

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu langkah atau alur yang dijadikan pedoman oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya (Yuliani & Banjarnahor, 2021). *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan peneliti. Penelitian pengembangan merupakan riset yang berfokus terhadap pengembangan suatu produk atau media yang sebelumnya telah ada untuk menghasilkan suatu pembaharuan yang belum ada pada pengembangan sebelumnya dan menguji produk tersebut apakah layak atau tidak untuk digunakan. Sejalan dengan itu, menurut Ciptaningtyas et al., (2022) penelitian pengembangan merupakan suatu proses dalam mengembangkan produk baru atau yang telah ada sehingga mampu dipertanggungjawabkan. Sederhananya penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan, membenahi, menciptakan, mengembangkan dan menguji kelayakan dari suatu media, model, strategi agar menjadi lebih baik, efektif dan bernilai guna (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

Desain penelitian yang dipergunakan yakni *one-group pretest-posttest design*, karena riset ini hanya berfokus pada satu kelas tanpa adanya kelas pembanding. Pada desain ini melibatkan tes diawal terlebih dahulu, dengan begitu hasil yang disajikan lebih tepat karena membandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan (Baharuddin & Hardianto, 2019). Penelitian ini akan menggunakan alur penelitian model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 rangkaian pengembangan diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi).

#### **3.2 Lokasi, Waktu dan Partisipan Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian berlangsung di sekolah dasar yaitu SDN Pengampon 3 dengan beralamatkan Jalan Pengampon No. 33 Kel. Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian berlangsung sekitar empat bulan sejak bulan Januari 2023 sampai April 2023 dimulai dari penyusunan proposal.

### 3.2.3 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian ini yaitu siswa kelas VI dengan jumlah 27 orang beserta guru kelas VI SDN Pengampon 3. Selain itu terdapat pula pakar media dan materi yang terlibat dalam penelitian ini untuk memeriksa kelayakan dari media flipbook. Ahli materi yaitu dosen Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan memeriksa kelayakan isi materi flipbook dan ahli media yaitu dosen yang memiliki kapabilitas dalam hal desain, tampilan, serta multimedia.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian desain dan pengembangan memiliki banyak model yang tentunya dapat dimanfaatkan dalam penelitian pengembangan. Model ADDIE merupakan model yang akan diaplikasikan peneliti dalam penelitian ini. Terdapat berbagai macam produk yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan model ini seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan sebagainya (B. K. Sari, 2017). Media flipbook merupakan produk yang akan dilakukan pengembangan oleh peneliti. Dalam model ADDIE memiliki 5 rangkaian prosedur penelitian yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation* dan dipaparkan pada bagan dibawah.



Gambar 3.1 Alur Penelitian R&D Model ADDIE

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Langkah pertama dilaksanakan kajian pustaka dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan peneliti. Selain itu peneliti juga melakukan pencarian informasi di lapangan yang terdiri dari kemampuan belajar siswa, media pembelajaran yang dimanfaatkan, karakteristik siswa, prosedur pembelajaran di kelas dan sebagainya. Dalam tahap ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara bersama pendidik di salah satu sekolah dasar.

## 2. Desain (*Design*)

Setelah dilaksanakan analisis, selanjutnya penentuan jenis media yang dikembangkan dan sesuai sehingga dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar. Selain itu peneliti menentukan langkah-langkah penilaian pengembangan media melalui lembar validasi yang dipergunakan oleh pakar media, pakar materi dan angket tanggapan guru serta perancangan soal-soal pretest dan posttest yang digunakan siswa. Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan kasar isi dari media flipbook yang dikembangkan dan menentukan aplikasi atau website yang sesuai dengan media flipbook ini.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini dapat diartikan sebagai tahap dimulainya pelaksanaan pengembangan produk. Flipbook dipilih sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan dan tentunya akan dikemas dengan baik. Dalam media flipbook ini akan berisi KD, KI, tujuan pembelajaran, materi ini, video pembelajaran, podcast atau audio, gambar, kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot atau quizizz, LKPD, dan soal-soal. Aplikasi dan website yang akan digunakan pada tahap pengembangan media flipbook ini diantaranya yaitu *canva pro*, *flippingbook*, *podcasters*, *spotify*, *quizizz*, dan *qrcode generator*.

## 4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini, sebelum produk diujicobakan perlu melalui beberapa tahapan terlebih dahulu yaitu melaksanakan validasi produk dengan ahli media dan materi. Jika dalam tahap validasi terdapat revisi dari ahli media dan materi, maka peneliti perlu memperbaiki kembali produk yang sedang dikembangkan, dan selanjutnya dapat dilaksanakan validasi kembali oleh pakar media dan materi. Apabila media flipbook sudah mendapatkan persetujuan untuk percobaan, maka peneliti dapat mengujicobakan kepada siswa melalui uji lapangan, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan keberhasilan penggunaan produk.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dan tahap terakhir model ADDIE yaitu evaluasi yang berfokus pada umpan balik dari tahap implementasi. Dalam tahap ini diberikan posttest kepada siswa yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman mereka setelah penggunaan

produk. Selain dilakukan posttest, pada tahap ini pula diberikan angket kepada wali kelas mengenai kepuasan setelah penggunaan produk.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Aspek penting dalam penelitian yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi ataupun data yang absah dan factual dalam kegiatan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, angket dan penilaian pemahaman siswa.

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari narasumber yaitu wali kelas VI mengenai kebutuhan belajar siswa. Cara yang dilakukan dalam kegiatan wawancara ini adalah dengan melakukan tanya jawab berdasarkan dengan pertanyaan terstruktur yang telah disusun peneliti sesuai dengan kebutuhan data penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### 2. Angket

Angket merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui kualitas suatu produk yang dilakukan dengan cara menguji kelayakan produk yang dikembangkan dari aspek media, materi, dan kepuasan pengguna. Pertanyaan pada angket disusun secara terstruktur menggunakan *skala likert* dengan skala 1-5.

#### 3. Penilaian Pemahaman Siswa

Penilaian pemahaman siswa berupa pretest dan posttest yang digunakan untuk mengetahui hasil pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran flipbook. Hasil yang diperoleh dari penilaian pemahaman siswa dianalisis untuk mengetahui simpulan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam peningkatan pemahaman siswa.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang peneliti digunakan dalam pengumpulan data yaitu pedoman wawancara, lembar angket validasi (media, materi dan respon pengguna) dan lembar pretest-posttest.

## 1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan bersama wali kelas VI dengan pertanyaan mengenai karakteristik siswa, proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Pertanyaan yang diajukan berjumlah 12 butir,

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara

No.	Topik	Pertanyaan
1.	Proses Pembelajaran	a) Dalam pembelajaran IPS, pada materi apa yang pemahaman siswanya cukup rendah? b) Apa yang menyebabkan pemahaman siswa rendah dalam mempelajari materi ASEAN? c) Apa yang Bapak/Ibu lakukan dalam menangani permasalahan tersebut agar siswa menjadi paham? d) Siswa lebih senang pembelajaran yang seperti apa? e) Khusus dalam pembelajaran IPS, ibu lebih senang membagi ke dalam kelompok atau individu?
2.	Media Pembelajaran	a) Selama pembelajaran IPS, Bapak/Ibu biasa menggunakan media pembelajaran apa? b) Dalam memberikan materi ASEAN, apakah ada media yang Bapak/Ibu gunakan? c) Ketika menggunakan media tersebut, apakah mengalami keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman siswa?
3.	Karakteristik Siswa	a) Bagaimana karakter siswa-siswi kelas VI? b) Bagaimana gaya belajar siswa kelas VI? c) Siswa memiliki beragam gaya belajar, Bagaimana cara Bapak/Ibu menangani gaya belajar yang beragam tersebut?
4.	Penggunaan Teknologi	a) Apakah siswa sudah mahir dalam penggunaan teknologi?

## 2. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media dibuat untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa, aspek yang perlu diperhatikan dalam lembar validasi ini dari segi media dan tampilan yang terdapat pada produk flipbook.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Pernyataan
1.	Media	Kemudahan penggunaan media
		Kemudahan membuka video, audio, dan kuis
		Kemudahan membuka dan menutup media
		Media sederhana dalam penggunaannya
		Media dapat dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran di kelas
		Media dapat dimanfaatkan kembali saat di rumah
		Video dan audio dapat diputar dengan baik
		Kuis mudah diakses
2.	Tampilan	Tampilan media sesuai dengan karakter siswa
		Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan tepat
		Tata letak teks, gambar, audio, video, dan kuis sesuai
		Pemilihan desain flipbook sesuai
		Pemilihan warna sesuai
		Pemilihan ukuran dan jenis huruf sesuai
		Tulisan pada flipbook mudah dibaca

### 3. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi ahli media dibuat untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dalam aspek materi yang disesuaikan dengan buku tema siswa.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Pernyataan
1.	Materi	Materi dengan KD kurikulum 2013 sesuai
		Materi dengan indikator yang dikembangkan sesuai
		Materi yang disajikan sesuai
		Materi yang disajikan dapat menyampaikan keseluruhan materi pelajaran ASEAN
		Materi yang disajikan sistematis
		Materi pada flipbook dapat membantu siswa memahami materi ASEAN
		Kejelasan dan kemudahan materi yang disajikan
		Kejelasan dan kemudahan Bahasa yang digunakan pada materi
		Video, audio, gambar, dan kuis yang disajikan sesuai
		Kemenarikan penyajian materi

### 4. Lembar Respon Pengguna

Lembar angket respon pengguna diberikan kepada guru untuk mengetahui kelayakan media flipbook selama digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Pengguna

No.	Aspek	Pernyataan
1.	Materi dan Desain Pembelajaran	Kemenarikan tampilan media
		Penyajian media flipbook menarik dan mudah dipahami
		Kemudahan siswa dalam memahami materi yang terdapat pada media
		Antusias siswa selama penggunaan media flipbook
		Kemudahan guru dalam menyampaikan materi menggunakan media flipbook
		Pengemasan media flipbook disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran materi asean
		Secara keseluruhan pengoperasian media flipbook mudah dimengerti siswa
		Tampilan pada media flipbook menumbuhkan minat belajar siswa
		Dengan penggunaan media flipbook pemahaman siswa mengenai materi menjadi meningkat
		Penggunaan media flipbook berfungsi mengefektifkan pembelajaran

#### 5. Test Pretest-Posttest (Pemahaman siswa)

Tes pemahaman siswa yang digunakan oleh peneliti berupa pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flipbook yang dikembangkan terhadap tingkat pemahaman siswa. Tes ini dilaksanakan dua kali dimana pretest diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran dan posttest diberikan setelah penggunaan media pembelajaran. Pretest-Posttest berisi 15 butir soal dengan tipe soal pilihan ganda.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Tes (Pretest-Posttest)

Kompetensi Dasar	Kelas	Tujuan Pembelajaran	Materi	Bentuk Soal
3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerjasama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi dan pendidikan dalam lingkup ASEAN. 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi	VI	1. Siswa mampu menganalisis 3 peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di bidang politik dan ekonomi. 2. siswa mampu menyajikan hasil analisis tentang 3	1. Kerjasama ASEAN dalam bidang ekonomi. 2. Kerjasama ASEAN dalam bidang politik 3. Peran Indonesia dalam kerjasama	Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Kelas	Tujuan Pembelajaran	Materi	Bentuk Soal
dan peran Indonesia dalam kerjasama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.		peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di bidang politik dan ekonomi.	ASEAN di bidang ekonomi 4. Peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN di bidang politik	

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis hasil angket ahli media, ahli materi, respon pengguna dan hasil tes pemahaman siswa.

#### 1. Analisis Kuantitatif Deskriptif

Analisis kuantitatif pada penelitian ini adalah statistik deskriptif yang digunakan untuk mengolah data berupa hasil angket validasi ahli media, ahli materi dan respon pengguna. Teknik analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai subjek penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari subjek tertentu. Pada analisis ini peneliti menggunakan skala pengukuran likert dengan skala 1-5. Skor tertinggi dalam skala likert yaitu 5 dengan kategori “Sangat baik” dan skor terendah yaitu 1 dengan kategori “tidak baik”.

Tabel 3. 6 Skor Skala Likert Lembar Validasi

Skor	Kriteria
1	Kurang baik
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Adapun rumus untuk menghitung total skor skala likert

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria kelayakan secara deskriptif menurut Akbar (dalam Hafidha, 2021) yaitu:

Kriteria Nilai	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid, dapat digunakan dengan sedikit revisi
41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena diperlukan banyak revisi
21% - 40%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan karena direvisi besar
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan



## 2. Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan pengolahan data yang diperoleh dari sampel dengan menggunakan aplikasi SPSS dalam pengolahannya. Pada penelitian ini analisis statistik inferensial digunakan untuk mengolah data hasil pretest dan posttest pemahaman siswa. Pada analisis statistik inferensial peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50 orang. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak dan untuk menentukan uji yang akan dilakukan selanjutnya dalam menentukan perbedaan rata-rata. Terdapat kriteria uji normalitas:

- a) Jika nilai Sig.  $> 0,05$  maknanya tidak terdapat perbedaan karakteristik data (distribusi normal).
- b) Jika nilai Sig.  $< 0,05$  maknanya terdapat perbedaan karakteristik data (distribusi tidak normal).

Setelah mengetahui data penelitian berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas VI di sekolah dasar. Peningkatan pemahaman siswa dapat diketahui melalui perubahan rata-rata yang terjadi antara pretest dan posttest yang telah dilaksanakan. Terdapat kriteria uji hipotesis:

- a) Jika nilai Sig.  $< 0,05$  dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan nilai tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran flipbook.
- b) Jika nilai Sig.  $> 0,05$  dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran flipbook.