

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Design and Development Research*) yaitu sebuah penelitian untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Penelitian desain dan pengembangan ini memberikan solusi atas keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, bernalar ketidakpastian, menelusuri, mencari, dan merencanakan. Rusdi (2018) mengemukakan bahwa penelitian desain dan pengembangan berfokus pada proses pengembangan konsep yang akan dikembangkan pada produk.

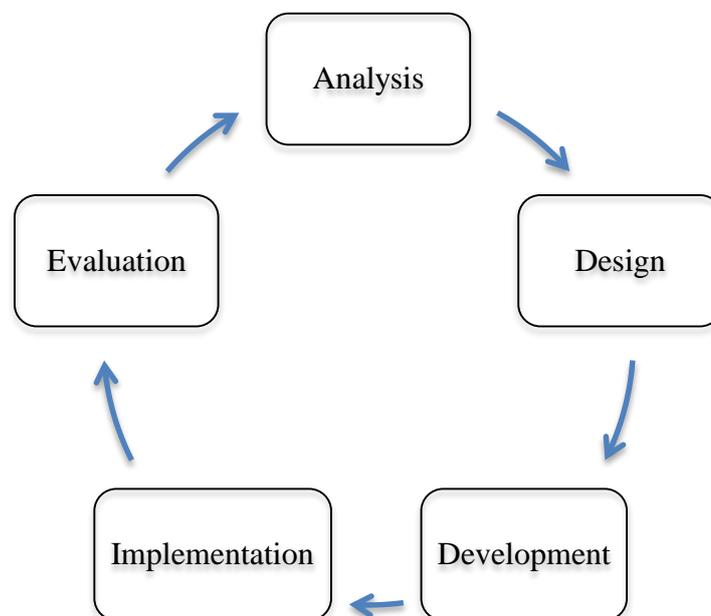
Richey dan Klein (dalam Rusdi, 2018, hlm. 11) mengatakan bahwa penelitian desain dan pengembangan ini sebagai metode penelitian yang sistematis mengenai desain produk, pengembangan dan evaluasi yang memiliki kaitan dengan produk yang baru atau pengembangan produk yang sudah tersedia. Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan suatu metode penelitian yang di dalamnya memuat tiga komponen, yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba model atau produk dari pengembangan tersebut (Tim Puslitjaknov, 2008). Komponen utama yaitu dalam model pengembangan ini adalah dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Sedangkan prosedur pengembangan ini merupakan prosedur yang harus ditempuh dalam menghasilkan produk. Komponen terakhir yaitu uji coba produk yang mana menjadi bagian sangat penting dalam penelitian desain dan pengembangan. Tahapan ini dilakukan setelah produk selesai dibuat. Tujuan dari uji coba produk ini untuk membuktikan apakah produk yang telah dibuat layak untuk digunakan atau tidak.

Berdasarkan pada desain penelitian tersebut maka dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *design and development*. Dengan memiliki tujuan membuat suatu produk media pembelajaran berupa E-Magazine dengan konten Budaya Indonesia. E-Magazine ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam salah satu konten IPS mengenai keragaman budaya. E-

Magazine ini tentunya akan dikemas semenarik mungkin, guna untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan peneliti. Prosedur penelitian adalah suatu langkah-langkah lengkap dan terperinci untuk menguraikan alur dalam menghasilkan suatu produk tertentu. Terdapat beberapa variasi prosedur dalam penelitian model D&D yang didapat dari beragam pendapat para ahli. Lee dan Owen (dalam Rusdi, 2018, hlm. 37) mengemukakan bahwa kerangka utama ADDIE memiliki langkah yang sistematis dan spesifik. Kerangka utama dalam ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).



Gambar 3.1 Prosedur Kerangka ADDIE

Penjabaran mengenai prosedur model ADDIE yang dilaksanakan dalam penelitian ini:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis ini dilakukan analisis kurikulum pembelajaran, analisis konten, dan analisis kebutuhan karakter peserta didik. Analisis kurikulum dibutuhkan agar pengembangan media ini memiliki tujuan yang jelas sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Analisis konten dilakukan agar konten materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan

kurikulum. Sementara itu, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari karakter peserta didik.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan perancangan membuat spesifikasi produk sebagai rencana awal dalam membuat produk. Selanjutnya yaitu menyusun GBPM (Garis Besar Program Media) untuk dijadikan pedoman dalam pembuatan produk. GBPM yang memuat mengenai rancangan panduan dalam pengembangan ini akan mempermudah proses pengembangan media pembelajaran e-magazine ini. Selain itu, pembuatan *storyboard* untuk mempermudah dalam pengembangan produk dengan tujuan untuk memahami alur dari konsep produk. Langkah terakhir pada tahap perancangan ini yaitu menentukan *software* yang akan digunakan pada pembuatan produk.

c. Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan ini mencakup kegiatan memproduksi program dan bahan ajar dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi program pembelajaran. Setelah melalui tahap perancangan, maka selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini meliputi proses pembuatan desain karakter, desain template dari *e-magazine*, penyusunan materi budaya Indonesia, pembuatan media pendukung lainnya seperti media pembelajaran audio maupun video yang bisa disisipkan pada *e-magazine*, lalu dilanjut pada proses pembuatan *flipbook* agar majalah digital bisa *dislide* seperti *e-book*, lalu diakhiri dengan mengubah link *flipbook* yang telah dibuat agar mudah diakses oleh peserta didik. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu memvalidasi produk ke tiga ahli. Tiga ahli tersebut diantaranya adalah ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah melakukan validasi produk atau uji kelayakan dari produk tersebut lalu melakukan revisi sesuai masukan dan saran dari validator. Setelah direvisi sesuai dengan masukan maka produk dapat diuji cobakan kepada peserta didik dan pendidik.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini merupakan uji coba terhadap produk yang sudah divalidasi dan direvisi sesuai masukan saran dari para ahli. Produk diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari respon pengguna pendidik dan peserta didik terhadap produk media.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir yaitu tahap analisis data dari hasil implementasi uji coba produk. Tahapan ini dilakukan untuk menilai tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Tahap evaluasi pada penelitian ini dilakukan pada setiap tahapan yang telah dilaksanakan. Tahap evaluasi juga merupakan tahapan dimana agar peneliti bisa memperbaiki produknya untuk menjadi lebih baik lagi.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini diantaranya ahli dan pengguna yang melibatkan guru serta siswa, secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut :

- a. Ahli materi merupakan dosen IPS yaitu Yona Wahyuningsih, M.Pd. yang akan memeriksa kesesuaian materi dan cakupan materi yang akan ada dalam media pembelajaran digital *e-magazine*.
- b. Ahli media merupakan dosen yang berkompeten dibidang desain/gambar yaitu Ridwan Sutisna, M.Pd.
- c. Ahli Bahasa terdiri dari dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli Bahasa Indonesia yaitu Dr. Kurniawati, M.Pd., yang memeriksa majalah digital dari segi kesesuaian Bahasa.
- d. Guru kelas IV di SDN 075 Jatayu yang merupakan subjek respon pengguna peserta didik sebanyak 1 orang.
- e. Peserta didik kelas IV di SDN 075 Jatayu yang merupakan subjek uji coba sebanyak 26 orang.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen data digunakan peneliti untuk memperoleh data yang valid mengenai validitas media pembelajaran digital *e-magazine* dengan konten Budaya Indonesia. Menurut Sugiyono (2017) yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti sebagai instrumen harus divalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif siap terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam memperoleh data adalah angket/kuesioner dengan responden dari siswa dan guru. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-magazine* dengan konsep Budaya Indonesia menggunakan beberapa alat pengumpulan data yang digunakan seperti:

Tabel 3.1 Data dan Teknik yang digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media <i>E-Magazine</i> Budaya Indonesia	Angket Validasi	<i>Judgement/Expert Review</i>
2.	Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media <i>E-Magazine</i> Budaya Indonesia	Angket Respon dan Wawancara	<i>Judgement/Expert Review</i>

3.4.1 Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017). Dalam lembar angket ini peneliti mendapatkan beberapa referensi dari beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Diantaranya dari Guniarti (2019), yang kemudian diadaptasi sesuai kebutuhan, seperti berikut:

1) Lembar angket validasi materi

Angket validasi materi ini akan diisi oleh ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dari segi materi.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Aspek Isi / Materi	Ketepatan konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Ketepatan isi media dengan konten IPS Kebudayaan Indonesia
		Kesesuaian materi Kebudayaan Indonesia dengan KD
		Pemilihan kata yang tepat dan mudah dipahami peserta didik
	Kejelasan Materi	Konten materi mudah dipahami peserta didik
		Menyajikan informasi mengenai Kebudayaan Indonesia dengan jelas
		Menyajikan cerita tentang Budaya Indonesia dengan menarik
		Membantu peserta didik agar lebih mengenal budaya Indonesia
		Membantu peserta didik memahami bagaimana cara melestarikan budaya

2) Lembar angket validasi media

Angket validasi media ini akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari segi efektivitas, isi cerita, dan desain yang disajikan dalam media tersebut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kualitas	Kebergunaan	Isi Majalah mudah dipahami

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Teknis	<i>(Usability)</i>	Materi tentang kebudayaan Indonesia dapat terlihat jelas
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas
		Ukuran huruf sesuai
		Komposisi warna huruf
	Desain Sampul	Tata Letak
		Ketepatan dalam pemilihan warna
		Kesesuaian gambar ilustrasi
		Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf
		Proporsi warna seimbang
	Desain Ilustrasi Isi <i>E-Magazine</i> Budaya Indonesia	Keseimbangan tata letak teks dan gambar
		Pilihan warna menarik
		Porsi warna seimbang
		Kesesuaian ukuran huruf
		Pemilihan jenis huruf
		Konsistensi karakter
Ilustrasi gambar menarik		

3) Lembar angket validasi bahasa

Angket validasi bahasa ini diisi oleh ahli bahasa yang bertujuan untuk menilai kelayakan dari segi penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kebahasaan	Penggunaan Bahasa dalam Media Pembelajaran Digital <i>E-Magazine</i> Budaya Indonesia	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas 4 SD
		Bahasa mudah dipahami untuk anak Sekolah Dasar
		Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi
		Kejelasan makna kata/kalimat

4) Lembar angket respon pendidik

Angket respon pendidik ini akan diisi oleh guru untuk mengetahui tanggapan serta penilaian dari guru yang bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi – Kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya
Kualitas	Minat/Perhatian	Menarik minat peserta didik

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan
		Fleksibilitas penggunaan
		Memudahkan pembelajaran
	Kualitas Tampilan	Media menarik untuk digunakan

5) Lembar angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik ini akan diisi oleh siswa untuk mengetahui tanggapan serta penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.6 Kisi – Kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa

Aspek	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Materi di dalam <i>e-magazine</i> mudah dipahami
	Bahasa di dalam <i>e-magazine</i> mudah dipahami
	Membantu belajar lebih mudah dalam materi budaya Indonesia
Media	Kemenarikan gambar dalam <i>e-magazine</i>
	Kemenarikan warna dalam <i>e-magazine</i>
	Keterbacaan tulisan <i>e-magazine</i>
	Kemudahan memahami makna kata/kalimat dalam <i>e-magazine</i>
	Kemudahan penggunaan media <i>e-magazine</i>
	Media <i>e-magazine</i> dapat memotivasi peserta didik
	Kebermanfaatan media <i>e-magazine</i>

3.4.2 Wawancara

Wawancara yaitu pengumpulan informasi dengan cara mengajukan beberapa butir pertanyaan secara lisan untuk dijawab. Wawancara ini

digunakan untuk memperkuat data terkait respon pengguna pendidik dan peserta didik.

Tabel 3.7 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Menurut Ibu/Bapak, kesulitan apa yang dialami dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia?
2.	Menurut Ibu/Bapak apa saja materi keragaman budaya yang harus disampaikan pada siswa?
3.	Menurut Ibu/Bapak, apakah materi keragaman budaya dalam media e-magazine Anak Bangsa dapat dipahami dengan mudah oleh siswa?
4.	Menurut Ibu/Bapak, apakah materi keragaman budaya dalam media e-magazine Anak Bangsa dapat menarik minat siswa untuk belajar?
5.	Apakah dengan adanya media e-magazine Anak Bangsa dalam pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya di Indonesia sangat dibutuhkan khususnya pada kondisi pembelajaran saat ini?
6.	Apakah Ibu/Bapak mengalami kesulitan dalam menggunakan media e-magazine ini?
7.	Menurut Ibu/Bapak apakah kelebihan dari media e-magazine Anak Bangsa ini?
8.	Menurut Ibu/Bapak apakah kekurangan dari media e-magazine Anak Bangsa ini?
9.	Menurut Ibu/Bapak apakah media e-magazine Anak Bangsa sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas IV?
10.	Apakah Ibu/Bapak dengan adanya pengembangan media pembelajaran e-magazine Anak Bangsa mengenai keragaman

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
	budaya di Indonesia dapat membantu proses pembelajaran?

Tabel 3.8 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Peserta Didik

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah sebelumnya kamu pernah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital?
2.	Pernahkan kamu belajar materi keragaman budaya menggunakan media digital?
3.	Apakah kamu menyukai media e-magazine Anak Bangsa?
4.	Apakah media e-magazine Anak Bangsa ini menarik?
5.	Apakah media tersebut lebih memudahkan kamu dalam memahami materi keragaman budaya?
6.	Apakah media tersebut lebih membuatmu semangat belajar?
7.	Menurut kamu apa kekurangan dari media e-magazine Anak Bangsa yang Ibu buat?
8.	Menurut kamu apa kelebihan dari media e-magazine Anak Bangsa yang Ibu buat?
9.	Adakah kesulitan saat menggunakan media e-magazine Anak Bangsa tersebut?
10.	Bagaimana pendapatmu mengenai media e-magazine Anak Bangsa ini?

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas oleh para 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, SK = 1.

- b. Metode pengumpulan data untuk penilaian oleh guru dan siswa.

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Dengan skor penilaian SS = 4, S = 3, KS = 2, TS = 1.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada partisipan. Angket yang diberikan, sebelumnya diberi skor dengan menggunakan panduan penskoran skala likert. Skala likert merupakan skala yang dikembangkan pada tahun 1932 oleh Likert. Menurut Likert (Budiaji, 2013, hlm. 128) skala likert ini menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon pada lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan. Skala likert ini memiliki empat atau lebih butir pertanyaan sehingga membentuk sebuah skor yang merepresentasikan sifat individu.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Stainback (Sugiyono, 2020, hlm. 130) analisis data merupakan suatu hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif khususnya. Analisis yang digunakan untuk memahami hubungan serta konsep data sehingga hipotesis yang dikembangkan dan dievaluasi. Pada penelitian ini dalam uji kelayakan melibatkan beberapa ahli seperti ahli materi, media, dan juga bahasa. Menimbang hal tersebut, maka peneliti berencana menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Yang mana pada tahapan ini data yang dianalisis adalah hasil dari *review* ahli media, materi, bahasa, respon guru dan siswa. Teknik analisis data ini dengan cara mendeskripsikan semua saran, tanggapan atau kritik yang didapatkan dari *review* ahli media, materi, bahasa, respon guru serta siswa yang menjadi partisipan dalam penelitian ini. Maka agar dapat dibaca dalam bentuk sebuah informasi, sehingga analisis data hasil

review menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus berikut:

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

Ps = Presentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Skor data yang dapat digunakan ialah skor yang telah didapat melalui instrumen yang sudah diisi oleh partisipan penelitian yang diantaranya adalah para ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan siswa. Dengan skoring berdasarkan Skala Likert.

Tabel 3.9 Skoring berdasarkan Skala Likert

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

Langkah selanjutnya yaitu, hasil angka yang didapatkan dari hasil perhitungan dirubah ke dalam bentuk *presentase* mengacu pada kriteria Interpretasi Skor menurut Arikunto & Safruddin (2018) dan dimuat ke dalam Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata (%)	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, dan Sangat Layak”.