

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian

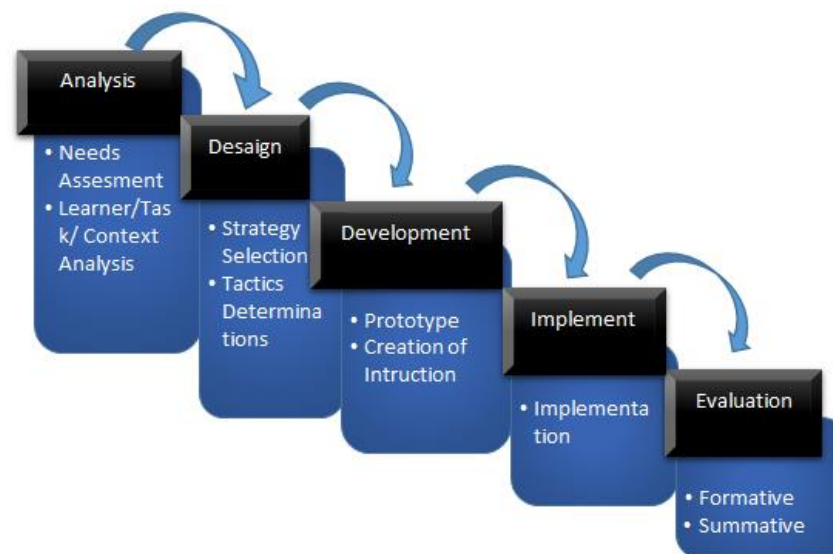
Paradigma penelitian bisa diartikan sebagai bentuk pola pikir seseorang yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti serta sekaligus dapat mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian (Sugiyono, 2017). Dengan demikian dalam penelitian ini menggunakan paradigma penelitian deskriptif yang digunakan untuk menentukan langkah-langkah dalam melakukan studi pendahuluan. Kemudian metode evaluatif dapat digunakan untuk mengevaluasi dalam proses uji coba pengembangan produk, dan metode eksperimen dapat digunakan untuk menguji implikasi produk yang sudah dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan menggunakan desain model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Dasar pertimbangan model tersebut cocok untuk mengembangkan bahan ajar yang valid, efektif, dan efisien. Seperti ditunjukkan pada diagram gambar berikut:

Diagram 3.1 Model ADDIE

D. Alur Penelitian

Alur penelitian merupakan tahapan sebagai gambaran mengenai penelitian yang akan dilakukan. Melalui alur atau tahapan penelitian ini dapat terlihat jalannya penelitian sehingga dapat dengan mudah untuk menentukan apa saja yang harus dan akan dilaksanakan oleh peneliti dalam menjalankan atau mengaplikasikan langkah demi langkah. Berikut adalah diagram alur penelitian yang harus dilalui.

Adapun tahap penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan peneliti sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan salah satu pendidik bahasa Indonesia di sekolah untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah selanjutnya pemilihan materi yang dirasa terdapat permasalahan di dalamnya. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan terbaru, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

a) Pemilihan Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah teks eksplanasi. Sesuai dengan analisis kebutuhan siswa menggunakan angket analisis kebutuhan siswa pada pembelajaran menulis teks eksplanasi. Pemilihan materi teks eksplanasi ini didasari oleh alasan-alasan sebagai berikut:

- 1) Ketidakmampuan dan kemalasan siswa dalam hal menulis terutama teks eksplanasi masih mendominasi.
- 2) Kurangnya kesadaran akan pentingnya menulis teks eksplanasi.
- 3) Kemampuan menulis teks eksplanasi siswa SMA Negeri 4 Tualang masih rendah.

b) Pemilihan Sekolah

Sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model *addie Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* adalah SMA Negeri 4 Tualang kabupaten Siak.

c) Analisis Kebutuhan

Penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan salah satu pendidik bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Tualang untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukann dengan menggunakan wawancara kebutuhan guru mengenai informasi awal kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi di SMA Negeri 4 Tualang

Dari hasil observasi peneliti berasumsi perlu dikembangkan terobosan baru melalui bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*. Karena dari observasi awal di SMA Negeri 4 Tualang diperoleh data bahwasannya kebanyakan peserta didik kurang tertarik dan sulit dalam memahami bahan ajar berupa lembar kerja siswa (LKS).

Langkah selanjutnya adalah studi literatur tentang bahan ajar dilakukan dengan mempelajari referensi tentang konsep-konsep pengembangan, Sedangkan untuk studi literatur terkait materi teks eksplanasi pada kelas XI menghasilkan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

- 3.3. Mengidentifikasi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi lisan dan tulis; 4.3. Mengkonstruksi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi secara lisan dan tulis.
- 3.4. Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi; 4.4. Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

2. Perencanaan Produk (*Design*)

a) Tujuan

Tujuan dari penggunaan bahan ajar teks eksplanasi kelas XI IPS adalah menyediakan bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*, sebagai pendamping dan rujukan dalam proses pembelajaran dan juga sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi teks eksplanasi.

b) Pengguna

Pengguna dari bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder* adalah siswa kelas XI IPS SMAN 4 Tualang.

c) Pola *Jupekoinlap*

Pada penelitian ini adalah membuat bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*. Pola dari bahan ajar ini adalah pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pola Bahan Ajar

No	Komponen
1	Judul
2	Petunjuk belajar
3	Kompetensi dasar atau materi pokok
4	Informasi pendukung
5	Latihan
6	Penilaian

Sumber (Prastowo, 2016)

3. Pengembangan (*Development*)

a) Tahap Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder* pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Tualang adalah melakukan tahapan-tahapan membuat bahan ajar langkah demi langkah sampai selesai dan menjadikan bahan ajar dapat diinstal pada gadget (*smartphone*) sehingga bahan ajar tersebut siap untuk digunakan bagi siswa atau peserta didik.

b) Tahap Pengembangan Program *Website 2 Apk Builder*

Pada tahap ini, semua bentuk bahan ajar yang sudah disusun pada *power point* dinonaktifkan klik mousenya serta dihubungkan atau memanfaatkan *hyperlink* agar setiap tombol-tombol yang akan menjadi *touch* atau sentuhan jari pada *smartphone* di masukkan dan dirubah menjadi aplikasi dengan bantuan web 2 apk, sehingga aplikasi tersebut dapat diinstal pada android (*smartphone*).

c) Validasi

Pada tahap ini dilakukan pembenaran atau perbaikan setelah bahan ajar dan program *website 2 apk builder* divalidasi oleh ahli sehingga menjadi bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder* yang siap untuk diterapkan (*implementation*) pada tahap berikutnya. Validasi dilakukan dengan melihat aspek relevansi materi dan aspek media yang ada pada bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*. Hasil validasi berupa angket yang diisi oleh Ahli bersangkutan dengan saran dan keputusan mengenai layak atau tidaknya bahan

ajar teks ekplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder* diuji coba. Pada tahap validasi kedua ahli menyatakan bahwa aplikasi bahan ajar tersebut layak diujicobakan dengan beberapa saran perbaikan.

4. Penerapan (Implementation)

Langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi. Implementasi bahan ajar ini diterapkan kepada guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tualang berjumlah 30 peserta didik. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui respons dan peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi, bahan ajar yang telah diterapkan atau diimplementasikan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini juga digunakan untuk mengevaluasi tentang respons peserta didik terhadap bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*, *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan, kemampuan menulis teks eksplanasi atau hasil belajar siswa yang telah menggunakan produk baru.

E. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

1. Subjek penelitian pengembangan bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder* adalah ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran dan untuk uji coba lapangan adalah 30 siswa SMAN 4 Tualang kelas XI IPS kabupaten Siak.
2. Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Tualang Kabupaten Siak, yang dikembangkan berupa bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan dua cara dalam mengumpulkan data yaitu:

1. Wawancara

Pada penelitian di sini, peneliti menggunakan wawancara tidak struktural. Karena peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap dalam mengumpulkan data, yang berguna untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan juga sebagai masukan dalam mengembangkan bahan ajar teks eksplanasi (Sugiyono, 2017).

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab (Trianto, 2014). Dalam penelitian ini angket ini digunakan pada saat validasi materi oleh para ahli dan respons peserta didik ketika uji coba di lapangan. Tujuan memberikan angket ini adalah untuk mendapatkan data awal yang digunakan dalam proses pengembangan bahan ajar teks eksplanasi.

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Penyusunan lembar validitas ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penilaian para ahli terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan baik dari kelayakan isi, bahasa, penyajian materi, tampilan dan konten di dalamnya, dan hasil dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli, digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki produk bahan ajar sebelum dilakukan uji coba. Sehingga produk pengembangan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Lembar Respons Guru dan Peserta Didik.

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru dan peserta didik terhadap produk bahan ajar teks eksplanasi yang telah dikembangkan. Dalam penyusunan lembar respons peserta didik, dibuat lebih sederhana dibandingkan instrumen untuk guru lebih kepada penilaian versi guru atau pengajar.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil dari pengembangan aplikasi bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*. Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variable. Instrumen yang digunakan memiliki variasi jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Putra dan Setiawati, (2018).

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan,

$$x_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata akhir

x_i = Nilai uji operasional angket setiap peserta didik

n = Banyaknya peserta didik yang mengisi angket

1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi ahli terkait kegrafikan, penyajian, kesesuaian isi, dan kebahasaan. Angket validasi ahli memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan memiliki berbeda yang mengartikan tingkat validasi bahan ajar teks eksplanasi yang dikembangkan. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel 3.2

Tabel 3.2 Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Hasil penelitian dari setiap ahli materi maupun ahli media kemudian dicari nilai rata-ratanya, selanjutnya dikonversikan kedalam pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*. Pengkonversian skor kedalam pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Kriteria Verifikasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Valid	Tidak Ada Perbaikan
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup valid	Perbaikan Sebagian
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang valid	Perbaikan Sebagian & Pengkajian Ulang Materi.
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak valid	Perbaikan Total

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket respons peserta didik terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel 3.4

Tabel 3.4 Skor Penilaian Uji Coba Produk

Skor	Pilihan Jawaban Kemenarikan
4	Sangat Menarik
3	Menarik
2	Kurang Menarik
1	Sangat Kurang Menarik

Hasil dari skor penilaian masing-masing dari peserta didik dan pendidik tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kemenarikan bahan teks eksplanasi yang dikembangkan. Penkonversian skor menjadi pertanyaan ini dapat dilihat dalam tabel 3.5

Tabel 3.5 Kriteria Untuk Uji Kemenarikan

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Menarik
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Menarik
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Menarik
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Sangat Kurang Menarik

3. Analisis Keefektifan Produk

Analisis efektifitas penggunaan pengembangan bahan ajar teks eksplanasi dengan pola *jupekoinlap* berbantuan program *website 2 apk builder*, didasarkan dari pencapaian hasil peserta didik dalam menyelesaikan *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar peserta didik. Untuk menghitung tingkat keefektifan produk menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{- Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pretest}}}$$

Keterangan:

S_{posttest} : Skor posttest

S_{pretest} : Skor pretest

S_{maks} : Skor maksimum

Kriteria tingkat keefektifan produk yang telah dikembangkan disajikan dalam tabel 3.6

Tabel 3.6 Kriteria Skor Rata-Rata ($n - \text{gain}$)

Nilai (g)	Kriteria
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

I. Definisi Operasional

Perlu adanya penyamaan persepsi agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, ditegaskan pengertian sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk.
- 2) Bahan ajar didefinisikan sebagai materi belajar yang mempunyai sifat fisik yang dapat diobservasi yang digunakan untuk memudahkan proses belajar sehingga dapat membantu tercapainya tujuan kurikulum yang disusun secara

sistematis dan utuh sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, memudahkan guru mengajar dan siswa belajar.

- 3) Teks Eksplanasi adalah sebuah uraian berupa teks yang menjelaskan proses atau peristiwa tentang asal-usul, proses, dan perkembangan fenomena atau kejadian yang berupa kejadian alam, sosial dan budaya.
- 4) Pola *jupekonlap* merupakan bentuk struktur rancangan bahan ajar dengan membuat pola tahapan langkah demi langkah sehingga menjadi sebuah struktur bahan ajar yang baik sesuai pendapat ahli.
- 5) Program *website 2 apk builder* merupakan program yang dapat mengubah bahan ajar menjadi sebuah aplikasi yang dapat diinstal pada *smartphone* sehingga bahan ajar tersebut siap digunakan sebagai bahan ajar yang interaktif.