

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran boardgame yang dikerjakan secara bertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi SMK kelas sebelas yaitu mata pelajaran Fotografi Dasar. Alasan peneliti memutuskan menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini memiliki keunggulan langkah kerja yang sistematis. Setiap fase dievaluasi dan dimodifikasi dari fase yang dilalui sehingga produk yang dihasilkan merupakan produk yang valid. Apalagi model ADDIE sangat sederhana, tetapi implementasinya sistematis.



Gambar 3.1 Model ADDIE

Model ADDIE ialah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang pembelajaran. ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*, *Implemented*, *Evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media

dan bahan ajar. Dijabarkan menurut E.Mulyanitiningsih model ADDIE sebagai berikut:

1. Analysis

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Adapun tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan. Materi yang dianalisis oleh peneliti yaitu materi fotografi dasar untuk kelas XI di SMK jurusan DKV.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menetapkan pada kompetensi yang mana produk akan dikembangkan. Kurikulum yang dianalisis yaitu kurikulum terkini yang digunakan di SMK yaitu kurikulum merdeka belajar.

c. Analisis kebutuhan peserta didik.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan bahan ajar dengan melakukan wawancara bersama guru SMKN 11 Bandung, tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai sumber ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Analisis karakteristik peserta didik.

Karakteristik peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk dalam fase remaja. Peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada umumnya berada pada rentang usia antara usia 15/16-18 tahun, dalam konteks psikologi perkembangan individu berada pada fase remaja tengah.

Karakteristik remaja pada usia sekolah menengah adalah sudah mulai masuk pada hubungan teman sebaya, dalam arti remaja harus sudah mengembangkan interaksi sosial yang lebih luas dengan teman sebaya (Makmum, 2009: 130).

2. Design

Dalam tahap ini, peneliti membuat produk awal (prototype) atau rancangan produk yang berupa *mood board*, *decision tree*, dan *wireframe* dari *BATHO board game*.

3. Development

Development merupakan kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Pada tahapan ini penulis melakukan pembuatan produk berupa boardgame dari materi Fotografi Dasar kelas sebelas SMK, dengan berbagai tahapan yang dilalui mulai dari analisis, desain dan sampai pada pengembangan produk berupa boardgame edukasi. Dalam tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan boardgame.

4. Implementation

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

Pada tahapan ini setelah produk dilakukan validasi oleh ahli materi yaitu bapa Ade Suryadi yang merupakan guru mata pelajaran fotografi dasar di SMKN 11 Bandung dan ahli media yaitu ibu Mirawati selaku dosen PGPAUD di Universitas Pendidikan Indonesia selanjutnya mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada siswa kelas XI DKV 2 SMKN 11 Bandung.

5. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Subjek uji coba pada boardgame edukasi yang telah dikembangkan akan diujicobakan kepada populasi penelitian yaitu siswa kelas XI DKV SMKN 11 Bandung dengan sampel penelitian siswa kelas XI DKV 2 SMKN 11 Bandung berjumlah 34 siswa. Uji coba pada penelitian ini hanya dilakukan pada tahap uji coba kelompok kecil karena mengingat keadaan yang masih dalam keadaan pandemi Covid-19.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian untuk mendapatkan data dari penelitian yaitu dengan menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono,2016:199). Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket penelitian yang item jawabannya sudah tersedia pada lembar angket. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa:

1. Angket validasi dari validator ahli materi
2. Angket validasi dari validator ahli media.
3. Angket tanggapan atau respon yang diberikan siswa.

Angket validasi bahan ajar ini terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media yang diberikan kepada validator. Validator dapat memberikan komentar ataupun saran terhadap boardgame yang dikembangkan guna untuk diperbaiki kembali agar dapat digunakan sesuai ketentuan.

Berikut kisi-kisi angket penilaian validasi materi terhadap boardgame edukasi sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi Kisi Validasi Materi

Aspek	Kriteria	No
Pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran	2
	Sesuai dengan kompetensi keahlian dasar yang disusun	3
	Sesuai dengan karakteristik siswa	4
	Interaktivitas	5
	Kontekstualitas	6
	Kemudahan untuk dipahami oleh siswa	7
	Konsistensi latihan dengan tujuan pembelajaran	8
Materi	Kebenaran materi secara teori dan konsep	9
	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	10
	Kesesuaian penggunaan bahasa	11
	Ketepatan tata bahasa	12
	Kesesuaian ilustrasi dengan deskripsi	13
	Kesesuaian latihan dengan materi	14
	Kejelasan gambar dan teks yang digunakan	15

(Wohono,2020)

Tabel 3.1 merupakan kisi kisi untuk angket validasi materi (Menurut Wahono, 2020) yang telah dimodifikasi sehingga sesuai dengan media pembelajaran *board game* "BATHO". Dalam kisi-kisi terdapat 15 aspek yang dinilai dengan 2 pokok aspek yaitu materi, dan pembelajaran yang akan divalidasi agar materi dalam media pembelajaran "BATHO" *board game* sudah sesuai dengan capaian pembelajaran fotografi dasar SMK kelas XI.

Tabel 3. 2 Kisi Kisi Angket Validasi Media

Aspek	Kriteria	No
Aspek Rekayasa Media	Maintainable (mudah disimpan)	1
	Usabilitas (mudah digunakan)	2
	Reusable (dapat digunakan kembali)	3
	Ukuran media	4
	Petunjuk penggunaan media	5
	Ketepatan media	6
Aspek Komunikasi Visual	Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah dipahami)	7
	Kreatif dan inovatif dalam ide	8
	Sederhana	9
	Gambar	10,11,12
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	13
	Kesesuaian ukuran huruf	14
	Pengaturan tata letak	15
	Keterbacaan teks	16
	Warna	17,18
	Desain	19

(Puspitaningrum,2019)

Tabel 3.2 merupakan kisi kisi ahli media (Menurut Puspitaningrum, 2019) yang telah dimodifikasi sehingga sesuai dengan media pembelajaran *board game* "BATHO". Terdapat 2 aspek dengan 19 pertanyaan.

Berikut tabel 3.3 kisi-kisi uji respon siswa, bertujuan untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan.

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Uji Respon Siswa

Aspek	Kriteria	No
Aspek Rekayasa Media	Maintainable (mudah disimpan)	1
	Usabilitas (mudah digunakan)	2,3
Aspek Desain Pembelajaran	Kesesuaian materi	4,5
	Pemberian motivasi belajar	6,7

Putri Nurchandra Sari Pramuji

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BATHO" BASIC PHOTOGRAPHY BOARD GAME SMK KELAS XI MATERI FOTOGRAFI DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Aspek	Kriteria	No
	Kemudahan untuk dipahami	8
	Kejelasan soal	9
Aspek Komunikasi	Desain	10
Visual	Ketepatan penggunaan huruf	11
	Ketepatan warna yang digunakan	12,13,14
	Gambar	15

(Puspitaningrum,2019)

3.4 Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data ini akan diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator yang berbentuk deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran angket menggunakan skala *likert*, kemudian data dianalisis dengan statistik deskriptif, selanjutnya mencari interval untuk menentukan produk yang dihasilkan layak atau tidak layak. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey. Penilaian kriteria skala likert di dalam penelitian ini terdiri dari 1 sampai 5 skor, dengan penjelesan untuk validasi dapat dilihat pada table 3.4 dan untuk respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3.6. Perhitungan presentase setelah mendapatkan hasil dapat dilihat pada gambar 3.2. Pedoman konversi interval menggunakan kriteria menurut Widoyoko (2014) seperti pada Tabel 3.5 untuk validasi dan tabel 3.7 untuk repon siswa.

Tabel 3. 4 Rentang Nilai Validasi

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

$$Presentase = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Gambar 3.2 Penilaian Ahli Validasi

Tabel 3.5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media

No	Kriteria	Tingkat respon
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Tabel 3.6 Rentang Penilaian Respon Siswa

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

$$Presentase = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Gambar 3.3 Penilaian Uji Respon Siswa

Tabel 3.7 Kualifikasi Tingkat Respon Siswa

No	Kriteria	Tingkat respon
1	81% - 100%	Sangat Setuju
2	61% - 80%	Setuju
3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	21% - 40%	Tidak Setuju
5	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju