

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Gay (Khaeroni, 2021:2) penelitian dan pengembangan adalah usaha dalam mengembangkan suatu produk yang efektif yang dapat dimanfaatkan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Metode R&D Adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (Khaeroni, 2021:3) Sedangkan menurut Seels dan Richey (Khaeroni, 2021:3) penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian yang sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria Validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Lokasi Penelitian Ini dilakukan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai, Alamat Desa Ehosakhozi, Kecamatan Hiliserangkai, Kabupaten Nias. NPSN : 10258725. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai yang berjumlah 15 orang peserta didik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Metode R&D adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk dalam bidang keahlian tertentu serta efektif digunakan di sekolah.

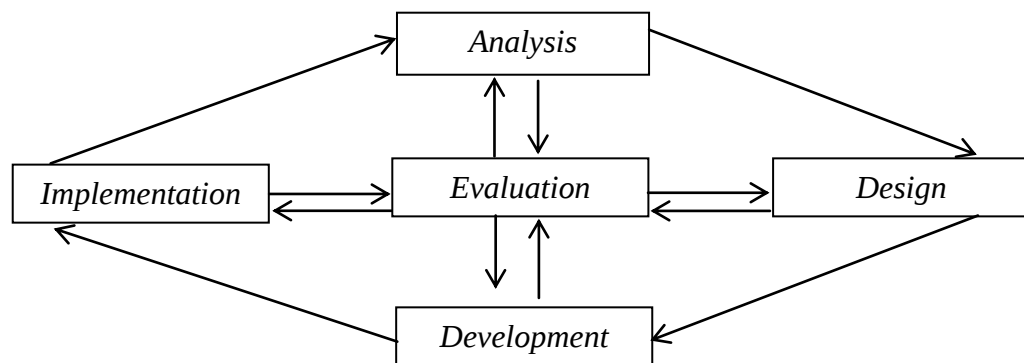
3.2 Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*). Model ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran. Model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran tatap muka maupun online.

Menurut Khaeroni, (2021:58) ada beberapa kegiatan yang bisa dilakukan pada tahapan ADDIE yaitu tahapan *analysis*, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation*, tahap *evaluation*.

Tahap pada model pengembangan ADDIE (Khaeroni, 2021:58) dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Bagan 3.2 Tahap Model ADDIE



3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini analisis kebutuhan adalah tahap awal yang mendasari tahapan lain dari konsep ADDIE. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam fase ini adalah melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik peserta didik mengenai kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dalam melakukan analisis materi sesuai tuntutan kompetensi. Dalam tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa, (Khaeroni 2021:59).

3.2.2 Desain (*Design*)

Menurut Khaeroni (2021:59) “Pada tahapan ini menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran.” Media pembelajaran mulai dirancang dengan melihat dari segi desain, isi materi pelajaran dan bahasa yang digunakan. Perancangan media pembelajaran pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Menurut Khaeroni (2021:59) “Pada tahapan ini memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran.” Dalam fase ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan untuk membuat e-modul serta penyusunan materi pelajaran.

Bahan dan materi yang sudah dikumpulkan tersebut kemudian dirancang dan dikembangkan menjadi produk awal media pembelajaran. Produk awal media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dilakukan tinjauan dengan memvalidasi media pembelajaran kepada ahli materi, ahli bahasa dan desain. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran e-modul yang dirancang dan dikembangkan.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan wujud dari sebuah produk yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan tujuan untuk mengetahui gambaran tentang keefektifan, daya tarik dan efisien yang akan dikembangkan. Melaksanakan

program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Sasaran ini mengacu pada sejauh mana pengembangan produk dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan (Khaeroni 2021:59).

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Khaeroni (2021:59) Pada tahap ini melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan sebuah produk sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan. Tahap evaluasi pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk., sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk yang dibuat. Dengan adanya evaluasi, peneliti mampu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data dari hasil validasi ahli materi, media, data dari guru fasilitator, dan data dari uji coba siswa.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk tersebut dapat mencapai sasaran dan tujuan (Khaeroni 2021:59). Pada tahap ini uji coba produk terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Dalam uji coba ini, produk diuji melalui 3 tahapan yaitu:

- a. Uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai
- b. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai
- c. Uji coba lapangan yang terdiri dari 15 siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai

3.3.2 Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi/Isi

Ahli materi atau isi adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya (Oktariyanti et al., 2021). Ahli materi pada penelitian ini, yaitu Ibu Ingati Hulu, S.Pd sebagai Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Hiliserangkai yang memiliki keahlian untuk memvalidasi kesesuaian materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli bahasa atau penyajian adalah seseorang yang memiliki keahlian dibidang kebahasaan yang mengkaji bahasa secara mendalam. Lembar penilaian media pembelajaran e-modul berbasis canva untuk ahli bahasa memberikan penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran (Oktariyanti et al., 2021) Ahli bahasa/penyajian pada penelitian ini yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias yang berkompeten dalam bidang kebahasaan sehingga mampu menilai teknik penyajian bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Ahli Desain/Media

Ahli desain adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam media atau desain yang akan memberikan suatu penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan baik dari segi penggunaan teks, gambar, warna serta gerak (Oktariyanti et al., 2021). Ahli desain pada penelitian ini yaitu Ibu Mona Safitri Lahagu, S.Kom sebagai pegawai di Rektorat Universitas Nias yang memiliki keahlian untuk memvalidasi kesesuaian desain yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

d. Peserta Didik

Peserta didik adalah subjek yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan uji coba pproduk valid atau tidak. Subjek yang telah ditentukan yaitu

siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai sekaligus subjek uji coba pemakaian media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

3.4 Jenis Data

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa komentar, saran validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data ini berguna untuk mengetahui kualitas media dari segi materi, desain dan bahasa yang disajikan dalam bentuk produk, sedangkan data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon peserta didik serta uji hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Kuesioner/angket

Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian, kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Prawijoyo et al., 2021).

b. Validasi

Validasi berasal dari kata validity yang berarti keabsahan atau kebenaran. Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur mampu melakukan fungsi ukurnya, Validasi adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur (Sugiono et al., 2020).

c. Tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Sebagai pendidik, keterampilan yang harus dikuasai adalah sistem penilaian hasil belajar peserta didik (Kadir, 2015).

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengembangan e-modul diperlukan instrument untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja yang harus dilakukan sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas, menarik, serta memudahkan siswa untuk belajar dan mengetahui produk yang dihasilkan efektif untuk pembelajaran. Berikut instrument pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini.

a. Lembar Validasi

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Idikator	Aspek yang divalidasi	Skor				
		1	2	3	4	5
Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					
	2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	4. Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	5. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
	6. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
	7. Jabaran materi cukup memenuhi ketentuan kurikulum					
	8. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup					
	9. Jumlah latihan dan soal cukup					
	10. Jumlah tugas cukup					
Keakuratan	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					
	2. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir					
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
	4. Pengemasan materi sesuai pendekatan keilmuan yang bersangkutan					
Kelengkapan sajian	1. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa					
	2. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa					
	3. Menyajikan daftar pustaka					

Sistematika sajian	1. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks					
	2. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global					
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	1. Mendorong rasa keingintahuan siswa					
	2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar					
	3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					
	4. Mendorong siswa belajar berkelompok					
	5. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan					

Sumber : Akbar (2013:39)

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketetapan penggunaan ejaan					
	2. Ketetapan penggunaan istilah					
	3. Ketetapan penyusunan struktur kalimat					
Katerbacaan dan kekomukatifan	1. Panjang kalimat sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	2. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa					
	3. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa					
	4. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)					

Sumber: Akbar (2013:40)

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Pernyataan tentang media yang dikembangkan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3	Keseuaian media sebagai sumber belajar					
4	Kemampuan media dalam memotivasi siswa					
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa					
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa					
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi					
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari					
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar					

10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera					
11	Kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi					
12	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
13	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar					
14	Kesesuaian media dalam praktik belajar pembelajaran					
15	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu					
16	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya					
17	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga					
18	Keamanan media bagi siswa					
19	Kualitas media					

Sumber: Akbar (2013:121)

b. Angket Respon Siswa

Instrument ini digunakan untuk memperoleh pendapat siswa tentang e-modul bahasa Indonesia pada materi menulis teks deskripsi. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan atau respon terhadap e-modul yang sudah dikembangkan melalui kisi-kisi instrumen berikut.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian Materi	1. Media pembelajaran mudah digunakan					
		2. Penyajian masalah pada media pembelajaran membantu memahami konsep materi					
		3. Saya senang melalui media pembelajaran ini Karena menarik					
		4. Media pembelajaran ini membuat saya ingin memahami materi lebih lanjut					
		5. Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif					
2	Bahasa dan Tampilan	1. Petunjuk dan informasi yang disajikan mudah saya pahami					
		2. Tampilan media pembelajaran ini menarik					
		3. Tampilan warna, jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan jelas terbaca					

Dimodifikasi dari (Rahayu, 2022)

c. Efektivitas

Efektivitas sebuah produk pengembangan media pembelajaran e-modul dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-modul yang telah dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada peserta didik terkait dengan materi Menganalisis Struktur teks deskripsi.

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Menganalisis Struktur Teks Deskripsi

Struktur	Analisis	Skor 1-5
Judul		
Kalimat topik		
Deskripsi bagian		
Kesimpulan		

Dimodifikasi dari (Budiman, 2015)

Keterangan :

Skor 5 (85-100) : Sangat Jelas

Skor 4 (75-84) : Jelas

Skor 3 (67-74) : Cukup Jelas

Skor 2 (61-66) : Tidak Jelas

Skor 1 (0-60) : Sangat Tidak Jelas

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan e-modul pada materi teks deskripsi berbasis canva yang telah dikembangkan. Adapun untuk menganalisisnya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Analisis Kelayakan E-modul Oleh Validator Ahli

Media pembelajaran e-modul yang dikembangkan akan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh tim ahli. Angket validasi pada penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Skala Likert Angket Validasi

Kriteria	Penilaian
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: (Marisa et al., 2023)

Teknis analisis data untuk mengetahui presentase validitas e-modul yang telah dikembangkan melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah skor yang diperoleh dari masing-masing pendapat validator.
2. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
3. Validasi media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.7
Kriteria Kevalidan Media

Presentase %	Kriteria Validitas
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Sumber: (Putri et al., 2020)

Berdasarkan tabel di atas penelitian akan dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor ≥ 61 .

b. Analisis Kepraktisan

Media pembelajaran yang dikembangkan di nilai dari kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik. Peserta didik akan memberikan respon berupa skor berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.8
Skala Perhitungan Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria	Skor/nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Dengan kriteria respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.9
Kriteria Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria
85-100	Sangat Praktis
75-84	Praktis
60-74	Cukup Praktis
55-59	Kurang Praktis
0-54	Tidak Praktis

Sumber: (Putri et al., 2020)

Rumus persentase yang digunakan:

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber:(Putri et al., 2020)

c. Analisis Keefektifan

Keefektifan e-modul yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian individu. Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai yang didapatkan oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKM 70.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menganalisis struktur teks deskripsi dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB = Nilai hasil belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T1 = Jumlah skor total

Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{T}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P= Persentase ketuntasan klasikal

T= Banyak peserta didik yang tuntas

n= Banyak peserta didik

Tabel 3.10
Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil Belajar

Interval	Kategori
$P > 80$	Sangat efektif
$70 < P \leq 80$	Efektif
$60 < P \leq 70$	Cukup efektif
$50 < P \leq 60$	Kurang efektif
$P \leq 50$	Sangat kurang efektif

Dimodifikasi dari (Gulo & Harefa, 2022)