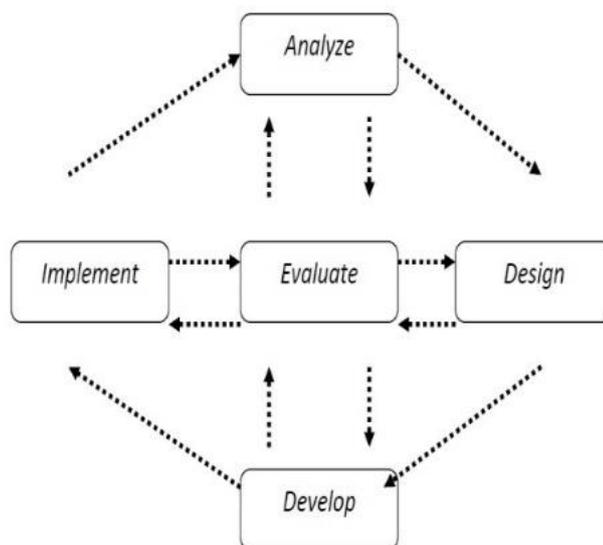


BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (dalam Sugiyono, 2017 hal. 297). Prosedur penelitian ini mengadaptasikan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar dan model ini menggunakan pendekatan system dengan Langkah-langkah pengembangan yang teratur dan sistematis serta dapat digunakan untuk merancang pembelajaran secara klasikal maupun individual (Tegeh., dkk, 2014, hlm. 77). Model ADDIE juga dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan system. Januszewski dan Molenda dalam (Cahyadi, 2019, hlm. 36) mengungkapkan bahwa esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap Langkah sebagai input pada Langkah berikutnya (Cahyadi, 2019). Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model ini terdiri atas lima Langkah yaitu: 1) Analisis (analyze) 2) Perancangan (design) 3) pengembangan (development), 4) Implmentasi (Implementation), 5) Evaluasi (evaluation). Secara visual tahapan ADDIE model dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE
(Tegeh, 2014, hlm. 78)

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap. Tahap-tahap pengembangan di paparkan sebagai berikut:

A	<ul style="list-style-type: none"> • Analysis: Analisis kebutuhan bahan ajar kamus digital
D	<ul style="list-style-type: none"> • Design : Menyusun kerangka aplikasi kamus digital
D	<ul style="list-style-type: none"> • Development: Mengembangkan aplikasi kamus digital
I	<ul style="list-style-type: none"> • Implementation: Menguji coba aplikasi kamus digital, melakukan test serta membagi angket respon.
E	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation: Melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi saat pembelajaran

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

3.2.1 Analisis (Analyze)

Dalam tahapan ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis cara atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Kemudian menganalisis kebutuhan media pembelajaran, dan menganalisis materi aja sesuai dengan karakteristik anak kelas IV SD. Dari hasil analisis tersebut peneliti memperoleh data awal sebagai dasar peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kamus digital.

3.2.2 Desain (Design)

Tahap desain meliputi beberapa perencanaan yaitu merumuskan tujuan pembuatan multimedia interaktif pembelajaran., tujuannya adalah untuk menambah variasi media pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan menyediakan wadah agar peserta didik dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Menentukan bahan-bahan pembuatan multimedia pembelajaran, seperti rumah adat, pakaian adat, dan lagu adat. Serta menentukan bentuk dari multimedia interaktif.

3.2.3 Pengembangan (Development)

Pengembangan dalam model ADDIE ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam bahan ajar. Langkah pengembangan bahan ajar ini adalah dengan merancang dan membuat bahan ajar. Pada tahap desain telah disusun kerangka konseptual yang kerangka tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan.

3.2.4 Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini bahan ajar yang telah dirancang diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran.

3.2.5 Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi ini merupakan tahap akhir dari model desain pembelajaran ADDIE. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan dengan evaluasi formatif. Evaluasi formatif

didasarkan pada analisis data respon yang telah di peroleh dan dari masukan validasi ahli materi maupun validasi ahli media untuk melakukan penyempurnaan multimedia interaktif pembelajaran berbasis kamus digital.

3.3 Populasi dan Tempat Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014, hlm. 119). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014, hlm. 119). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014, hlm. 119). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014, hlm. 119).

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli pada bidang pengembangan media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, guru dan peserta didik kelas 4 SDN 057 Bina Harapan pada Tema “Keragaman Budaya” dengan menerapkan kamus digital untuk mengetahui keberhasilan media yang telah dibuat dengan menggunakan rancangan model ADDIE.

3.4 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang tepat harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel (Sugiyono, 2013, hlm. 148). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dengan menggunakan angket/kuesioner, angket/kuesioner dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik setelah diimplementasikannya bahan ajar aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital pada saat pembelajaran dan dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan untuk dianalisis.

Tabel 3.2 Data dan Teknik yang digunakan pada pengumpulan data

No	Data	Instrument Penelitian	Teknik pengumpulan data
1	Analisis kebutuhan guru terhadap multimedia pembelajaran	Kuesioner Angket	wawancara
2	Validasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis kamus digital.	angket	<i>Judgement/expert review</i>

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data berupa informasi yang tidak terekam pada angket. Wawancara dilakukan tidak terstruktur terhadap guru mata pelajaran dijadikan sumber data yang digunakan sebagai penguat atas keputusan yang diambil dalam penelitian.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran di sekolah selama masa pandemi? Terutama pada pembelajaran kelas 4 tema 7 tentang keberagaman budaya?	
2	Jenis media apa yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran?	
3	Apakah pernah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia interaktif?	

b. Lembar validasi Ahli media. Angket ini digunakan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan skor 1-4, 1) Sangat kurang 2) Kurang 3) Baik 4) Sangat baik. Angket/kuesioner ini bisa dilakukan dengan menggunakan kertas dengan daftar-daftar pertanyaan atau menggunakan Google Form dengan bantuan teknologi digital. Terdapat penilaian pada media yang meliputi.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument validasi ahli media

Aspek	Indikator	Item pertanyaan
Kualitas design	Desain gambar dan audio	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam cover.
		Kualitas gambar yang digunakan.
		Ketepatan ukuran gambar.
		Ketepatan kualitas teks
		Ketepatan ukuran teks
		Ketepatan komposisi warna.
		Ketepatan pemilihan audio atau music
		Kesesuaian antara materi dan media yang digunakan.
Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)	Penempatan dan penggunaan tombol
		Kemudahan penggunaan media

- c. Lembar validasi Ahli materi Pendidikan IPS. Angket ini diisi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari segi materi media pembelajaran yang dikembangkan dengan skor 1-4, 1) Sangat kurang 2) Kurang 3) Baik 4) Sangat baik. Angket/kuesioner ini bisa dilakukan dengan menggunakan kertas dengan daftar-daftar pertanyaan atau menggunakan Google Form dengan bantuan teknologi digital. Terdapat penilaian pada media yang meliputi

Tabel 3.4 Kisi-kisi ahli materi IPS

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Aspek isi/materi	Kebergunaan	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik.
		Relevansi materi dengan KD
		Mempermudah proses pembelajaran
	Kejelasan materi	Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami.
		Materi jelas dan spesifik
		Kejelasan contoh yang diberikan sesuai dengan materi.
		Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan materi.

		Kesesuaian antara Latihan dengan materi
		Fakta dan konsep yang tersaji.

- d. Lembar angket guru Angket ini diisi oleh guru untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan apabila digunakan dalam proses pembelajaran. dengan skor 1-4, 1) Sangat kurang 2) Kurang 3) Baik 4) Sangat baik. Angket/kuesioner ini bisa dilakukan dengan menggunakan kertas dengan daftar-daftar pertanyaan atau menggunakan Google Form dengan bantuan teknologi digital. Terdapat penilaian pada media yang meliputi.

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Aspek isi/materi	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik.
		Relevansi materi dengan KD
		Mempermudah proses pembelajaran
		Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami.
	Kejelasan materi	Materi jelas dan spesifik
		Kejelasan contoh yang diberikan sesuai dengan materi.
		Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan materi.
		Kesesuaian antara Latihan dengan materi
		Fakta dan konsep yang tersaji.

- e. Lembar angket peserta didik. Angket ini diisi oleh peserta didik untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan apabila digunakan dalam proses pembelajaran. dengan skor 1-4, 1) Sangat kurang 2) Kurang 3) Baik 4) Sangat baik. Angket/kuesioner ini bisa dilakukan dengan menggunakan kertas dengan daftar-daftar pertanyaan atau menggunakan Google Form dengan bantuan teknologi digital. Terdapat penilaian pada media yang meliputi.

3.5 Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode pengumpulan data untuk Analisis dan perancangan oleh guru kelas Hasil dari angket ini nantinya akan dideskripsikan guna memenuhi tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian.
- b. Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas oleh validator ahli Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Dengan skor penilaian SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.
- c. Metode pengumpulan data untuk penilaian oleh guru dan peserta didik Data kualitatif berupa nilai kategori SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Dengan skor penilaian SS = 4, S = 3, KS = 2, dan TS = 1.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada partisipan. Angket yang akan diberikan, sebelumnya akan diberi skor dengan menggunakan panduan penskoran skala likert. Menurut Budiaji (2013) mengungkapkan bahwa skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala likert ini mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Lebih lanjut, Budiaji menyebutkan dalam proses analisis data, komposisi skor ini biasanya jumlah atau rata-rata dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Karena penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid, hal ini disebabkan oleh setiap butir pertanyaan adalah indikator dari variabel yang direpresentasikannya.

3.6 Analisis Data

Proses uji kelayakan penelitian ini melibatkan beberapa ahli untuk menguji produk dari segi kesesuaian materi, media, dan Bahasa. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif, pada tahap ini data yang dianalisis merupakan hasil review ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru, dan peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah dengan mendeskripsikan semua masukan, tanggapan, kritik dan saran yang telah didapatkan dari lembar instrumen sebelumnya. Supaya dapat dibaca dalam bentuk

informasi yang terstruktur maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus berikut:

$$Ps : \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ps : Presentase

f : Jumlah Skor yang didapat

N : Jumlah Skor Ideal

Skor data yang digunakan ialah skor data yang telah didapatkan dari instrumen yang telah diisi oleh para ahli, guru, dan peserta didik. Dengan skoring berdasarkan skala Likert.

Tabel 3.6 Skoring Berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

Skor di atas didapatkan dari pernyataan setiap angket, selanjutnya diubah ke dalam presentase dengan menggunakan rumus di atas. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh tentang kelayakan media multimodalitas berbasis HOTS dengan kriteria yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.7 Implementasi Skor

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan predikat “Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak,

Sangat Layak”. Dari tabel di atas media yang sedang dikembangkan ini akan dikatakan layak ketika bisa mendapatkan presentase skor $\geq 61\%$.