

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dengan memiliki tujuan agar supaya hipotesis-hipotesis yang dimunculkan sebelumnya diuji kebenarannya sesuai dengan realitas di lapangan (sekolah dasar). Oleh karena itu, peneliti membutuhkan sebuah metode penelitian yang nantinya akan digunakan dalam proses penelitian. Karena pada dasarnya sebuah penelitian membutuhkan metode penelitian untuk mencari atau menganalisis data di lapangan, metode penelitian adalah tahapan ilmiah untuk memperoleh suatu data yang konkret sesuai dengan tujuan dan kegunaannya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian *mixedmethods* (kombinasi).

Jenis penelitian *mixedmethods* (kombinasi) adalah suatu jenis penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan dua jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif yang nantinya digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, *reliable* dan obyektif (Sugiyono, 2011). Jenis penelitian yang menggabungkan antara jenis penelitian kualitatif dan jenis penelitian kuantitatif ini disebut *mixedmethods*. Peneliti menggunakan jenis penelitian tersebut karena di dalam penelitian ini, tercantum beberapa penjelasan mengenai tahapan pengembangan produk yang dijelaskan secara rinci untuk kebutuhan penelitian, beserta hasil temuan-temuan yang nantinya akan diolah menggunakan perhitungan statistik dan menghasilkan data yang berupa angka-angka.

Dalam pengembangan penelitian ini, peneliti menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yang dalam hal ini peneliti berupaya mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang nantinya akan diuji keefektifan. Penelitian ini merupakan prosedur untuk membuat produk atau mengembangkan produk yang ada supaya menjadi lebih baik. Maksud dari desain penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan untuk kebutuhan di bidang Pendidikan yakni, pengembangan media pembelajaran *Interactive Book* untuk siswa kelas III. Model pengembangan yang digunakan pada

penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

## **3.2 Partisipan dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1 Partisipan Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas III (tiga) yang berjumlah 28 orang, oleh sebab itu sumber data untuk penelitian ini diperoleh dari siswa kelas III (tiga) SD Panyingkiran II. Pada awalnya, sebelum wawancara terhadap siswa dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru kelas III yang merangkap sebagai wali kelas untuk mendapatkan *clue* atau lebih jelasnya untuk mendapatkan isu-isu terkait permasalahan yang seringkali muncul di kelas III, setelah mendapatkan beberapa permasalahan yang bersumber dari guru kelas tersebut peneliti melakukan wawancara kembali dengan siswa kelas III dengan tujuan melakukan konfirmasi permasalahan apa saja yang benar-benar dapat menjadi kendala utama dari proses pembelajaran di kelas III SD Panyingkiran II. Selain itu, penelitian ini melibatkan beberapa ahli atau pakar dalam bidang tertentu untuk dijadikan tim validator (*judgement team*), tim validator tersebut merupakan salah seorang dosen di Universitas Pendidikan Indonesia yang ahli di bidangnya. Dosen tersebut yang bertanggung jawab menilai atau memberikan komentar mengenai instrumen-instrumen penelitian termasuk di dalamnya media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Interactive Book*.

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, Jawa Barat pada tahun ajaran 2022/2023 yaitu di SD Panyingkiran II. Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan dari bulan September 2022-Januari 2023. Dibawah ini merupakan rincian penelitiannya:

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu Penelitian	Kegiatan
1.	Pada bulan September 2022	Melakukan wawancara terhadap siswa SD Panyingkiran III dan SDN Babakan Hurip beserta guru kelas nya.
2.	Pada bulan Oktober 2022	Melakukan wawancara ulang terhadap siswa SD Panyingkiran II beserta guru kelasnya
3.	Pada bulan Oktober 2022 minggu ke-2	Menentukan produk yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa (sesuai dengan permasalahan yang muncul).
4.	Pada bulan Oktober 2022 minggu ke-3	Menentukan produk media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul di kelas III SD Panyingkiran II tersebut.
5.	Pada bulan Oktober 2022 minggu ke-4	Mulai menyusun rancangan persiapan pembuatan <i>Interactive Book</i> .
6.	Pada bulan November 2022 minggu ke-1	Membuat desain tampilan untuk pembuatan <i>Interactive Book</i> .
7.	Pada bulan November 2022 minggu ke-1	Masih membuat dan menyusun desain, konten materi pembelajaran yang termuat di dalam <i>i-book</i> , dan lain sebagainya.
8.	Pada bulan November 2022 minggu ke-2	Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing I maupun pembimbing II mengenai pembuatan media pembelajaran <i>Interactive Book</i> dan melaporkan proses pembuatan media kepada beliau.
9.	Pada bulan November 2022 minggu ke-3	Menyelesaikan pembuatan media pembelajaran <i>Interactive Book</i> .
10.	Pada bulan November 2022 minggu ke-4,	Melakukan validasi ahli serta mempersiapkan atau menyusun instrumen penelitian berupa tes ( <i>posttest</i> dan <i>pretest</i> ).
11.	Pada tanggal 30 November 2022 minggu ke-4	Melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran <i>Interactive Book</i> yang telah dikembangkan sebelumnya.

Alivia Luthfansa Dhiaulhaq, 2023

PENGEMBANGAN INTERACTIVE BOOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MUSYAWARAH DI KELAS III

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

12.	Pada bulan Desember 2022	Mulai mengolah data yang telah diperoleh. Pada bulan Desember ini seluruh waktu di khususkan fokus untuk menyusun artikel dan melakukan bimbingan baik itu secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> .
13.	Pada bulan Desember 2022	Tepatnya pada tanggal 30 Desember telah menyelesaikan penyusunan artikel.
14.	Pada bulan Desember 2022	Tepatnya pada tanggal 31 Desember telah mengirimkan artikel yang telah disusun ( <i>submit</i> ) ke jurnal terindeks Sinta 3.
15.	Pada bulan Januari 2022	Tepatnya pada tanggal 18 Januari telah menerima hasil <i>review</i> yang diberikan oleh tim <i>reviewers</i> jurnal, lalu melanjutkan penyusunan artikel dengan mengikuti arahan <i>reviewers</i> (memperbaiki).
16.	Pada bulan Januari 2022	Tepatnya pada tanggal 19 Januari tela melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing I dan mendapatkan beberapa koreksi/komentar (revisi) terhadap artikel untuk diperbaiki sebelum di <i>submit</i> ulang.
17.	Pada bulan Januari 2022	Tepatnya tanggal 23 Januari telah mengirimkan kembali artikel yang sudah diperbaiki atau di revisi.
18.	Pada bulan Januari 2022	Tepatnya tanggal 30 Januari telah menerima pemberitahuan bahwa artikel telah berstatus ' <i>Accepted</i> '.
19.	Pada bulan Februari 2022	Tepatnya tanggal 8 Februari telah menerima LoA.
20.	Pada bulan Februari	Mulai mengubah format artikel ke format skripsi sebagai syarat pendaftaran untuk sidang.

### 3.3 Definisi Operasional

#### 3.3.1 Media Pembelajaran *Interactive Book*

*Interactive Book* adalah sebuah buku digital (buku elektronik) yang berisikan informasi/materi pembelajaran yang dibukukan ke dalam bentuk digital, dan dapat di interaksi oleh pembaca. Pada dasarnya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menyertakan siswa sebagai partisipan agar siswa terlibat aktif didalamnya,

sehingga guru bukan hanya menjelaskan suatu materi pembelajaran dengan Panjang lebar (ceramah) dan siswa hanya mendengarkan, namun mengajak siswa untuk masuk ke dalam pemahaman materi yang diajarkannya.

*Interactive Book* memiliki manfaat dan fungsi yang cukup banyak, dengan *Interactive Book* membuat seluruh kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif. Karena dengan satu macam media pembelajaran tersebut memuat berbagai macam konten menarik dan tentunya bermanfaat bagi siswa untuk menambah wawasannya. Dengan *Interactive Book* guru dapat lebih mudah memandu siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas dengan lebih baik, meningkatkan efisiensi belajar, menumbuhkan motivasi siswa, meningkatkan minat belajar siswa yang nantinya memberikan efek positif terhadap tingkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang tengah dipelajari.

### **3.3.2 Media Pembelajaran Multimedia**

Multimedia pembelajaran dalam hal ini tentunya memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas dari multimedia itu sendiri. Multimedia memiliki dua kategori yaitu, multimedia interaktif dan multimedia linier. Multimedia interaktif dapat diartikan media yang dalam pemakaiannya pengguna (*user*) dapat mengontrol media tersebut, serta dapat berinteraksi dengan penggunanya. Seiring dengan berjalannya waktu, pengaruh teknologi berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) sudah semakin maju. Kehadiran teknologi saat ini sangat membantu kegiatan dan pekerjaan manusia khususnya di bidang pendidikan. Teknologi kini memberikan dampak yang cukup besar bagi pendidikan, dikarenakan saat ini banyak peralatan mengajar yang dapat memanfaatkan teknologi yang telah disediakan. Seperti halnya penggunaan komputer/laptop, proyektor, *pointer*, *smartphone* dan lain-lain. Umumnya, manfaat yang dapat diperoleh adalah kegiatan pembelajaran akan terlihat dan terasa lebih menarik, lebih interaktif, dan jumlah waktu mengajar pun lebih efektif, kualitas belajar siswa pun ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja (fleksibel).

### 3.3.3 Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang ada. Teknologi yang diterapkan di bidang Pendidikan dengan tujuan mengambil manfaat dari keberadaan teknologi tersebut. Pembelajaran memiliki beberapa aspek yang saling berhubungan, seperti perangkat keras (*hardware*) berupa laptop, *smartphone*, proyektor dan lain-lain. Dan juga perangkat lunak (*software*) akan muncul dan sering digunakan dalam pembelajaran digital saat ini, seperti penggunaan pesan singkat berupa teks melalui beberapa aplikasi yang telah tersedia, penggunaan video maupun audio untuk kebutuhan pembelajaran, menggunakan buku elektronik atau buku digital untuk memudahkan siswa membaca buku teks tersebut dimana saja dan kapan saja.

Pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang mampu memfasilitasi para siswa agar mampu belajar dengan lebih luas, lebih berwawasan dan bermacam-macam. dengan adanya pembelajaran digital, materi pembelajaran yang dapat digunakan tidak hanya melalui media cetak sederhana saja. Ada banyak sekali alat bantu guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran terhadap siswa di sekolah, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis media yang dapat mempermudah guru maupun siswa, lalu penggunaan proyektor untuk membantu guru memperjelas sebuah materi pembelajaran secara nyata (*konkret/real*). Hal ini dapat membantu guru dalam mengkondisikan kelas, membantu guru dalam memperlambat rasa bosan siswa dan meningkatkan minat belajar karena dapat membantu minimalisir rasa bosan, sehingga peningkatan dan kualitas pemahaman siswa pun meningkat.

### 3.3.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan (Surtati & Irawan, 2017). Dalam hal ini pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan dan menyempurnakan, menambahkan unsur kebaruan (*novelty*) pada media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan juga dapat dikatakan suatu proses yang tersusun

secara terencana, terarah, dan sistematis sesuai dengan alur pengembangan produk tertentu, dengan tujuan menambahkan, memperbaiki sebuah produk media pembelajaran dengan memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan kualitas Pendidikan agar supaya lebih baik.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu, wawancara dan tes, karena instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan tes. Lalu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-experimental Design* yaitu *one group pretest-posttest design*. Sugiyono (2014) mengatakan bahwa *Pre-experimental Design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rangkaian *one group pretest and posttest design* ini di laksanakan kepada satu kelompok/kelas tanpa adanya kelompok pembanding lainnya. Berikut merupakan gambaran desain penelitian:

$$\frac{O_1 \text{ X } O_2}{\text{X}}$$

Gambar 3.1 *Design* Penelitian

Keterangan:

$O_1$  merupakan *pretest* yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi pembelajaran sebelum dilakukannya perlakuan menggunakan media pembelajaran *Interactive Book*.

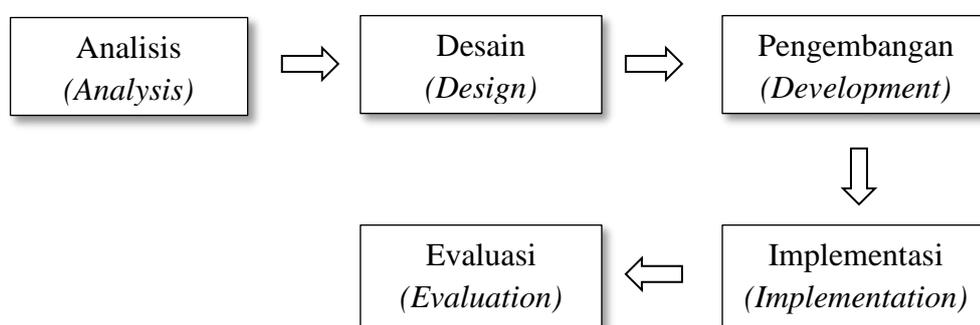
$O_2$  merupakan *posttest posttest* yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman akhir siswa terhadap materi pembelajaran setelah dilakukannya perlakuan menggunakan media pembelajaran *Interactive Book*.

X merupakan perlakuan pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu penggunaan media pembelajaran *Interactive Book* selama pembelajaran di kelas berlangsung.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu, model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dalam Langkah pengembangan produk, model

penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap dengan alasan itu peneliti menggunakan model pengembangan tersebut. Dibawah ini merupakan skema/langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE:



Gambar 3.2 Langkah-langkah/ Skema Model Pengembangan ADDIE  
(Sugiyono, 2015)

### 3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Adapun tahapan-tahapan dari model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis permasalahan yang seringkali dihadapi oleh siswa di dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti menganalisis dengan cara melakukan wawancara terhadap guru maupun siswa pada tanggal 04 Oktober 2022, peneliti menemukan beberapa masalah yang seringkali muncul, salah satunya yaitu kekurangan media pembelajaran (tidak variatif) dan kurang memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada, misal pemanfaatan proyektor dan *smartphone* (untuk kebutuhan mengajar dan pembelajaran). Media pembelajaran yang biasa dipakai siswa di dalam kelas tersebut masih terbilang sangat sederhana karena hanya mengandalkan buku cetak, hal ini membuat siswa kurang bersemangat dan cepat merasa jenuh atau bosan saat pembelajaran

berlangsung sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang sedang di berikan oleh guru. Dengan ditemukannya permasalahan tersebut menjadi suatu alasan yang mendasar bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah produk pengembangan media pembelajaran. Lalu, berdasarkan data yang diambil dan diperoleh peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang menggabungkan dua permasalahan tersebut, yaitu *Interactive Book (i-book)* yang dalam penggunaannya diharapkan dapat menangani permasalahan kekurangan media pembelajaran (tidak variatif) sekaligus memanfaatkan fasilitas teknologi yang telah di sediakan.

### **3.4.2 Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap ini peneliti menyusun beberapa rancangan untuk pembuatan/ pengembangan produk (media pembelajaran) *Interactive Book*. Peneliti mempersiapkan bahan pengembangan seperti, materi untuk isi dari *Interactive Book*, membuat beberapa soal kuis sebagai latihan soal, *design cover* buku, desain untuk buku, pemilihan warna (*palette*), dan pemilihan *font* untuk penggunaan huruf-huruf di dalam buku tersebut. Selanjutnya di tahap *design* ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran PKn materi Nilai-nilai Pancasila sila ke-4 (Musyawarah) dengan menggunakan media pembelajaran *Interactive Book* dan menyusun beberapa soal untuk *Pretest* dan *Posttest*.

### **3.4.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan selain terhadap materi isi dari *Interactive Book* itu sendiri namun dari segi tampilan dan fitur-fitur yang nantinya dapat digunakan oleh siswa seperti, penambahan audio (yang di buat menggunakan rekaman suara sendiri), penambahan video (dari *Youtube*), penambahan fitur *hotspot* agar membuka halaman satu ke halamannya lainnya secara *directly*, lalu penambahan fitur *quiz* yang langsung di buat di dalam *Interactive Book* agar siswa dapat langsung mengisi latihan soal di buku tersebut dan langsung dapat melihat nilai yang di dapatkan ketika mereka menyelesaikan kuis-kuis yang disediakan.



Gambar 3.3 Tampilan *Interactive Book*

Pada tahap *development* ini juga peneliti melakukan pengujian/validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap produk media pembelajaran yang telah di buat. Setelah melakukan validasi/pengujian ahli, peneliti melakukan revisi terhadap produk mengikuti beberapa arahan, saran, kritik dari para validator.

#### 3.4.4 Tahap Uji Coba/Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran *Interactive Book* dilakukan uji coba efektivitas kepada siswa SD Panyingkiran II untuk dilihat peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Di tahap ini merupakan langkah yang dilakukan sebelum melakukan tahap evaluasi karena di langkah ini peneliti akan mendapatkan data siswa kelas III SD Pnyingkiran II.

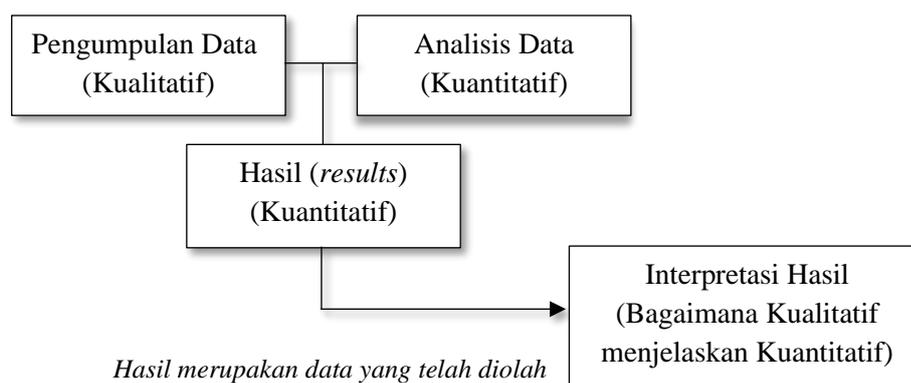
#### 3.4.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk menguji tingkat keberhasilan/peningkatan siswa terhadap media pembelajaran *Interactive Book* yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan pengukuran terhadap efektivitas produk yang telah dikembangkan tersebut terhadap peningkatan kemampuan pemahaman siswa menggunakan soal *pretest-posttest*. Pada tahap ini penelitian yang dilakukan melibatkan subyek penelitian siswa kelas III SD Panyingkiran II yang berjumlah 28 orang. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan tes yang berisi beberapa pertanyaan yang diisi langsung oleh siswa sebagai subyek penelitian. Tes tersebut berisi soal yang digunakan untuk melihat

peningkatan atau mengukur pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila khususnya di sila ke-4 Pancasila yaitu Musyawarah.

### 3.6 Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil temuan (data) yang telah diambil, dan di dapatkan dari hasil penelitian melalui wawancara dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu *one-group pretest-posttest design* dengan menggunakan soal pilihan ganda (PG) yang berjumlah 15 butir soal. Analisis data dilakukan sejak sebelum dan sesudah peneliti terjun ke lapangan. Karena penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan jenis penelitian *mixedmethods*, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah menggabungkan hasil penelitian atau data yang di dapatkan melalui penelitian kualitatif maupun penelitian kuantitatif.



Gambar 3.4 Skema Pengumpulan Data (Jenis Penelitian *Mixedmethods*)

Data yang telah diperoleh sebanyak 28 subjek penelitian dan selanjutnya data diolah menggunakan *software* (aplikasi) SPSS 26. Aplikasi SPSS merupakan aplikasi yang membantu seseorang mengolah data statistic (*statistic analysis*). Dengan menggunakan aplikasi SPSS peneliti dapat menentukan uji hipotesis apa yang akan digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil temuan yang telah diperoleh, kemudian data tersebut diuji melalui proses uji normalitas, uji normalitas di lakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau justru sebaliknya (tidak normal). Setelah dilakukan uji normalitas terhadap data yang dimiliki, hasil menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi tidak normal, maka dalam hal ini peneliti menggunakan pengujian khusus uji hipotesis

dengan data yang berdistribusi tidak normal yaitu, *Non Parametric Test* uji-W (*Wilcoxon*). *Wilcoxon Signed Rank Test* atau dikenal dengan istilah *Wilcoxon Match Pair* adalah uji nonparametris untuk menganalisa signifikansi perbedaan antar dua data berpasangan berskala ordinal namun tidak berdistribusi secara normal (Sugiyono, 2017). Setelah itu, peneliti menggunakan rumus *N-gain* untuk menghitung dan melihat seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan sebelum dan sesudah memakai produk media pembelajaran.