

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian D&D (*Design & Develove*). Menurut Menurut Rich dan Klein (dalam Lestari, dkk. 2018, hlm. 37) penelitian D&D bertujuan menciptakan produk, alat instruksional maupun non-instruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya. Penelitian ini melibatkan berbagai teknik peelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Saedah, dkk. (dalam Ismail, dkk. 2020, hlm. 622), penelitian D&D secara umum berfokus pada proses pengembangan suatu produk yang melibatkan analisis konteks dan situasi, serta evaluasi suatu produk. Produk tersebut dapat berupa model, teknik, modul atau program pelatihan. Penelitian ini akan difokuskan pada proses perancangan dan pengembangan produk pembelajaran berupa media pembelajaran yang sudah ada yang nantinya dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE.

Model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Terdapat 5 langkah dalam model ADDIE yaitu (1) *Analysis* (Analisis); (2) *Design* (Perancangan); (3) *Development* (Pengembangan); (4) *Implementation* (Implementasi); (5) *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang diciptakan dalam penelitian ini yaitu LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* di kelas V pada materi pokok pikiran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

#### **3.2 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, 2 orang guru kelas V SD, dan 10 peserta didik kelas V SD. Ahli materi dan ahli media pada penelitian ini sebagai validator uji kelayakan LKPD dari sisi materi dan sisi media. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu dosen Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru. Ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen Program Studi Pendidikan Multimedia di Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru. Partisipan lainnya adalah guru kelas V SDN Windusari dan SDN Kertayuga, serta 10 orang peserta didik kelas V SDN Windusari sebagai pengguna/responden dalam memberikan tanggapan dan penilaian terhadap LKPD yang dirancang. Guru kelas V SDN Kertayuga dilibatkan dalam penelitian ini karena untuk membantu guru kelas V SDN Windusari dalam memberikan penilaian terhadap LKPD yang dikembangkan.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan atau mendapatkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara adalah teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi atau berdialog dengan subjek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN Windusari karena ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti serta mengetahui kebutuhan LKPD.

#### **3.3.2 Angket**

Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui lembar pertanyaan/pernyataan. Peneliti akan memberikan angket validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengumpulkan data mengenai validasi dan kelayakan LKPD. Selain itu, peneliti juga akan memberikan angket respons kepada guru dan peserta didik kelas V SDN Windusari untuk mengumpulkan data mengenai respons guru dan peserta didik terhadap LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets*.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ialah sebuah alat yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian ini mempengaruhi kualitas dari penelitian. Untuk mendapatkan sebuah penelitian yang berkualitas, maka instrumen penelitian harus dirancang dengan sedemikian rupa agar mendapatkan data yang sesuai.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen penelitian, yaitu pedoman wawancara dan angket. Kisi-kisi instrumen pada penelitian ini dibuat oleh peneliti sendiri.

#### 3.4.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini merupakan alat atau instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk menemukan permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas V SDN Windusari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta kebutuhan LKPD yang akan dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian untuk pedoman wawancara.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Konsep LKPD	Pentingnya LKPD	3
		Komponen-komponen LKPD	4
2.	Penggunaan LKPD	Menggunakan LKPD	1,2,5
		Menyusun dan mengembangkan LKPD	6,7,8
		LKPD berbasis <i>Live Worksheets</i>	9
3.	Penggunaan Internet	Kemampuan menggunakan internet	10,11,12

#### 3.4.2 Pedoman Angket

Angket ini merupakan alat atau instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data terkait kalayakan LKPD serta respons guru dan peserta didik terhadap LKPD *website*. Terdapat empat jenis

angket, yaitu angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respons guru dan angket respons peserta didik kelas V SDN Windusari.

a. Angket validasi ahli materi

Angket ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi terkait LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* yang dirancang. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian angket validasi ahli materi.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Kualitas Materi	Kesesuaian dengan KI, KD dan indikator	1,2, 3, 4
		Kejelasan materi	5,6,7,8,9
		Evaluasi	10,11,12,13
2.	Kebahasaan	Kejelasan kalimat dan kebahasaan	14,15,16,17,18
		Kaidah kebahasaan	19,20

b. Angket validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli media terkait LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* yang dirancang. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian angket validasi ahli media.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Desain Sampul	Tata letak sampul	1
		Huruf yang digunakan dalam desain sampul	2, 3
2.	Desain Isi	Tata letak konsisten	4, 5
		Penempatan dan penampilan unsur tata letak	6
		Tata letak mempercepat	7

		pemahaman	
3.	Tipografi	Tipografi sederhana	8
		Tipografi mudah dibaca	9
		Tipografi memudahkan pemahaman	10
4.	Ilustrasi	Ilustrasi memperjelas dan mempermudah pemahaman	11
		Ilustrasi menimbulkan daya tarik	12
5.	Video	Video yang digunakan memiliki kualitas baik	13
		Video yang tersedia mudah diakses	14
6.	Komponen LKPD	Kelengkapan komponen-komponen LKPD	15, 16, 17, 18, 19, 20
7.	Penggunaan	Kemudahan penggunaan	21, 22, 23
8.	Manfaat	Manfaat dalam pembelajaran	24
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	25

c. Angket respons guru

Angket ini digunakan untuk mendapatkan respons dari guru khususnya guru kelas V terkait LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* yang dirancang. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian angket respons guru.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respons Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Materi	Kejelasan materi	1,2,3,10
		Kebahasaan	4, 5
		Evaluasi	6
2.	Tampilan	Kemenarikan cover	7
		Ketepatan pemilihan warna	8

		Kemenarikan ilustrasi/gambar	9
		Penggunaan huruf	11
		Kelengkapan komponen LKPD	12
3.	Penggunaan	Kemudahan penggunaan	13, 14
4.	Manfaat	Manfaat bagi proses pembelajaran	15
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	16

d. Angket respons peserta didik

Angket ini digunakan untuk mendapatkan respons peserta didik kelas V SDN Windusari terkait LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* yang dirancang. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian angket respons peserta didik.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan	Tampilan LKPD	1
		Penggunaan huruf	2
		Gambar dan Video	3,11,12
2.	Materi	Kejelasan materi	4, 5
		Evaluasi	6
		Kejelasan kalimat dan kebahasaan	7, 8
3.	Penggunaan	Kemudahan penggunaan LKPD	9
4.	Manfaat	Manfaat LKPD bagi peserta didik	10

### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian dimulai dari persiapan awal sampai akhir penelitian. Berikut tahapan-tahapan penelitian model ADDIE (Affandi dan Badarudin, 2011, hlm. 24-26)

#### 3.5.1 *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang ada di sekolah untuk mendapatkan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan analisis lingkungan belajar seperti mewawancarai guru kelas V SDN Windusari, dan menganalisis kurikulum yang mencakup KI, KD, indikator, dan materi.

#### 3.5.2 *Design* (Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain atau kerangka produk yang akan dikembangkan yaitu LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* baik susunan maupun tampilan. Tahap ini terdiri dari menentukan sumber daya yang dibutuhkan, memilih dan menentukan cakupan materi, menentukan spesifikasi produk, membuat prototipe produk, dan menentukan tim pengembangan.

#### 3.5.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan produk atau proses pembuatan LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets*. Di tahap ini dilakukan validasi dan revisi dari para ahli.

#### 3.5.4 *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian atau penerapan LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* yang telah dikembangkan kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik. LKPD yang akan diuji cobakan telah mendapat predikat layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba LKPD interaktif berbasis *Live Worksheets* ini dilaksanakan di kelas V SDN Windusari pada materi pokok pikiran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah itu, dilakukan penilaian LKPD interaktif oleh pengguna.

#### 3.5.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam proses penelitian. Tahap ini dilakukan setelah memperoleh data hasil penelitian dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Data tersebut kemudian diolah untuk mengetahui hasil LKPD berbasis *Live Worksheets* ini sudah

layak digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan analisis yang dilakukan peneliti dengan menelaah data-data yang sudah didapatkan dari penelitian untuk dijadikan informasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.6.1 Teknik analisis data wawancara

Untuk data wawancara, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif. Hasil wawancara terhadap guru kelas V SDN Windusari akan disatukan dan disimpulkan secara keseluruhan.

#### 3.6.2 Teknik analisis data angket

Untuk analisis data angket, peneliti menggunakan skala *Likert* baik untuk data angket validasi ahli maupun angket respons guru dan peserta didik. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 134) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena tertentu. Untuk dapat menghitung data, digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum s}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

$\sum s$  = jumlah total skor

n = skor maksimum

##### 3.6.2.1 Angket validasi ahli materi dan media

Pada angket validasi ahli, terdapat lima alternatif jawaban, pada setiap jawaban memiliki skor yang berbeda. Berikut skor penilaian dari tiap jawaban yang dapat dilihat dalam tabel berikut.



Tabel 3.6 Skor Penilaian Validasi Ahli

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

(Riduwan, 2012, hlm. 39)

Untuk mengetahui validasi LKPD dari para ahli, berikut skala kelayakan LKPD yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan LKPD

<b>Skala Kelayakan LKPD</b>	<b>Kriteria</b>
0 – 20%	Sangat Kurang Layak
20,1% - 40%	Kurang Layak
40,1% - 60%	Cukup Layak
60,1% - 80%	Layak
80,1% - 100%	Sangat Layak

(Riduwan, 2012, hlm. 39)

### 3.6.2.2 Angket respons pengguna

Pada angket respons pengguna, terdapat lima alternatif jawaban dan pada setiap jawaban memiliki skor yang berbeda. Berikut skor penilaian dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.8 Skor Penilaian Respons Pengguna LKPD

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
CB (Cukup Baik)	3
KB (Kurang Baik)	2

SKB (Sangat Kurang Baik)	1
--------------------------	---

Untuk mengetahui respons pengguna terhadap LKPD yang telah dikembangkan, berikut skala respons pengguna LKPD yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tab 3.9 Kriteria Respons Pengguna LKPD

<b>Skala Respons Pengguna LKPD</b>	<b>Kriteria</b>
0 – 20%	Sangat Kurang Baik
20,1% - 40%	Kurang Baik
40,1% - 60%	Cukup Baik
60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100%	Sangat Baik