

BAB III

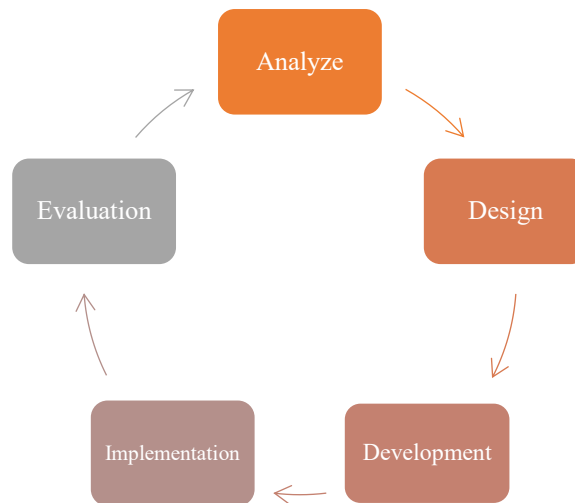
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti, untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis untuk memperoleh suatu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia” Abubakar dalam (Dawis et al., 2023). Penelitian ini menggunakan metode Design & Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2007) Metode D&D ini memiliki tujuan utama untuk menyediakan informasi bahwa masalah yang ditemukan dalam pendidikan dapat diselesaikan melalui serangkaian penelitian pada proses desain maupun pengembangan dan evaluasi secara empiris dan sistematis, dalam (Francisca et al., 2022). Oleh karena itu, tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk Aplikasi Web “MENTARI” (menulis, terampil, imajinatif) pada materi menulis teks cerita dongeng kelas IV, sebagai upaya media yang dapat memudahkan siswa dalam menulis cerita dongeng secara terstruktur.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Adapun tahapan pengembangan model ADDIE Menurut Robert Brance dalam (Syach & Listyaningsih, 2023) yaitu: (1) menganalisis (*Analyze*), (2) merancang (*Design*), mengembangkan (*Development*), (4) penerapan (*Implementation*), dan (5) evaluasi atau uji coba (*Evalutation*). (Putri Weldami & Yogica, 2023)

Berikut ini langkah dalam model penelitian ADDIE sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Model ADDIE

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas beberapa ahli dan pengguna. Ahli yang terlibat mencakup ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sementara itu, pengguna terdiri atas peserta didik dan guru. Rincian partisipan dijelaskan sebagai berikut:

1. Ahli Materi dan Bahasa merupakan dosen dari UPI Kampus Sumedang yang memiliki latar belakang di bidang Pendidikan Bahasa Indonesia dan kompeten dalam mengevaluasi kelayakan materi serta penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Ahli ini berperan dalam memberikan masukan terhadap aplikasi MENTARI (Menulis, Terampil, Imajinatif) pada materi menulis teks cerita dongeng.
2. Ahli Media merupakan dosen bidang media dari UPI Kampus Sumedang yang bertugas menilai aspek kelayakan desain, tampilan, dan fungsi aplikasi web MENTARI secara keseluruhan.
3. Guru Kelas IV SDN Ganeas I sebagai pengguna yang memberikan tanggapan terhadap isi, tampilan, serta kemanfaatan aplikasi MENTARI dalam pembelajaran menulis teks cerita dongeng.
4. Siswa Kelas IV SDN Ganeas I yang berjumlah 35 orang sebagai pengguna yang memberi respon terhadap aplikasi web “MENTARI”.

Kesikutsertaan partisipan tersebut dipetakan pada tahap pengembangan yang meliputi para ahli. Sedangkan pemetaan siswa pada tahap uji coba dalam sekolah yang sama. Uji coba dilakukan dengan uji coba kelompok kecil kepada 10 orang siswa untuk melihat tanggapan awal terhadap aplikasi web “MENTARI” serta mengidentifikasi kendala awal dalam penggunaannya, dan uji coba kelompok besar dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 35 orang untuk mengetahui respon secara menyeluruh terhadap keefektifan dan kelayakan aplikasi web “MENTARI” dalam pembelajaran menulis cerita dongeng.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ganeas I, yang beralamat di Jalan Raden Wirahadikusumah KM 03, Desa Ganeas, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai dari tahap pengembangan hingga uji coba produk, yaitu pada rentang waktu bulan Maret hingga Juli 2025.

3.4 Prosedur Design dan Pengembangan (D&D)

Prosedur penelitian ini melakukan beberapa tahapan sesuai model ADDIE. Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian pengembangan aplikasi web “MENTARI” (Menulis, Terampil, Imajinatif) pada materi menulis teks cerita dongeng:

3.4.1 *Analyze* (Analisis)

Tahap ini merupakan proses identifikasi dan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses pengembangan. Analisis dilakukan terhadap beberapa aspek, yaitu: analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, konten materi, perangkat lunak, dan perangkat keras.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah dasar dan menemukan solusi yang sesuai. Analisis karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai

dengan kondisi perkembangan peserta didik, ketersediaan sarana prasarana, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Informasi diperoleh melalui wawancara langsung, studi literatur, serta kajian dari berbagai sumber termasuk penelitian terdahulu.

3.4.2 *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahapan penyusunan rencana pengembangan produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti merancang aplikasi web MENTARI (Menulis, Terampil, Imajinatif) secara sistematis agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Langkah-langkah dalam tahap perancangan meliputi:

1) Penyusunan *Storyboard* Aplikasi Web

Peneliti membuat *storyboard* untuk menggambarkan struktur navigasi dan alur interaksi dalam aplikasi web MENTARI sebagai acuan dalam pengembangan desain.

2) Penentuan Materi Pembelajaran

Materi utama yang dikembangkan dalam aplikasi ini adalah menulis teks cerita dongeng, yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada jenjang kelas IV sekolah dasar. Pemilihan materi ini mempertimbangkan relevansi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan tingkat perkembangan peserta didik.

3) Perancangan Desain Visual

Peneliti menggunakan platform Canva untuk merancang tampilan visual aplikasi, termasuk elemen grafis, ilustrasi, dan layout halaman. Komponen visual ini digunakan untuk memperkuat materi pembelajaran serta menarik minat peserta didik.

4) Pembuatan *E-book*

Peneliti membuat *e-book* bergambar interaktif menggunakan platform Canva. *E-book* ini berisi materi pembelajaran tentang unsur-unsur intrinsik

dalam teks cerita dongeng, seperti tokoh, latar, alur, amanat, dan tema. Materi disajikan secara visual agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

5) Pembuatan Video Dongeng

Peneliti juga membuat video pendek berisi cerita dongeng yang dikembangkan sebagai pelengkap pembelajaran. Video ini dilengkapi dengan narasi, ilustrasi, dan teks agar dapat diakses secara audio-visual.

6) Layout Halaman Aplikasi Web

Layout halaman dalam aplikasi MENTARI dirancang dengan tampilan yang sederhana, responsif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Desain visual elemen seperti ilustrasi, materi *e-book*, dan video dikembangkan menggunakan platform Canva, sedangkan fitur interaktif seperti tombol navigasi, menu, dan sidebar ditambahkan melalui platform aplikasi web berbasis Vercel App. Halaman utama dalam aplikasi ini meliputi halaman beranda, halaman materi unsur cerita dongeng, halaman video dongeng, dan halaman menulis cerita dongeng sebagai aktivitas siswa. Setiap halaman dilengkapi dengan tombol navigasi seperti kembali dan lanjut, serta menu utama yang memudahkan pengguna dalam mengakses seluruh bagian aplikasi.

7) Pengemasan Produk ke dalam Aplikasi Web

Seluruh komponen media pembelajaran—termasuk *e-book*, video dongeng, dan desain visual—dikemas dalam satu aplikasi berbasis web menggunakan platform Vercel App. Aplikasi ini berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran keterampilan menulis teks cerita dongeng.

3.4.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan desain menjadi produk nyata. Semua rancangan yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan menggunakan platform Vercel App. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan uji kelayakan dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Peneliti menyusun

instrumen validasi yang diberikan kepada masing-masing ahli untuk menilai kelayakan produk dan memberikan saran perbaikan jika diperlukan.

3.4.4 *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran mendapatkan validasi dan dinyatakan layak oleh para ahli. Pada tahap ini, produk diuji cobakan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Ganeas I. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Dilakukan kepada sejumlah siswa terpilih berjumlah 5 orang untuk memperoleh tanggapan awal terkait fungsi, tampilan, dan konten aplikasi MENTARI. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala atau kekurangan produk sebelum diuji pada kelompok yang lebih besar.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 35 orang. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas dan kelayakan aplikasi dalam pembelajaran menulis teks cerita dongeng.

Setelah uji coba selesai, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respons pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.4.5 *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan analisis terhadap hasil karangan siswa yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi web “MENTARI” membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita dongeng berdasarkan unsur intrinsik secara terstruktur.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Hardani et al. (2020) merupakan cara atau metode yang dapat digunakan untuk memperoleh data melalui observasi, wawancara, angket, maupun dokumentasi. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode berikut:

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan narasumber. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan pada tahap analisis dengan narasumber yaitu wali kelas IV. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Proses wawancara menggunakan pedoman atau lembar wawancara sebagai acuan pertanyaan.

3.5.2 Angket

Angket validasi ahli merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui selembaran kertas yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan. Angket digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dari ahli dan pengguna terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket diberikan kepada:

1. Ahli materi, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan dari produk aplikasi web MENTARI.
2. Pengguna, yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Ganeas I, untuk mengetahui tanggapan dan respons terhadap media setelah digunakan.

Angket disusun dalam bentuk skala *Likert* 1–4, dengan pernyataan yang telah disesuaikan berdasarkan indikator masing-masing aspek penilaian.

3.5.1 Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dan menyimpan data dalam bentuk gambar, video, serta catatan selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi ini meliputi hasil wawancara, tampilan media pembelajaran, lembar validasi ahli, hasil uji coba, serta dokumentasi aktivitas siswa dan guru selama proses implementasi media.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa jenis instrumen sesuai dengan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan. Salah satu instrumen yang digunakan yaitu:

3.6.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk membantu peneliti dalam menyusun pertanyaan guna memperoleh data pada tahap analisis kebutuhan di lapangan. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas IV sebagai narasumber utama. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Aspek	Nomor	Jumlah
Kebutuhan Media Pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
Peserta Didik	8, 9, 10	3
Sumber Daya	11, 12	2
Jumlah		12

3.6.2 Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data dari para ahli dan pengguna terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan aspek yang dinilai, menggunakan skala *Likert* 1–4. Dalam penelitian ini terdapat empat jenis angket yang disebarkan kepada responden yang berbeda, diantaranya

1) Angket Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Angket ini diberikan kepada ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang isi pembelajaran dan kebahasaan. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan materi serta ketepatan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran aplikasi MENTARI. Penilaian dilakukan terhadap kesesuaian

materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran isi, keterbacaan, dan ketepatan struktur bahasa yang digunakan. Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli materi dan bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi dan Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Materi	Kelengkapan Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
	Keakuratan Materi	8, 9, 10, 11	4
	Materi dan Media Relevan	12, 13	2
Bahasa	Penggunaan Kaidah Bahasa	14, 15	2
Jumlah			15

Diadaptasi dari BNSP (2017) dalam (Aulia, 2023)

2) Angket Validasi Ahli Media

Angket ini diberikan kepada ahli media untuk menilai aspek tampilan dan fungsi dari media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu aplikasi web MENTARI pada materi menulis cerita dongeng untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penilaian mencakup visualisasi tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Nomor	Jumlah
<i>Presentation Design</i> (Desain Presentasi)	1, 2, 3, 4, 5	5

Indikator	Nomor	Jumlah
<i>Interaction Usability</i> (Kemudahan Digunakan)	6, 7, 8	3
Functionality Accessibility (Fungsi & Kemudahan Akses)	9, 10, 11, 12	4
<i>Reusability</i> (Penggunaan Berulang)	13	1
<i>Standard Compliance</i> (Memenuhi Standar)	14, 15	2
Kelayakan Konten Pembelajaran (<i>E-book</i> dan Video)	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah		20

Diadaptasi dari (Janah, 2024)

3) Angket Respon Guru

Angket ini diberikan kepada guru kelas IV untuk menilai respon pengguna terhadap aplikasi web MENTARI (Menulis, Terampil, Imajinatif) pada materi menulis teks cerita dongeng. Penilaian guru mencakup aspek kemudahan penggunaan, efektivitas media dalam proses pembelajaran, dan tanggapan umum terhadap aplikasi. Adapun kisi-kisi lembar angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

Aspek	Nomor	Jumlah
Materi	1-4	4
Bahasa	5-8	4
Media	9-11	3
Jumlah		11

4) Angket Respon Siswa

Angket ini diberikan kepada siswa kelas IV untuk menilai respon mereka terhadap aplikasi MENTARI (Menulis, Terampil, Imajinatif) pada materi menulis teks cerita dongeng. Lembar angket menggunakan skala pendapat yang terdiri dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Adapun kisi-kisi angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

Aspek	Nomor	Jumlah
Materi	1, 8, 9	3
Media	2, 3, 4, 5	4
Motivasi & Minat	6, 7, 10	3
Jumlah		10

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan proses pengembangan hingga dihasilkannya aplikasi MENTARI (Menulis, Terampil, Imajinatif) pada materi menulis teks cerita dongeng. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli dan pengguna yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis ini menggunakan skala pengukuran *Likert* dengan rentang nilai 1 sampai 4. Skor tertinggi adalah 4 yang menunjukkan

kategori “Sangat Baik”, sedangkan skor terendah adalah 1 yang menunjukkan kategori “Sangat Kurang Baik”.

Tabel 3.4 Skor Skala *Likert* Lembar Validasi Ahli

Skor	Kriteria
Skor 4	Sangat Baik
Skor 3	Baik
Skor 2	Kurang Baik
Skor 1	Sangat Kurang Baik

Setelah data angket terkumpul, peneliti menghitung persentase dari tiap-tiap butir pertanyaan dalam angket. Berikut rumus untuk menghitung persentase:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimal

Secara kriteria kelayakan dari media dan materi secara deskriptif adalah sebagai berikut

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Skala *Likert*

Tingkat Pencapaian	Interprestasi Valdiasi Ahli	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Media sudah layak digunakan
61% - 80%	Baik	Media dapat digunakan setelah perbaikan
41% – 60%	Cukup	Media Kurang Baik Digunakan

0% - 40%	Kurang Baik	Media tidak layak digunakan
----------	-------------	-----------------------------

Adapun data hasil respon siswa dan guru diperoleh dari lembar angket setelah menggunakan produk dalam proses pembelajaran. Kuesioner respon ini menggunakan skala *Likert*. Berikut perhitungan hasil jawaban responden dengan pengukuran skala *Likert*.

Skor	Kategori
Skor 4	Sangat Baik
Skor 3	Baik
Skor 2	Kurang Baik
Skor 1	Sangat Kurang Baik

Tabel 3.8 Skala *Likert* Angket Respon Siswa dan Guru

Data yang terkumpul (hasil respon siswa dan guru) kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimal

Adapun hasil perhitungan yang didapat kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi sebagai berikut

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa dan Guru

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Kurang Baik
61% - 80%	Kurang Baik
41% - 60%	Baik
0% - 40%	Sangat Baik