

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain dan pengembangan atau *Design and Development* (DND). Model penelitian *design and development* ini merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menyediakan informasi bagi peneliti ketika suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan akan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses yang menjadi sistematis dalam metode penelitian desain dan pengembangan (Richey dan Klein dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 108). Menurut Rusdi (2018, hlm. 7) “penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat memecahkan suatu masalah dengan memberikan solusi berupa penciptaan dan pengembangan produk baik yang sudah ada maupun yang belum ada sebelumnya.” Sejalan dengan pendapat rusdi, peneliti mendesain dan mengembangkan kembali produk yang sudah ada, yaitu media pembelajaran interaktif. Namun, media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa fase B sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga bertujuan membuat pembelajaran materi teks narasi semakin interaktif.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini juga menggunakan prosedur penelitian ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Mengutip dari buku Rusmayana (2021, hlm. 15) model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996, dan dimanfaatkan untuk mengembangkan model, metode, media, dan bahan ajar. Adapun tahap dalam prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Tahap pertama adalah analisis, yang menjadi langkah awal dalam sebuah pengembangan. Kegiatan analisis dapat menghasilkan temuan-temuan yang berbentuk data dan informasi untuk dijadikan acuan dalam

pengembangan produk.

2. *Design* (desain)

Tahap selanjutnya adalah mendesain. Tahap ini dilakukan untuk merancang konsep agar pengembangan produk lebih mudah dan terarah.

3. *Development* (pengembangan)

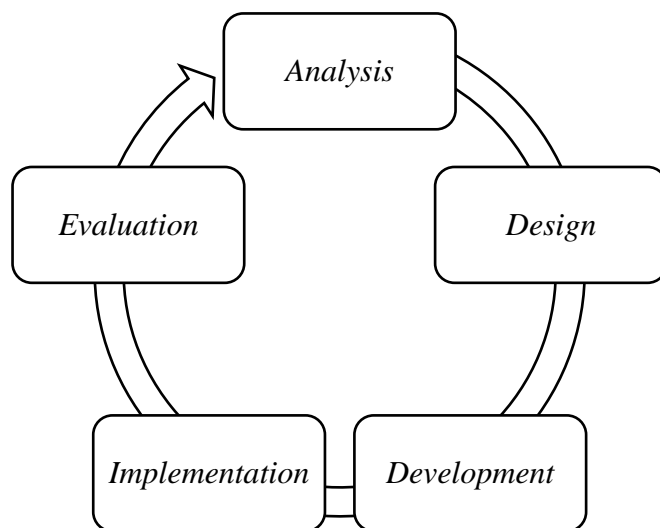
Tahap ketiga ini ialah pengembangan produk atau merealisasikan desain menjadi produk yang nyata. Selain berfokus pada pengembangan produk, instrumen validasi juga perlu disusun untuk menilai kelayakan produk sebelum menuju tahap selanjutnya, yaitu implementasi.

4. *Implementation* (implementasi)

Saat produk sudah siap untuk digunakan dan instrumen validasi telah disusun maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan produk untuk mengetahui kelayakan produk melalui instrumen validasi.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir. Setelah mendapatkan hasil instrumen validasi dari para ahli, selanjutnya adalah melakukan revisi mengikuti saran dan masukan yang tertulis pada instrumen validasi.



Gambar 3. 1 Gambar Alur model ADDIE

(Rusmayana, 2021, hlm. 15)

Tabel 3. 1 Tabel Prosedur Penelitian

Tahap	Deskripsi kegiatan	Hasil dan temuan
<i>Analysis</i> (analisis)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis kurikulum (Capaian Pembelajaran) tentang materi teks narasi 2. Analisis buku penggerak 3. Analisis keadaan sekolah dan kebutuhan siswa 4. Analisis penggunaan <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang akan digunakan saat pengembangan produk 	Data hasil analisis, observasi dan wawancara
<i>Design</i> (desain)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat naskah media pembelajaran 2. Membuat GBPM 	Desain media pembelajaran
<i>Development</i> (pengembangan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merealisasikan desain menjadi sebuah produk 2. Menyusun instrumen validasi untuk para ahli 	Produk awal dan instrumen validasi
<i>Implementation</i> (implementasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan uji validasi menggunakan instrumen yang telah disusun kepada para ahli 2. Melakukan uji coba produk ke Sekolah Dasar X 	Hasil uji validasi dan data hasil uji coba
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi produk 2. Menyusun pelaporan 	Produk akhir dan <i>file</i> pelaporan

Sumber: adaptasi dari alur model ADDIE.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, ada beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk memudahkan mengumpulkan data sebelum memulai pengembangan produk. Adapun teknik pengumpulan data hasil ringkasan Hardani, dkk. (2020, hlm. 125) yang juga digunakan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah sebuah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sistematis. Observasi dibagi menjadi dua, yakni observasi langsung; mengamati langsung tanpa alat yang bersifat prosedural, dan observasi tidak langsung; mengamati gejala-gejala melalui sebuah alat dan panduan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Sebelum kegiatan wawancara dimulai, pewawancara perlu menyusun pedoman wawancara agar kegiatan wawancara berjalan dengan lancar dan data yang ditemukan juga lengkap.

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara

No.	Indikator pertanyaan	No. Soal
1.	Mata pelajaran dan materi	1-3
2.	Pembelajaran	4-7

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan cara menganalisis data-data yang tersedia. Meskipun terlihat lebih mudah, namun kegiatan studi dokumentasi juga memerlukan pedoman agar tidak ada data yang terlewat.

4. Kuesioner (Uji Validasi)

Kuisisioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang perlu diisi oleh responden. Pada penelitian

ini, kuisisioner hanya diisi oleh subjek penelitian, yakni para ahli yang akan menilai produk.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	Indikator	Butir soal
Tampilan	Desain	1,2
	Daya ingat	3,4
	Kepuasan	5,6,7,8
Program	Performa sistem	9,10,11,12,13
	Efisiensi	14,15,16,17

(Adaptasi: Rejekiingsih, dkk. 2021)

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Indikator	Butir soal
Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan instruksi implementasi	1,2
Materi	Kesesuaian materi	3,4,5,6
	Kelengkapan materi	7,8,9,10,11

(Adaptasi: Rejekiingsih, dkk. 2021)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek penilaian	Indikator	Butir soal
Kebahasaan	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	1,2,3
	Kesesuaian dengan EYD	4,5,6,7,8
	Komunikatif	9,10

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Praktisi

Aspek penilaian	Indikator	Butir soal
Isi materi	Kemampuan belajar	1,2,3
Isi media	Performa sistem	4,5,6,7,8
	Efisiensi	9,10,11,12
	Daya ingat	13,14
	Kepuasan	15,16,17,18

(Adaptasi: Batubara, 2021)

3.4 Teknik Pengolahan Data

3.4.1 Data Kualitatif

Dari penelitian pengembangan ini akan diperoleh data kualitatif dari tahap analisis hingga tahap evaluasi produk. Data-data tersebut akan dihimpun dan dianalisis melalui proses reduksi data dan penyajian data, sehingga data tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan serta memperbaiki produk. Hasil temuan dalam bentuk data akan diolah menggunakan model pengolahan data kualitatif. Adapun sintaks model dalam pengolahan data kualitatif penelitian desain dan pengembangan yaitu:

1. Mengelola dan mengorganisir data,
2. Membaca dan mencatat substansi koreksi,
3. Mendeskripsikan substansi koreksi,
4. Mendiskusikan tindakan koreksi, dan
5. Memformulasikan tindakan konkret dalam merevisi (Rusdi, 2018, hlm. 245)

3.4.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi. Teknik analisis yang dilakukan adalah dengan menggunakan statistika deskriptif, lalu dijelaskan dan diinterpretasikan dalam kebutuhan serta bahan revisi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif

“Narasi Si Kecil”. Penelitian ini menggunakan 5 kategori penilaian *skala likert* seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala *Likert*

Skor	Kategori
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

(Hardani, dkk. 2020, hlm. 391)

Dari tabel kategori di atas, peneliti akan melakukan perhitungan presentase rata-rata tiap aspek menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : presentase hasil validasi

$\sum x$: jumlah skor jawaban

$\sum xi$: jumlah skor maksimal

Dari hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian ini maka dapat diinterpretasikan dalam kriteria seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 8 Presentase Kategori

Presentase	Kategori
$X \geq 81\%$	Sangat layak
$80\% \geq x \geq 61\%$	Layak
$60\% \geq x \geq 41\%$	Cukup layak
$40\% \geq x \geq 21\%$	Tidak layak
$X \geq 20\%$	Sangat tidak layak

Sedangkan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa akan menggunakan uji *N-Gain*. Oktavia, M. dkk. (2019, hlm. 598)

menyatakan bahwa Uji *N-Gain* atau uji normalitas *gain* merupakan sebuah metode pengujian yang digunakan untuk mengetahui perbedaan dari dua data yang berpasangan namun diberi perlakuan yang berbeda. Berikut merupakan rumus uji *N-Gain* menurut Meltzer:

$$N\text{ Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Sumber: Oktavia, M. dkk. (2019)

Keterangan:

N-Gain: hasil uji normalitas gain

S post: rata-rata skor *post-test*

S pre: rata-rata skor *pre-test*

S maks: skor maksimal

Uji *N-gain* memiliki klasifikasi tersendiri untuk mengkategorikan hasilnya. Berikut merupakan tabel klasifikasi uji *N-gain*:

Tabel 3. 9 Klasifikasi Uji *N-Gain*

No.	Nilai normalitas <i>gain</i>	Kriteria
1.	$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
2.	$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
3.	$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Oktavia, M. dkk. (2019)

3.5 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah ahli media pembelajaran yaitu seorang dosen yang ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran, ahli materi yaitu seorang dosen Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ahli bahasa yaitu seorang dosen Bahasa Indonesia di program Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta praktisi yakni guru fase B sekolah dasar.