

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk. Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan produk, yang mana produk tersebut akan diuji kepada peserta didik di sekolah tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar *e-handout* ini adalah model pengembangan ADDIE. Beberapa alasan pemilihan model pengembangan ADDIE antara lain: (1) Model pengembangan ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel. (2) Model pengembangan ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

3.2 Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE ini memiliki 5 tahapan yaitu *analysis* (analisa), *design* (desain/perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) dalam Hamzah (2019, 39-41).



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

3.2.1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap *analysis* merupakan tahap mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi dengan menganalisis tujuan dan batasan materi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti dalam studi pendahuluan menemukan beberapa hal di SMP Negeri 1 Lotu diantaranya yaitu guru belum maksimal dalam menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran, buku yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya buku dari Departemen Pendidikan Nasional Pusat yang dipinjamkan kepada masing-masing peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, dan belum ada buku penunjang tambahan atau bahan ajar lain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk membaca ulang materi yang telah dipelajari di sekolah. Sedangkan disisi lain, pendidikan dalam masa sekarang mengharapkan peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri serta mampu mengonstruksi penggunaan teknologi dalam membantu proses pembelajarannya. Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik menemukan pengetahuannya sendiri

dengan fleksibel maka peneliti melakukan pengembangan *e-handout* berbasis *problem based learning* sebagai penunjang bahan ajar dalam membantu peserta didik mengatasi kesulitan saat proses pembelajaran.

2. Analisis peserta didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu terdiri dari 24 orang dan merupakan peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan *e-handout* berbasis *problem based learning*. Dengan dikembangkannya bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* diharapkan peserta didik dapat belajar dengan mandiri, dan memperoleh pengetahuan sendiri tanpa harus menunggu penjelasan dari guru.

3. Analisis Materi

Pada tahap ini peneliti menganalisis penyajian materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks Iklan, Slogan, dan Poster sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan di dalam alur tujuan pembelajaran (ATP) pada kurikulum Merdeka yaitu Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi iklan, slogan, dan poster yang disimak.

3.2.2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan suatu rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan merancang bagian-bagian *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Produk ini nantinya dirancang untuk peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu, dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti dalam rancangan produk *e-handout* berbasis *problem based learning* beberapa langkah dalam penyusunan-nya yakni:

1. Membuat analisis kurikulum

Bagi tenaga pendidik, sudah pasti harus membuat *e-handout* berdasarkan kurikulum yang berlaku pada saat itu. Jadi peneliti tidak asal membuat materi.

2. Menentukan judul *e-handout*
Disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi pokok yang akan disampaikan ke peserta didik.
3. Dukungan literatur
Barulah mencari kajian literatur yang relevan dan sesuai. Peneliti mencari literatur atau referensi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.
4. Ditulis secara singkat, padat dan jelas
Ada yang menarik saat membuat *e-handout*. Isi *e-handout* ditulis secara singkat, padat dan jelas. Fungsinya agar peserta didik tidak kesulitan saat mengikuti pembelajaran.
5. Revisi
Setelah langkah-langkah di atas sudah selesai dikerjakan. Bisa dibaca ulang, dan dilihat apakah ada yang perlu direvisi atau tidak. Jika ada, tinggal dibenahi.

Tidak hanya sampai disitu, peneliti pada tahap ini akan menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi, dan tes hasil belajar yang didasarkan pada hasil analisis tujuan pembelajaran sebelumnya. Tes yang digunakan berupa tes formatif yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi produk yang nyata. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan *e-handout* berbasis *problem based learning* yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Pada tahap ini, revisi berdasarkan masukan validator sangat perlu dilakukan karena untuk mengetahui kelayakan *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan, dan juga digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan.

3.2.4. Tahap Pelaksanaan (*implementation*)

Pada tahap ini peneliti akan menerapkan produk yang telah dikembangkan yaitu bahan ajar berupa *e-handout* berbasis *problem based learning* kepada peserta didik kelas VIII-2 di SMP Negeri 1 Lotu pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Bahan ajar dan instrumen yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator dan dinyatakan layak maka dapat mulai di uji cobakan di sekolah yang menjadi objek penelitian.

3.2.5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk yang dikembangkan atau keberhasilan dari suatu produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk menambah nilai pengembangan bahan yang diuji. Nilai ini dapat diperoleh dari evaluasi angket validasi dan hasil tes belajar siswa.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, dan tepat guna. Uji coba produk merupakan salah satu syarat yang harus dikerjakan oleh peneliti dalam mengambil penelitian pengembangan.

3.3.1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam pengembangan *e-handout* berbasis *problem based learning* dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1) Uji perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu. Pada tahap ini produk diuji cobakan kepada 3 orang siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan.

2) Uji kelompok kecil

Pada tahap ini, produk diuji coba kepada 8 orang siswa. Siswa akan memberikan penilaian terhadap bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan.

3) Uji lapangan

Uji coba ini melibatkan siswa satu kelas sebanyak 24 orang siswa. Uji coba lapangan dimaksud untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi teks iklan, slogan, dan poster.

3.3.2. Subjek Uji Coba

Kegiatan uji coba merupakan bagian dari proses pengembangan, sehingga hasil dari uji coba menjadi bahan untuk menyempurnakan produk. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu;

1. Ahli isi dan materi

Ahli materi pada penelitian ini terdiri dari dua orang yaitu Ibu Noi-be Halawa, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra di Universitas Nias, dan Ibu Yuslina Tafonao, S.Pd yang merupakan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Lotu.

2. Ahli bahasa

Ahli bahasa pada penelitian ini yaitu Bapak Imansudi Zega, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias.

3. Ahli desain

Ahli desain pada penelitian ini yaitu Bapak Jonatan Hardiness Iman Zendrato, S.Kom, FCNS yang merupakan guru komputer di SMK Swasta Pemda Nias .

4. Peserta didik

Peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu yang berjumlah 24 orang siswa, terdapat 12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

3.3.3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam tahap pengembangan berfungsi untuk memberikan masukan dalam merevisi dan menilai produk yang dikembangkan. Jenis data yang dikumpulkan selama proses penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh yaitu berupa deskripsi komentar dan saran dari para validator/ahli, sedangkan pada uji lapangan data

kualitatif diperoleh dari hasil observasi kemudian dibuat kesimpulan secara umum.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, dan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan *e-handout* berbasis *problem based learning* dalam proses pembelajaran.

3.3.4. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket validasi

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data dari validator terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan. Angket validasi *e-handout* berbasis *problem based learning* diisi oleh validator ahli isi dan materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Lembar validasi *e-handout*l berbasis *problem based learning* terdiri dari lembar penilaian kelayakan yang disusun menggunakan skala *likert*.

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Aspek kelayakan isi dan materi	A. Kesesuaian materi dengan TP	1, 2, 3
		B. Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8
		C. Kemutakhiran materi	9, 10
		D. Mendorong keingintahuan	11, 12
2	Aspek kelayakan penyajian	E. Penyusunan <i>E-handout</i> berbasis <i>problem based learning</i>	13
		F. Penyajian pembelajaran	14, 15

Sumber: Zendrato *et al.*, (2022:451)

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi Ahli Bahasa

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek kelayakan bahasa	A. Lugas	1, 2, 3
	B. Komunikatif	4
	C. Dialogis dan interaktif	5
	D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6, 7
	E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8, 9

Sumber: Zendrato *et al.*, (2022:452)

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen validasi Ahli Desain

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek kelayakan desain	A. Desain cover	1, 2, 3
	B. Desain isi	4, 5
	C. Ketepatan penggunaan tulisan, gambar dan ilustrasi	6, 7, 8, 9, 10

Sumber: Zendrato *et al.*, (2022:452)

2. Angket respon peserta didik

Instrumen ini menggunakan respon siswa terhadap *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi teks iklan, slogan, dan poster yang telah dibagikan untuk mengetahui kepraktisan sebuah produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, agar dapat mengetahui kepraktisan penggunaan *e-handout* berbasis *problem based learning* pada materi teks iklan, slogan, dan poster maka digunakan angket respon peserta didik. Penyusunan angket respon peserta didik menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan aspek penilaian terhadap perkembangan peserta didik. Penyusunan lembar respon peserta didik dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terlihat pada tabel berikut;

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen Respon Peserta Didik

No.	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Materi	A. Kemenarikan <i>e-handout</i> berbasis <i>problem based learning</i>	1, 2
		B. Kemanfaatan <i>e-handout</i> berbasis <i>problem based learning</i>	3
		C. Penyajian materi secara lugas dan mudah dipahami	4, 5
2	Desain	A. Komposisi warna gambar dan huruf	6, 7
		B. Tata letak (<i>layout</i>)	8
		C. Daya Tarik	9, 10

Sumber: Lawuna & Harefa (2021:46)

3. Tes hasil belajar

Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *e-handout* berbasis *problem based learning*. Tes hasil belajar bertujuan untuk memperoleh informasi penguasaan materi oleh peserta didik setelah menggunakan *e-handout* berbasis *problem based learning* diakhir pembelajaran. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa latihan soal-soal tes uraian pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII-2 SMP Negeri 1 Lotu.

3.3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Adapun untuk menganalisisnya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut;

1. Analisis angket validasi *e-handout* berbasis *problem based learning*

Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah angket dengan menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi Sangat Baik (SB) diberi skor 4, Baik (B) diberi skor 3, Kurang (K) diberi skor 2, dan Sangat Kurang (SK) diberi skor 1.

Tabel 3.5 Pedoman penilaian menggunakan skala likert

No	Indikator	Skor Penilaian
1	Sangat Baik (SB)	4
2	Baik (B)	3
3	Kurang (K)	2
4	Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Sulistyaningrum dalam Mahrawi *et al.* (2021:45)

Sehingga skor penilaian total dapat dilihat dengan rumus;

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan;

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.6 Kriteria kelayakan *e-handout* berbasis *problem based learning*

No	Kriteria	Range Persentase
1	Sangat layak	81% - 100%
2	Layak	61% - 80%
3	Sedang	41% - 60%
4	Kurang layak	21% - 40%
5	Tidak layak	0% - 20%

Sumber: Sulistyaningrum dalam Mahrawi *et al.* (2021:45)

2. Analisis angket respon peserta didik

Untuk alternatif jawaban dalam angket respon peserta didik, peneliti menggunakan skala empat untuk setiap pertanyaan, yaitu Sangat Setuju

(SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Dengan demikian, peneliti berharap akan mendapatkan jawaban yang tegas mengenai pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Tabel 3.7 Pedoman penilaian menggunakan skala empat

No.	Indikator	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Afriani, 2016:105)

Data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian, kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut;

$$N_p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

N_p = Nilai persentase

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.8 Kriteria respon *e-handout* berbasis *problem based learning*

No	Kriteria	Persentase
1	Sangat kuat	81% - 100%
2	Kuat	61% - 80%
3	Cukup	41% - 60%
4	Lemah	21% - 40%

5	Sangat lemah	0% - 20%
---	--------------	----------

Sumber: Sulistyaningrum dalam Mahrawi *et al.* (2021:45)

3. Analisis tes hasil belajar

Untuk mengukur aspek efektivitas *e-handout* berbasis *problem based learning*, maka digunakan instrumen tes hasil belajar. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Teks iklan, slogan, dan poster. Tes hasil belajar diberikan untuk mengetahui keefektifan pengembangan *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan. Efektivitas *e-handout* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Berikut adalah tabel pedoman keefektifan tes hasil belajar;

Tabel 3.9 Kriteria keefektifan *e-handout* berbasis *problem based learning*

No	% Ketentuan (p)	Efektivitas
1	$p > 80$	Sangat tinggi
2	61 – 80	Tinggi
3	41 – 60	Cukup rendah
4	21 – 40	Rendah
5	0 – 20	Sangat rendah

Sumber: Sulistyaningrum dalam Mahrawi *et al.* (2021:45)

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas menggunakan rumus sebagai berikut;

$$PK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan;

PK : Persentase ketuntasan klasikal

Hasil belajar dikatakan efektif jika mencapai persentase ketuntasan tinggi, sedangkan dikatakan sangat efektif jika mencapai persentase ketuntasan sangat tinggi.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiono dalam Ulfa (2020:343) mengemukakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah “suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.” Variabel adalah suatu objek yang menjadi bahan kajian dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu pengembangan bahan ajar *e-handout* sebagai variabel bebas, dan variabel terikat yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*.