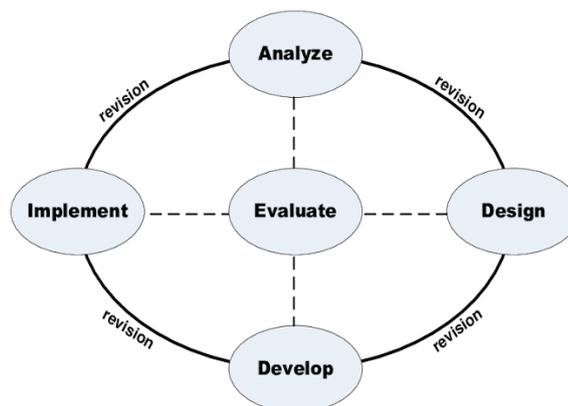


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan maksud dari riset, metode yang dimanfaatkan pada riset, metode yang dimanfaatkan pada riset yakni Research and Development (R&D). Pendekatan yang dirancang khusus untuk mengembangkan ciptaan, yang selanjutnya akan diterapkan dalam proses inovasi produk tersebut yang akan diuji kelayakannya menjadi ciri khas pada metode ini (Okpatrioka et al., 2023).

Riset ini memanfaatkan desain ADDIE, mencakup lima langkah, yakni: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) Rachma et al., (2023). Lima tahapan ini tergolong sederhana apabila disandingkan dengan skema desain yang lain. Dikarenakan kesederhanaan struktur yang jelas, serta pendekatannya yang sistematis, skema desain ini gampang untuk dimengerti dan diterapkan Mayzura Daulay et al., (2023). Maka dari itu, model ADDIE sering menjadi pilihan dalam berbagai proyek pengembangan. Berikut ini adalah konsep dalam model ADDIE:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan

3.2 Populasi dan Sampel

Satu di antara sekolah dasar daerah Kabupaten Bandung, Jawa Barat berperan sebagai populasi pada riset ini. Kemudian sampel yang digunakan pada riset ini yakni pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media yang akan melakukan penilaian kesahan terhadap produk untuk menentukan kelayakannya, serta 33 siswa kelas V. Akan tetapi siswa yang berkontribusi pada riset ini sejumlah 27 orang dikarenakan 6 orang lainnya ada yang sedang sakit dan izin untuk keperluan keluarga. Ini relevan dengan riset yang dilaksanakan J. Pendidikan et al., (2024) riset ini mengetahui kelayakan media pembelajaran kobela dalam meningkatkan kemauan belajar peserta didik kelas IV SD menggunakan model ADDIE. Uji coba dilakukan pada 13 siswa, menyatakan yakni media ini tepat guna untuk mengembangkan keilmuan peserta didik mengenai sumber daya alam.

3.3 Prosedur Penelitian

Model ADDIE oleh Dick and Carey menjadi pedoman dalam prosedur riset serta pengembangan. Model ini meliputi lima langkah, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), yang sesuai dengan paparan sebelumnya. Penyesuaian skema telah dilakukan pada pengembangan ini untuk memenuhi keperluan spesifik riset. Prosedur pengembangan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) pada materi pesan moral cerita narasi di kelas V, diimplementasikan melalui serangkaian tahapan sebagai berikut.

3.3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Langkah pertama pada riset ini yakni menganalisis kondisi lapangan. Hal ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas V sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian. Dari wawancara tersebut diperoleh data dan informasi permulaan. Pertama-tama, dilaksanakan kajian terhadap analisa awal, analisis materi pembelajaran,

serta analisis produk. Berikut paparan mengenai analisis yang telah dilaksanakan.

1. Analisis Kondisi Siswa

Analisis kondisi siswa adalah tahapan mula-mula dalam riset dengan maksud mengetahui kondisi di lapangan sekaligus menjadi dasar dalam mengidentifikasi kebutuhan untuk mengembangkan media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website*. Tahap ini dilakukan melalui tahapan wawancara.

2. Analisis Materi Pembelajaran

Pada analisis materi yang dilakukan, analisis materi dilakukan berfokus pada pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* untuk mengembangkan kemahiran pada keilmuan siswa pada materi pesan moral cerita narasi. Penyajian materi dirancang agar dapat mempermudah membantu siswa.

3. Analisis Produk

Analisis terhadap produk menunjukkan, bahwa guru maupun siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini bertujuan agar pendidik dapat memahami kegiatan pembelajaran siswa yang pada akhirnya mampu menciptakan pengajaran yang relevan dengan kebutuhan mereka, yang pada akhirnya target belajar mampu diraih dengan sebaik-baiknya. Simpulan identifikasi menyatakan yakni terdapat siswa yang belum memahami dengan baik materi pesan moral cerita narasi. Namun, media pembelajaran seperti REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* dinilai efektif oleh siswa karena membuat pembelajaran terasa lebih mudah dan menyenangkan.

3.3.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada langkah desain, akan dibuat rancangan untuk pembuatan materi. Bahan materi pesan moral cerita narasi dipersiapkan pada tahap desain ini. Selain itu, perancangan *flowchart* dan *storyboard* media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *web* juga dilakukan. Menurut Ningrum, (2024) terdapat tahapan desain produk antara lain:

1. Menyusun *Flowchart*

Flowchart adalah diagram yang menunjukkan alur atau proses dari media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* secara keseluruhan. Tahap ini bertujuan untuk merencanakan urutan yang logis dari isi media REKTISANMORI sehingga alur penyampaian materi menjadi sistematis.

2. Menyusun *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa visual yang menggambarkan fitur-fitur yang terdapat dalam media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* dan merancang visual konsep dan penggunaan fitur-fitur.

3. Membuat Desain Media

Desain media adalah tahap pengembangan tampilan dan struktur media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* yang berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya.

3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tampilan media berbentuk *website* REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) yang sudah selesai diciptakan berada pada langkah ini. Selain itu, dilaksanakan pula pengujian dan penilaian oleh pakar materi dan pakar media dengan maksud memastikan mutu dan efektivitas produk pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar

untuk dilaksanakannya perbaikan produk berpedoman pada komentar yang diperoleh.

3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* yang dikembangkan kemudian diuji coba kepada siswa kelas V pada tahap ini dengan maksud memastikan media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* mampu diterapkan secara efektif pada kegiatan belajar sehari-hari untuk membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi. Pada tahap ini melakukan observasi media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* ini memberikan akses yang mudah bagi siswa agar mereka dapat mengakses materi kapan saja sesuai kebutuhan mereka.

3.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dilakukan penilaian bertujuan menilai sejauh mana tingkat keberhasilan atau pengembangan keilmuan siswa berdasarkan media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan mengukur efektivitas media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* untuk mempermudah siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi.

3.4 Pengumpulan Data

Pengoleksian data pada riset ini dilaksanakan dengan beragam cara yakni:

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan strategi pengoleksian data dengan tanya jawab bersama dengan guru kelas dan siswa kelas V mengenai permasalahan yang terjadi dalam kelas tersebut.

3.4.2 Angket Validasi

Angket validasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* memadai untuk dimanfaatkan menjadi media pembelajaran pada muatan pesan moral cerita narasi. Angket dibagikan kepada pakar materi, bahasa, dan media untuk dilakukan validasi terhadap media tersebut.

3.4.3 Angket Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembuatan produk media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website* menampilkan konten koreksi otomatis dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi dengan bantuan kata kunci untuk mempermudah siswa dalam menyimpulkan pesan moral dinilai melalui angket ini.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagai perangkat yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data atau informasi pada sebuah riset. Alat ini berfungsi sebagai alat ukur suatu objek untuk mengumpulkan data.

Adapun instrumen penelitian yang dimanfaatkan pada riset ini terangkum pada tabel di bawah.

Tabel 3. 1 Matriks Instrumen Penelitian

No.	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Sasaran	Instrumen	Jenis Data
1.	Bagaimana analisis kebutuhan media REKTISANMORI pada materi pesan moral cerita narasi di kelas V SD.	Indikator media dan materi.	Guru kelas V dan siswa kelas V.	Wawancara.	Kualitatif deskriptif.

No.	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Sasaran	Instrumen	Jenis Data
2.	Bagaimana desain pengembangan media REKTISANMORI pada materi pesan moral cerita narasi di kelas V SD.	Indikator desain.	Guru kelas V.	Wawancara.	Kualitatif deskriptif.
3.	Bagaimana pengembangan media REKTISANMORI pada materi pesan moral cerita narasi di kelas V SD.	Indikator media REKTISA NMORI, indikator materi pesan moral cerita narasi, indikator bahasa pada materi dan media.	Ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.	Angket.	Kuantitatif .
4.	Bagaimana implementasi media REKTISANMORI pada materi pesan	Indikator media REKTISA NMORI.	Siswa kelas V.	Angket.	Kuantitatif .

No.	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Sasaran	Instrumen	Jenis Data
	moral cerita narasi di kelas V SD.				

3.5.1 Instrumen Wawancara

Tanya jawab dilaksanakan kepada guru serta siswa kelas V di satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Tujuannya adalah untuk menggali informasi lebih dalam mengenai masalah yang menjadi fokus penelitian. Hasil wawancara ini diharapkan dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan serta kemampuan siswa dalam mencerna konten belajar, serta untuk mendukung pengembangan media REKTISANMORI (koreksi otomatis pesan moral cerita narasi) berbasis *website*, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah butir pertanyaan untuk guru dan siswa kelas V:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara Guru dan Siswa Kelas V

Indikator	Sub Indikator	Item Pertanyaan	Nomor Item
Analisis (Analysis) (guru kelas V dan siswa kelas V)	Media	Penggunaan media pembelajaran dalam materi menyimpulkan pesan moral cerita narasi.	1
		Penggunaan media berbasis teknologi pada pembelajaran.	2
		Kendala dalam penggunaan media pembelajaran.	3-5
	Materi	Kesulitan dalam mempelajari pelajaran materi Bahasa Indonesia.	6

Indikator	Sub Indikator	Item Pertanyaan	Nomor Item
		Kendala dalam materi menyimpulkan pesan moral cerita narasi.	7
		Kemampuan siswa dalam materi menyimpulkan pesan moral cerita narasi.	8-10

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara Guru Kelas V

Indikator	Sub Indikator	Item Pertanyaan	Nomor Item
Desain (<i>Design</i>)	Menyusun <i>Flowchart</i>	Menurut bapak/ibu, bagaimana sebaiknya alur penyampaian materi menyimpulkan pesan moral cerita narasi dalam media REKTISANMORI agar mudah dipahami oleh siswa?	1
	Menyusun <i>Storyboard</i>	Apa saja elemen dalam <i>storyboard</i> yang menurut bapak/ibu penting untuk dimasukkan agar media REKTISANMORI menarik perhatian siswa dan relevan dengan materi menyimpulkan pesan moral cerita narasi?	2

Indikator	Sub Indikator	Item Pertanyaan	Nomor Item
	Membuat Desain Media	Menurut bapak/ibu, bagaimana desain media REKTISANMORI yang efektif untuk mendukung pembelajaran siswa, baik dari segi visual, warna, fitur, maupun tampilan keseluruhan?	3

3.5.2 Instrumen Validasi Ahli

1. Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Pada kuesioner validasi ahli materi dan ahli bahasa terdapat beberapa pertanyaan terkait dengan seberapa layak materi yang sudah dikembangkan. Adapun angket validasi materi dan bahasa yang sudah dibuat tertuang pada tabel di bawah:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi pesan moral cerita narasi dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).	1
	Kelengkapan materi pesan moral cerita narasi.	2
	Kedalaman materi pesan moral cerita narasi.	3
Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi pesan moral cerita narasi.	4

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
	Keakuratan contoh, fakta, dan ilustrasi pesan moral cerita narasi.	5
Penyajian Materi	Langkah pertama menyimpulkan pesan moral sudah sesuai dengan tahapan berpikir siswa pada bagian identifikasi nilai terdapat kata kuncinya.	6
	Langkah kedua menyimpulkan pesan moral sudah sesuai dengan tahapan berpikir siswa pada bagian memperhatikan tokoh, konflik, dan peristiwa.	7
	Langkah ketiga menyimpulkan pesan moral sudah sesuai dengan tahapan berpikir siswa pada bagian mencari pesan tersirat.	8
	Langkah keempat menyimpulkan pesan moral sudah sesuai dengan tahapan berpikir siswa pada bagian menggabungkan poin-poin penting menjadi kesimpulan	9

2. Lembar Validasi Ahli Media

Pada kuesioner validasi ahli media terdapat beberapa pertanyaan terkait dengan seberapa layak media aplikasi berbasis website REKTISANMORI yang sudah dikembangkan. Adapun angket validasi ahli media yang sudah dibuat, tertuang pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kelayakan Tampilan	Pembuatan design media REKTISANMORI dapat menarik perhatian siswa.	1
	Ketepatan ukuran jenis huruf (<i>font</i>) mudah dibaca siswa.	2
	Pemilihan warna jenis huruf (<i>font</i>) mudah dibaca siswa.	3
	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) mudah dibaca siswa.	4
	Warna dan grafis yang digunakan nyaman untuk dilihat oleh siswa.	5
Kemudahan dan Penggunaan	Terdapat empat langkah untuk menyimpulkan pesan moral pada media REKTISANMORI sehingga mempermudah dan melatih siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi.	6
	Siswa dapat memahami pembelajaran menggunakan media REKTISANMORI.	7
	Media REKTISANMORI dapat membantu kegiatan pembelajaran di kelas.	8
	Media REKTISANMORI dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun di rumah.	9

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
	Media REKTISANMORI dapat diakses kapanpun dan dimanapun.	10
Kemanfaatan Media	Media membuat siswa mampu untuk menyimpulkan pesan moral cerita narasi dengan tepat.	11
	Media dapat membantu siswa untuk berlatih kapanpun dan dimanapun dalam menyimpulkan pesan moral dengan tepat.	12

3.5.3 Instrumen Angket Respon Siswa

1. Lembar Angket Respon Siswa

Pada angket penilaian respon siswa terdapat beberapa pertanyaan terkait dengan fitur-fitur yang terdapat pada media REKTISANMORI untuk mempermudah siswa dalam menyimpulkan pesan moral dinilai melalui angket ini. Adapun angket penilaian respon siswa yang sudah dibuat, tertuang pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

Pernyataan	Nomor Pernyataan
Saya merasa tertarik menggunakan media REKTISANMORI ketika belajar menyimpulkan pesan moral.	1
Media REKTISANMORI membantu saya memahami isi cerita narasi dengan lebih baik.	2
Langkah pertama dalam media REKTISANMORI (mengidentifikasi	3

Pernyataan	Nomor Pernyataan
pesan moral) membantu saya memahami pesan moral dari cerita narasi.	
Langkah kedua dalam media REKTISANMORI (memperhatikan tokoh, konflik, dan peristiwa) memudahkan saya menemukan pesan moral.	4
Langkah ketiga dalam media REKTISANMORI (mencari pesan tersirat) membuat saya peka terhadap isi pesan moral cerita narasi.	5
Langkah terakhir dalam media REKTISANMORI (menggabungkan poin-poin penting menjadi kesimpulan) memudahkan saya menyusun pesan moral dengan tepat.	6
Fitur langkah-langkah dan koreksi otomatis dengan bantuan umpan balik dalam menyimpulkan pesan moral pada media REKTISANMORI membuat proses belajar lebih mudah dan terarah.	7
Setelah menggunakan media REKTISANMORI, saya merasa lebih percaya diri dalam menyimpulkan pesan moral dari sebuah cerita narasi.	8
Saya ingin menggunakan media REKTISANMORI ini kembali untuk pelajaran selanjutnya.	9

Pernyataan	Nomor Pernyataan
Secara keseluruhan, media REKTISANMORI membantu saya belajar menyimpulkan pesan moral dengan mudah dan menyenangkan.	10

3.6 Teknik Analisis Data

Langkah berikutnya, sesudah pengumpulan data, yakni analisis. Informasi kuantitatif dan kualitatif sudah dikumpulkan. Ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru wali kelas V, dan siswa kelas V semuanya berkontribusi dalam pengumpulan data kualitatif. Informasi kuantitatif dikumpulkan melalui survei terhadap para profesional di bidang materi, bahasa, dan media serta mereka yang bekerja langsung di lapangan.

3.6.1 Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Rata-rata skor jawaban dipakai untuk mendapatkan data kuantitatif yang dipakai oleh ahli materi dan ahli bahasa untuk memutuskan cara mengklasifikasikan validasi, dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase

S = Total skor diperoleh

N = Total keseluruhan skor

Tabel 3. 7 Kriteria Skor Penilaian Validasi Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Interval Rata-Rata	Kriteria
82 - 100	Sangat Layak
67 - 81	Layak
44 - 66	Tidak Layak
25 - 43	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Sugiyono, 2019)

3.6.2 Instrumen Validasi Ahli Media

Rata-rata skor jawaban dipakai untuk mendapatkan data kuantitatif yang dipakai oleh ahli media untuk memutuskan cara mengklasifikasikan validasi, dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase

S = Total skor diperoleh

N = Total keseluruhan skor

Tabel 3. 8 Kriteria Skor Penilaian Validasi Ahli Media

Interval Rata-Rata	Kriteria
82 - 100	Sangat Layak
67 – 81	Layak
44 - 66	Tidak Layak
25 - 43	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Sugiyono, 2019)

3.6.3 Instrumen Angket Respon Siswa

Rata-rata skor jawaban dipakai untuk mendapatkan data kuantitatif yang dipakai siswa pada angket penilaian respon, menggunakan rumus:

$$NP = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase

S = Total skor diperoleh

N = Total keseluruhan skor

Tabel 3. 9 Pedoman Skala Likert

No.	Kriteria	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Cukup Setuju	3
3.	Kurang Setuju	2
4.	Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2019)