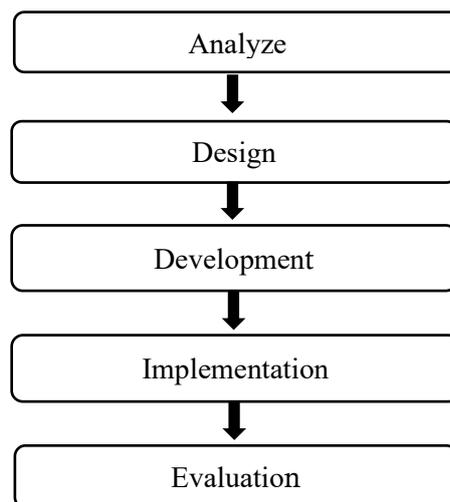


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu metode *Research and Development (R&D)*. Martianingtiyas (2019) “*Research and development (R&D)* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dan pengembangannya dapat dilakukan dalam bentuk media, bahan ajar dan penilaian pembelajaran”. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda tahun 1990an dan memiliki 5 elemen utama terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementasi, and Evaluasi*. Model pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 1 Model Pengembangan

Dalam gambar 3.1 dapat dilihat proses model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE sebagai berikut: 1) *Analyze*, menganalisis lapangan bagaimana kondisi di lapangan, menganalisis data-data yang dibutuhkan serta menganalisis media yang digunakan, 2) *Design*, peneliti membuat perancangan butir-butir materi, penyusunan naskah materi, 3) *Development*, peneliti membuat produk berupa buku digital atau *e-book*. Selanjutnya *e-book* akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memutuskan layak atau tidaknya produk untuk digunakan. Jika Produk tidak layak maka akan direvisi kembali oleh peneliti namun jika produk diputuskan layak maka

Anisa Rahmaniya, 2023

PENGEMBANGAN E-BOOK “MENGENAL SEJARAH DI SEKELILING KITA” UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Respository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

akan berlanjut pada tahap selanjutnya yaitu 4) *Implementation*, peneliti melakukan uji coba pada guru dan siswa SD yang akan diteliti, selanjutnya tahap yang terakhir yaitu 5) *Evaluation*, untuk kebaikan produk berupa umpan balik dari validator dan subjek penelitian.

3.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016) *purposive sampling* adalah Teknik pengambilan sampel dengan mempertimbangkan hal-hal tertentu. Penelitian ini dilakukan di SD Islam Plus Al Kayyis yang bertempat di Kecamatan Bantarsari, Cilacap, Jawa Tengah. Penelitian ini melibatkan guru kelas dan siswa kelas IV sebagai pengguna *e-book*. Alasan peneliti memilih SD Islam Plus Al Kayyis dikarenakan sekolah tersebut pernah menjadi tempat peneliti melakukan kegiatan MBKM Kampus Mengajar II yang dimana peneliti sebelumnya pernah melihat kebiasaan-kebiasaan siswa dalam belajar. Subjek penelitian pada penelitian ini yakni para ahli, diantaranya ahli materi dan ahli media yang mengvalidasi produk apakah produk layak digunakan atau tidak. Validasi dinilai dari materi yang ada didalam *e-book*, desain yang digunakan serta bahasa yang disesuaikan dengan target pengguna *e-book*. Kemudian 1 guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas IV SD yang berjumlah 13 dan akan dilaksanakan di ruang kelas.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan observasi langsung di lapangan selama kegiatan KM II (Kampus Mengajar). Selanjutnya untuk pengambilan data menggunakan Observasi Pengamatan pada saat kegiatan uji coba produk dan angket berupa soal *pretest* dan soal *posttest*. Instrumen berupa soal *pretest* dan soal *posttest* masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

Kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan dalam soal *pretest* dan *posttest* terdapat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Instrumen soal *pretest* dan *posttest*

Muatan	Indikator	Bnetuk Instrumen	Level Kognitif	No Soal
--------	-----------	------------------	----------------	---------

IPS	3.4.1 Mengidentifikasi benda peninggalan sejarah berdasarkan jenisnya.		C1	1-9
	4.4.1 Menyebutkan benda peninggalan sejarah disekitar.	Pilihan Ganda	C1	
	4.4.2 Mengemukakan cara pelestarian peninggalan sejarah.		C2	10

3.4 Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif diperoleh dari data hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil perkembangan keefektifan *e-book*. Setelah menganalisis data mencari persentase keseluruhan dari hasil angket ahli materi, ahli media dan siswa, kemudian data dicocokkan dengan kriteria level kelayakan (Wulandari et al., 2019). Keefektifan media pembelajaran diperoleh dengan membandingkan hasil *posttest* setelah menggunakan *e-book* dengan hasil *pretest* siswa. Data hasil belajar diperoleh dari persentase jumlah siswa yang menemukan peningkatan nilai *posttest* dibandingkan dengan *pretest*.

Teknik data dalam uji validasi menggunakan teknik deskripsi persentase dan kategorikal untuk mengembangkan kelayakan produk (Putrislia et al., 2021). Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item. Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori kelayakan. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria yang ada pada tabel 3.2 (Putrislia et al., 2021).

Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan *E-book*

No	Skor (%)	Kategori kelayakan
1	1 < 21 %	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak