

BAB III

METODE PENELITIAN

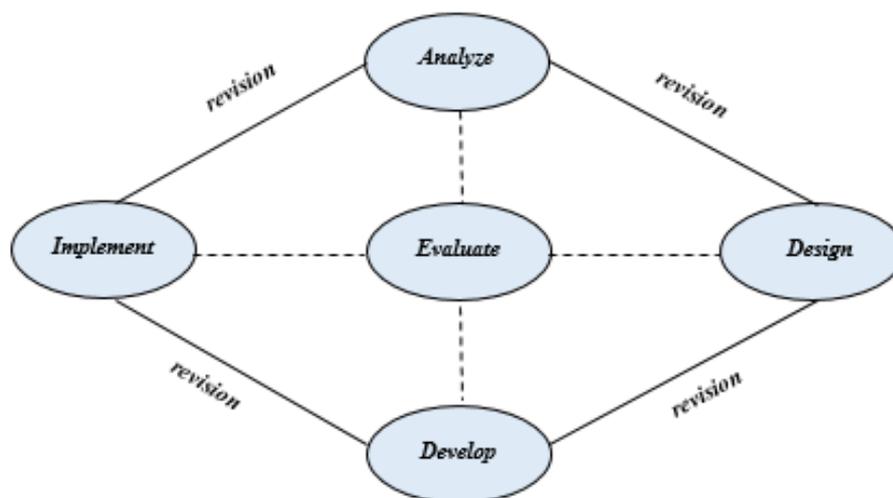
3.1 Desain Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan *Design and Development* (D&D) sebagai jenis penelitian dalam pengembangan media *flipbook* digital. Penelitian desain dan pengembangan merupakan kegiatan penelitian yang mengubah keadaan yang ada, mentransformasikan situasi untuk mendapatkan peningkatan kinerja individual maupun kelompok. Kegiatan tersebut menggunakan pengetahuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk, baik yang sudah ada maupun yang belum tersedia (Rusdi, 2018). Richey and Klein (dalam Hajidi, 2018, hlm. 19) mengemukakan bahwa secara garis besar terdapat dua kategori penelitian D&D yaitu *Product and Tool Research* (penelitian produk dan alat) dan *Model Research* (penelitian model).

Berdasarkan hal tersebut, dalam pelaksanaannya penelitian berfokus kepada mendesain dan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flipbook* digital. Tujuan media pembelajaran tersebut untuk menambah fasilitas media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* berbasis pendekatan gaya belajar materi gaya dalam pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian jenis D&D ini dapat dilaksanakan menggunakan berbagai model penelitian. Dalam prosedur penelitian pengembangan *flipbook* digital berbasis pendekatan gaya belajar ini, model yang digunakan dalam penelitian yaitu pengembangan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari tahapan desain yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut dilakukan secara sistematis. Berikut merupakan kerangka model pengembangan dengan menggunakan ADDIE (Rusdi, 2018).



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE

Pada Gambar 3.1 ini merupakan kerangka model ADDIE. Kerangka tersebut menjelaskan bagaimana keterhubungan antara tahapan satu dengan tahapan lainnya. Serta dalam setiap tahapan ini bisa saja adanya revisi untuk kesesuaian yang diharapkan.

3.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal ini, langkah yang harus dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan pengembangan media, karakteristik siswa serta menganalisis materi dan tujuan pembelajaran (Rusdi, 2018). Menganalisis kebutuhan pengembangan media dilakukan guna memastikan produk yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan dan sesuai perkembangan teknologi pembelajaran berbasis digital. Kemudian menganalisis karakteristik siswa ini sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena diharapkan media yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa. Analisis materi dan tujuan ini dilakukan agar media yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kurikulum KD dan indikator sebagai target yang harus dicapai oleh siswa.

Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner untuk memperoleh gambaran data terkait kebutuhan pengembangan media dan karakteristik siswa yaitu kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian analisis materi dilakukan melalui studi literatur sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam media *flipbook* digital.

3.2.2 Tahap Desain/Perancangan (*Design*)

Pada tahapan kedua ini, peneliti menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) dengan tujuan memperjelas ruang lingkup materi berdasarkan kompetensi dasar dan indikator. Pembuatan *storyboard* dengan tujuan mendapatkan uraian yang lebih rinci dalam penyajian media *flipbook* digital dan membuat spesifikasi produk. Kemudian melakukan pengumpulan bahan media, pembuatan multimedia berupa audio dan video. Setelah semua bahan yang dibutuhkan terkumpul dan penyelesaian pembuatan multimedia, peneliti akan melakukan pembuatan desain *flipbook* sampai berbentuk PDF dengan menggunakan aplikasi canva dan mengelola bahan media yang akan dikemas dalam *flipbook*.

Kemudian pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan produk berdasarkan bahan-bahan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah mendesain buku menggunakan canva kemudian dijadikan *file* berbentuk PDF, pembuatan *flipbook* digital menggunakan *software Flip PDF Comporate Edition*, dan terakhir pembuatan aplikasi menggunakan *AppsGeysers*. Setelah produk selesai menjadi aplikasi atau *link* HTML, peneliti melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing serta melakukan penyempurnaan revisi.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti menyiapkan instrumen penilaian validasi ahli (materi, media, dan bahasa). Setelah merancang instrumen penilaian, produk yang telah dibuat kemudian diuji dan dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen berupa angket untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Kemudian, masukan dari para ahli tersebut digunakan untuk penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik di Sekolah Dasar.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon pengguna, yaitu guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar sudah dilaksanakan secara tata muka, sehingga untuk mengetahui respon pengguna terhadap media yang dikembangkan dilakukan kegiatan pembelajaran secara langsung kepada siswa kelas IV. Sebelum melakukan uji coba kepada

pengguna, peneliti merancang RPP sebagai acuan untuk proses pembelajaran secara terstruktur. Pada proses pembelajaran ini, peneliti akan memberikan terlebih dahulu *link* aplikasi *flipbook* kepada peserta didik melalui guru. Diharapkan peserta didik dapat mengeksplor media *flipbook* terlebih dahulu di rumah. Kemudian untuk guru, peneliti menyiapkan format penilaian pelaksanaan pembelajaran saat menggunakan media di dalam kelas. Peneliti melampirkan video tutorial untuk guru dan peserta didik amati agar mengetahui bagaimana penggunaan media *flipbook* tersebut. Pada tahap ini, tujuan utama peneliti yaitu untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media yang dirancang. Peneliti melakukan penyebaran angket dalam bentuk *hardfile* secara langsung kepada yang bersangkutan yaitu guru dan peserta didik.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan guna mengetahui bagaimana pengembangan media yang telah dirancang setelah diuji cobakan kepada pengguna, berdasarkan hasil implementasi produk kepada pengguna, dan hasil pengisian kuesioner responden. Serta pengambilan kesimpulan dan catatan perbaikan yang akan digunakan untuk pengembangan media selanjutnya.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian pengembangan media ini untuk mendapatkan hasil data yang dibutuhkan yaitu sebagai berikut.

1. Ahli materi, untuk mengetahui kelayakan materi gaya yang dikemas dalam media *flipbook*.
2. Ahli media, untuk mengetahui kelayakan media yang disajikan dalam bentuk *flipbook*.
3. Ahli bahasa, untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media *flipbook*.
4. Guru SDN 016 Dr. Cipto Pajajaran, untuk mengetahui uji hasil penerapan media *flipbook* digital, serta respon terhadap media. Jumlah yang dibutuhkan minimal dua guru
5. Peserta didik kelas IV, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang disajikan oleh peneliti. Jumlah yang dibutuhkan dapat menyesuaikan dengan kondisi kelas.

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan hasil data yang diinginkan, tentu diperlukan alat untuk mengukur atau mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian. Dalam penelitian pengembangan media ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yaitu dalam bentuk wawancara semi terstruktur dan kuesioner/angket. Instrumen penelitian dijelaskan sebagai berikut.

3.4.1 Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab antara penanya dengan narasumber. Disini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan wawancara dilaksanakan setelah proses uji coba kepada peserta didik. Pertanyaan yang disajikan mengenai aspek materi, media, dan pembelajaran. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru

Aspek	Butir Pertanyaan	No Pertanyaan
Materi	Apakah materi yang disajikan dapat dipahami dengan jelas?	1
	Bagaimana menurut Ibu mengenai materi Gaya pada kelas IV ini, apakah sudah sesuai dengan apa yang seharusnya dipelajari?	2
Media	Bagaimana pendapat Ibu mengenai media <i>flipbook</i> digital yang saya kembangkan?	3
	Apakah Ibu akan menggunakan media ini untuk pembelajaran di dalam kelas?	4
	Apakah terdapat kendala saat Ibu menggunakan media tersebut?	5
	Bagaimana pendapat Ibu mengenai simulasi gaya yang dapat digunakan dalam media tersebut?	6
Pembelajaran	Apakah media <i>flipbook</i> digital ini mempermudah dalam penyampaian materi?	7
	Bagaimana pendapat Ibu apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media digital dan menggunakan fasilitas sekolah seperti Lab. Komputer?	8

Pada Tabel 3.1 berisikan mengenai pedoman wawancara yang akan diberikan kepada guru kelas IV di Sekolah Dasar. Terdapat tiga aspek dalam kisi-kisi pedoman wawancara yaitu aspek materi, media, dan pembelajaran. Sebanyak delapan butir pertanyaan yang akan diberikan kepada guru yang bersangkutan.

3.4.2 Angket/Kuesioner

Peneliti merancang kuesioner yang diperuntukan untuk para partisipan penelitian. Partisipan dalam penelitian yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan peserta didik. Berikut kisi-kisi kuesioner/angket validasi materi, media dan bahasa oleh ahli, serta angket respon guru dan peserta didik berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2014) dan beberapa penelitian sejenis sebelumnya yang kemudian diadaptasi sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Kuesioner/Angket Validasi Materi

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuesioner/Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Kelayakan Isi	Ketepatan cakupan	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD.
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
		3. Kesesuaian isi <i>flipbook</i> digital dengan materi ajar.
	Kecermatan Isi	4. Konsep sesuai dengan materi IPA.
		5. Teori sesuai dengan materi IPA.
	Kejelasan materi	6. Pemaparan materi secara singkat, padat dan jelas.
		7. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik
		8. Gambar dan ilustrasi diutamakan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
Kelayakan penyajian	Pendukung penyajian	9. Pengantar
		10. Daftar Pustaka
		11. Glosarium
	Penyajian pembelajaran	12. Keterlibatan peserta didik
		13. Fleksibilitas penggunaan
		14. Soal-soal yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan yang berkaitan dengan materi.
		15. Pesan atau materi terdapat keterhubungan kesatuan tema.

Pada Tabel 3.2 merupakan kisi-kisi kuesioner validasi materi yang akan berikan kepada ahli. Peneliti menggunakan dua aspek dalam melakukan validasi yaitu kelayakan isi dan kelayakan penyajian. Indikator yang dirancang yaitu ketepatan cakupan, kecermatan isi, kejelasan materi, pendukung penyajian, dan penyajian pembelajaran. Peneliti menyajikan sebanyak lima belas butir penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

2. Kuesioner/Angket Validasi Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner/Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Kelayakan kegrafikan	Ukuran <i>flipbook</i> digital	1. Kesesuaian ukuran media dengan materi isi <i>flipbook</i>
	Desain sampul	2. Tata letak tampilan
		3. Keselarasan warna
		4. Merepresentasikan isi materi
		5. Ketepatan memilih ukuran dan jenis huruf.
	Desain isi <i>flipbook</i>	6. Keseimbangan tata letak teks dan gambar
		7. Pemilihan warna
		8. Kesesuaian gambar dengan materi
		9. Kesesuaian jenis huruf
Kualitas teknis	Kebergunaan	10. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
		11. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar
		12. Mempermudah proses pembelajaran
		13. Dapat digunakan dalam waktu dan tempat yang fleksibel
	Keterbacaan	14. Huruf dapat terbaca dengan jelas
		15. Ukuran font sesuai
Penggunaan Media	Jenis media yang digunakan	16. Komposisi warna huruf
		17. Penggunaan multimedia sesuai dengan materi
		18. Gambar akurat dan proporsional

Pada Tabel 3.3 merupakan kisi-kisi kuesioner validasi media yang akan berikan kepada ahli. Peneliti menggunakan tiga aspek dalam melakukan validasi media yaitu kelayakan kegrafikan, kualitas teknis, dan penggunaan media. Indikator yang dirancang yaitu ukuran *flipbook* digital, desain sampul, desain isi *flipbook*, kebergunaan, keterbacaan, dan jenis media yang digunakan. Peneliti menyajikan sebanyak delapan belas butir penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

3. Kuesioner/Angket Validasi Bahasa

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioener/Angket Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Kebahasaan	Kelugasan	1. Ketepatan struktur kalimat
		2. Keefektifan kalimat
		3. Kebakuan istilah
	Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi
		5. Kemampuan memotivasi peserta didik
	Kesesuaian Bahasa	6. Sesuai dengan usia siswa kelas IV Sekolah Dasar

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
		7. Ketepatan tata bahasa
		8. Kejelasan makna kata dan kalimat

Pada Tabel 3.4 merupakan kisi-kisi kuesioner validasi bahasa yang akan diberikan kepada ahli. Peneliti menggunakan satu aspek dalam melakukan validasi yaitu kebahasaan. Indikator yang disajikan yaitu mengenai kelugasan, komunikatif, serta kesesuaian bahasa. Peneliti menyajikan sebanyak delapan butir penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

4. Lembar Angket Respon Guru

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	No Pernyataan
Materi	Ketepatan cakupan	1,2
	Kecermatan isi	3
	Kejelasan materi	4
	Penyajian pembelajaran	5
Media	Desain sampul	6,7,8
	Desain isi <i>flipbook</i>	9,10
	Kebergunaan	11,12,13
	Keterbacaan	14,15
	Penggunaan media	16,17,18
Bahasa	Kelugasan	19
	Kesesuaian bahasa	20

Tabel 3.5 merupakan kisi-kisi lembar angket yang akan diberikan kepada pengguna yaitu guru. Peneliti menyajikan tiga aspek yaitu materi, media, dan bahasa. Indikator yaitu ketepatan cakupan, kecermatan isi, kejelasan materi, penyajian pembelajaran, desain sampul, desain isi *flipbook*, kebergunaan, keterbacaan, penggunaan media, kelugasan, dan kesesuaian bahasa. Peneliti menyajikan dua puluh butir pernyataan terhadap produk yang dikembangkan.

5. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	No Pernyataan
Materi	Kejelasan materi	1,2
	Penyajian pembelajaran	3,4,5
Media	Desain sampul	6
	Desain isi <i>flipbook</i>	7,8
	Kebergunaan	9,10
	Keterbacaan	11,12
	Penggunaan media	13,14
Bahasa	Kelugasan	15

Pada Tabel 3.6 merupakan kisi-kisi lembar angket yang akan diberikan kepada pengguna yaitu peserta didik. Peneliti menyajikan tiga aspek yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Indikator yang disajikan yaitu ketepatan cakupan, kecermatan isi, kejelasan materi, penyajian pembelajaran, desain sampul, desain isi *flipbook*, kebergunaan, keterbacaan, penggunaan media, dan kelugasan. Peneliti menyajikan lima belas butir pernyataan terhadap produk yang dikembangkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini akan menghasilkan data dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Namun lebih cenderung atau dominan bersifat kualitatif dengan membahas fokus suatu masalah untuk dideskripsikan secara valid. Pada hasil uji coba, pendekatan kuantitatif akan lebih dominan, dikarenakan membutuhkan perhitungan dalam mendapatkan hasil dari respon narasumber. Dalam pengumpulan data berdasarkan kuesioner/angket, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang disusun dengan menggunakan ketentuan skala *likert*. Skala *likert* ini digunakan untuk menilai dengan cara mengajukan beberapa pernyataan kepada responden. Kemudian responden memberikan jawaban dengan skala yang telah disediakan. Berikut ketentuan skala *likert* (Sukardi, 2019).

1. Data ahli materi, ahli media dan ahli bahasa
 - a. Data Kualitatif berupa nilai kategori yaitu, Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK).
 - b. Data Kuantitatif berupa skor penilaian yaitu, SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.
2. Data respon guru dan peserta didik
 - a. Data Kualitatif berupa nilai kategori yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
 - b. Data Kuantitatif berupa skor penilaian yaitu, SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data ini merupakan data hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru, dan respon peserta didik. Proses mencari dan

menyusun secara sistematis, data yang diperoleh dari data yang telah didapat di lapangan berdasarkan wawancara, dan kuesioner/angket yang dilakukan.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif membahas fokus suatu masalah untuk dideskripsikan secara valid. Sedangkan pendekatan kuantitatif dilaksanakan ketika pengumpulan data hasil dari angket dengan menggunakan skala likert (skor 1 - 4). Menurut Djali (dalam Suwandi, 2018 hlm. 3) skala *likert* dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok mengenai suatu gejala atau fenomena pendidikan.

Data hasil yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung setiap butir pertanyaan dalam sebuah angket ke dalam bentuk persentase (%) dengan menggunakan rumus berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor

N = Jumlah Skor Ideal

Hasil angka yang didapat diubah dari perhitungan menjadi bentuk data kualitatif berdasarkan kategori kelayakan dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor Riduwan (dalam, Ridwan & Lutfiati 2020) sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor

No	Skor Persentase	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Pada Tabel 3.7 merupakan kriteria interpretasi skor menurut Riduwan dengan persentase skor 0%-100%. Hasil dari persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan skor yang didapat, sangat tidak layak, tidak layak, cukup layak, layak, atau sangat layak.