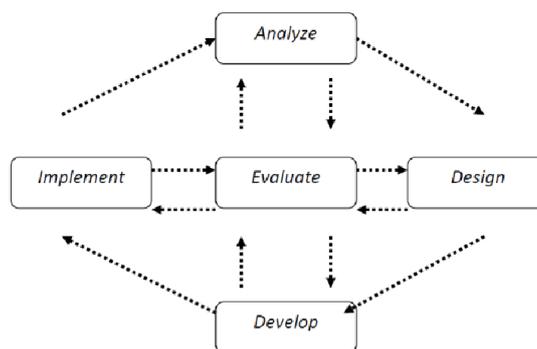


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall (dalam Waruwu, 2024) mengungkapkan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut dengan R&D adalah pendekatan yang digunakan untuk menggali dan menciptakan serta memvalidasi suatu produk, metode ini juga melibatkan penemuan pengetahuan atau solusi baru untuk suatu permasalahan selain mengembangkan produk yang sudah ada.

Dalam penelitian *Research and Development* (R&D) ini peneliti akan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), yang berarti bahwa penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya di deskripsikan seteliti mungkin (Siregar & Rosmaini, 2021). Adapun tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE menurut Anglada (dalam Tegeh & Kirna, 2013)

Gambar tersebut menunjukkan tahapan dalam model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama. Model ADDIE digunakan sebagai alur yang terstruktur dalam proses pengembangan media pembelajaran, termasuk *e-book* berbasis *games interactive*. Setiap langkah saling terkait dan masing-masing mempunyai peranan penting dalam menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang efektif. Model ADDIE dipilih karena memiliki panduan yang jelas dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran yang selaras dengan karakter siswa sekolah dasar.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pajajar II yang beralamat di Kecamatan Rajagaluh, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang dan guru wali kelas VI di SDN Pajajar II. Di samping itu juga penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi kelayakan produk *e-book* yang dibuat.

3.3 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam penelitiannya. Langkah-langkah proses pengembangan yang akan dilakukan tercantum sebagai berikut:

1) Analisis (*analysis*)

Peneliti mengumpulkan dan menganalisis data, termasuk penelitian ke lapangan dan tinjauan literatur, selama tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi alasan mengapa diperlukan suatu produk baru. Analisis kebutuhan dilakukan untuk membuat pernyataan tujuan berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi oleh peneliti. Setelah itu, solusi untuk kebutuhan yang diperlukan akan diberikan ketika masalah telah diidentifikasi.

2) Desain (*design*)

Pada tahap ini, rencana pembuatan produk akan dilakukan dengan merumuskan tujuan dan keterampilan yang akan dicapai melalui penggunaan produk yang akan dibuat. Komponen-komponen yang dimasukkan ke dalam produk juga dirumuskan oleh peneliti. Prosesnya yaitu: (1) mengidentifikasi pokok bahasan yang akan dimasukkan ke dalam media *e-book*; (2) mengumpulkan bahan bacaan atau sumber informasi yang berkaitan dan relevan dengan pokok bahasan atau materi pembelajaran; (3) memilih gambar, jenis huruf, ikon, latar, dan elemen lainnya yang akan digunakan; (4) membuat konten seperti materi ajar, kuis, dan permainan. Langkah-langkah tersebut yang membentuk proses desain. Tahap inilah yang menjadi dasar untuk tahap pengembangan selanjutnya.

3) Pengembangan (*development*)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk mengubah desain yang telah dibuat menjadi produk yang dapat digunakan. Untuk mendukung proses produksi, peneliti mengembangkan produk dengan meminta bantuan saran serta berdiskusi dengan para ahli. Pada tahap ini juga, peneliti memvalidasi produk kepada para ahli di bidangnya. Untuk memvalidasi produk yang telah dibuat peneliti menggunakan angket untuk mendapatkan tanggapan serta saran terhadap produk yang dibuat. Agar produk akhir layak untuk pengujian, tanggapan dan saran ini akan menjadi dasar untuk implementasi dan revisi produk.

4) Implementasi (*implementation*)

Menguji produk akhir dengan siswa adalah bagian dari tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan segala sesuatunya untuk uji coba produk tersebut. Misalnya, peneliti perlu menyiapkan peralatan seperti laptop, speaker, telepon genggam, dan lain-lain jika produk yang digunakan adalah perangkat lunak. Setelah uji coba, siswa sebagai partisipan akan mendapatkan angket dari peneliti untuk mengukur respon mereka terhadap produk baru yang telah dibuat oleh peneliti.

5) Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap evaluasi formatif. Evaluasi ini bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap *e-book* yang telah dikembangkan. Perbaikan tersebut didasarkan pada hasil penilaian yang diperoleh dari uji kevalidan yang dilakukan pada tahap pengembangan. Selain itu, evaluasi juga mempertimbangkan hasil uji kelayakan yang dilakukan pada tahap implementasi. Dengan demikian, evaluasi formatif dalam penelitian ini difokuskan pada penyempurnaan *e-book* agar memenuhi kriteria dan kebutuhan yang telah ditetapkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam kegiatan penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan uji kelayakan untuk mengumpulkan data atau informasi faktual dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data subjektif seperti pendapat, sikap, dan tindakan narasumber yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti (Hansen, 2020). Kegiatan wawancara dilakukan kepada wali kelas VI oleh peneliti untuk memahami lebih lanjut tentang kebutuhan belajar siswa. Peneliti membuat pertanyaan untuk wawancara ini yang disebut dengan pedoman wawancara, pedoman wawancara dibuat berdasarkan data penelitian yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran.

2) Uji Kelayakan

Uji kelayakan adalah kegiatan yang dilakukan untuk menguji kelayakan produk yang dibuat dengan menggunakan aspek media dan materi serta tanggapan untuk menilai kualitas produk. Angket adalah alat atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Angket ini akan diberikan kepada para ahli yang memvalidasi produk yang dibuat. Ada ahli materi dan ahli media, serta diberikan juga pada siswa yang ikut pada kegiatan uji coba produk untuk mengetahui respon mereka terhadap produk yang telah dibuat. Angket ini menggunakan skala *likert* dengan rentang 1 sampai 4.

3.5 Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil wawancara dengan wali kelas VI diolah dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Sedangkan hasil angket (kuesioner) validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa, diolah dengan menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini. Tujuan analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif menggunakan data yang dikumpulkan dari subjek penelitian adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap subjek tersebut. Dalam penelitian ini kategori penilaian data kuantitatif deskriptif yang digunakan ialah kategori penilaian skala likert, di bawah ini ialah tabel kategori skala likert.

Tabel 3.1 Skor Skala Likert

Skor	Kriteria Penilaian
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor	Kriteria Penilaian
<26%	Sangat Tidak Baik
26-50%	Tidak Baik
51-75%	Baik
76-100%	Sangat Baik

Tabel tersebut menunjukkan penggunaan skala Likert sebagai alat penilaian dalam uji kelayakan *e-book* yang dibuat. Skala ini digunakan untuk mengukur tanggapan responden, ahli media dan ahli materi terhadap berbagai aspek produk *e-book*, seperti materi, tampilan, dan interaktivitas. Hasil penilaian dengan skala ini membantu peneliti dalam mengevaluasi dan menyempurnakan produk *e-book* agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.