

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Menurut Purnama (2013) menyatakan bahwa "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya". Menurut Borg and Gall. yang dimaksud dengan model pengembangan adalah "penelitian pengembangan sebagai usaha untuk digunakan untuk mengembangkan dan mevalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, menurut Fransisca, et al. (2019) Metode penelitian ini digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menguji sejauh mana produk tersebut efektif. Secara umum, prosedur penelitian pengembangan mencakup dua tujuan utama, yaitu: (1) menciptakan produk, dan (2) menguji efektivitas produk dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan pertama disebut sebagai pengembangan produk, sedangkan tujuan kedua merupakan tahap validasi. Oleh karena itu, konsep penelitian pengembangan lebih tepat dipahami sebagai proses pengembangan yang juga disertai dengan upaya untuk memvalidasi produk tersebut.

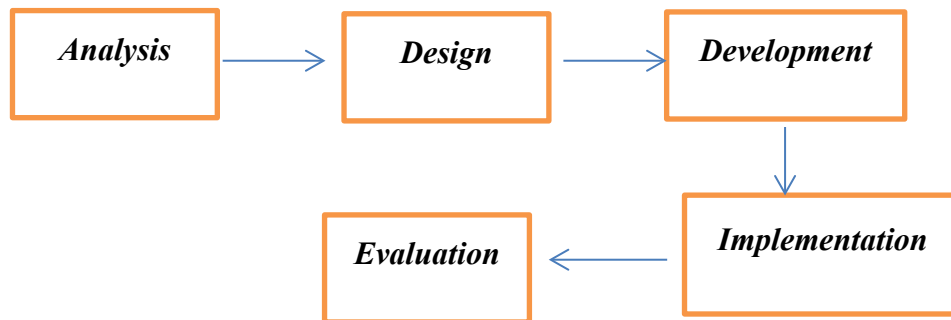
Mengacu pada pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk membuat produk tersebut dengan menguji kelayakan dari hasil produk tersebut dengan beberapa kriteria yang ditentukan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Pemilihan model media pembelajaran yang terus dikembangkan menjadi bagian penting dalam rangkaian proses perancangan sebuah media. Salah satu Model yang sering diterapkan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai landasan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flipbook*.

Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yang sistematis, yang saling terkait dan berkesinambungan. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahap:

Bagan 3.2 prosedur pengembangan



3.2.1 *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis (*analyze*) mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut: (a) menganalisis kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik; (b) menganalisis karakter peserta didik terkait dengan kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki, serta aspek-aspek lain yang relevan; (c) menganalisis materi pelajaran berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dicapai (Fayrus & Slamet, 2022).

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang ada di lapangan. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi: 1) Analisis kebutuhan siswa: Menganalisis tingkat pemahaman siswa terhadap teks puisi, tantangan yang mereka hadapi, serta minat mereka terhadap pembelajaran sastra, khususnya puisi. 2) Analisis karakteristik peserta didik : menganalisis terkait dengan karakteristik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, yang di lakukan melalui observasi dan wawancara di SMP Negeri 7 Gunungsitoli, 3) Analisis materi : Menganalisis kesesuaian materi puisi dengan kurikulum yang ada untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

3.2.2 Design (Desain)

Tahap Perancangan (Design) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut. (a) Untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik); (b) kemampuan apa yang Anda inginkan untuk mempelajarinya? (kompetensi); (c) bagaimana materi dasar atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran); (d) bagaimana Anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi) (Fayrus & Slamet, 2022).

Berikut Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses: 1)Penyusunan skenario pembelajaran: Menentukan urutan materi pembelajaran puisi yang akan disajikan dalam *e-flipbook*, serta bagaimana konteks kehidupan sehari-hari siswa akan dikaitkan dengan isi puisi.2)Desain visual dan multimedia: Mendesain tampilan *e-flipbook* yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan gambar, animasi, audio, dan teks. Elemen-elemen ini akan disusun sedemikian rupa untuk mendukung pemahaman siswa terhadap puisi dan konteksnya.3)Penentuan pendekatan kontekstual: Menentukan cara-cara agar materi puisi dapat dihubungkan dengan pengalaman pribadi atau kehidupan sosial siswa. Ini bisa berupa contoh-contoh yang relevan atau penggunaan gambar dan audio yang mencerminkan konteks kehidupan siswa.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (Development) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk prototype (Fayrus & Slamet, 2022).

Pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan, peneliti mulai membuat desain awal media pembelajaran berbasis e-flipbook pada materi teks puisi kelas VIII yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya. Peneliti kemudian

mengumpulkan berbagai referensi yang relevan mengenai materi teks puisi dan elemen-elemen visual yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran audiovisual berbasis e-flippbook. Referensi ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah draft awal media pembelajaran selesai dibuat, selanjutnya akan dilakukan validasi oleh validator yang terdiri dari: 1) ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, 2) ahli bahasa untuk memeriksa kelayakan bahasa dan kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa, serta 3) ahli media untuk menilai kelayakan dan efektivitas penggunaan e-flipbook sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

3.2.4 *Implementation (Implementasi)*

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Prototype produk pengembangan perlu diujicobakan secara real di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran (Fayrus & Slamet, 2022).

Pada tahap keempat, yaitu tahap implementasi, terdapat dua prosedur umum yang dilakukan, yaitu mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.

a. Mempersiapkan Guru

Langkah pertama adalah menentukan guru yang akan menjadi mitra dalam pelaksanaan implementasi media pembelajaran berbasis e-flipbook pada materi teks puisi kelas VIII. Guru yang dipilih sebelumnya telah diberikan panduan dan arahan mengenai cara menggunakan media yang telah dikembangkan, seperti e-flipbook. Selain itu, guru yang dipilih juga harus memiliki kompetensi dalam mengajar mata pelajaran terkait, pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran inovatif, dan kemampuan yang baik dalam mengoperasikan perangkat teknologi, seperti komputer atau perangkat digital lainnya.

b. Mempersiapkan Siswa

Langkah kedua adalah mempersiapkan siswa sebelum pelaksanaan implementasi. Persiapan ini mencakup pemberian pengarahan kepada siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis e-flipbbok . Persiapan ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk memastikan siswa siap menggunakan media yang telah disediakan.

3.2.5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas (Fayrus & Slamet, 2022).

Pada tahap evaluasi dan perbaikan, proses ini dimulai sejak setiap masukan atau saran perbaikan yang diberikan oleh para ahli yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran. Tujuan utama dari tahap evaluasi ini adalah untuk menyempurnakan produk dan mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran, baik sebelum maupun setelah implementasi. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan apakah media pembelajaran berbasis e-flipbook pada materi teks puisi efektif dalam mendukung pembelajaran. Dari tahap evaluasi ini, dihasilkan rencana evaluasi (*evaluation plan*), yang mencakup: a. Ringkasan tujuan pengembangan, instrumen pengumpulan data, waktu pelaksanaan, serta pihak yang bertanggung jawab pada setiap tahap evaluasi, b. Serangkaian kriteria untuk evaluasi sumatif, c. Instrumen yang digunakan untuk evaluasi.

3.3 Uji coba produk

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang akan menjadi landasan dalam menilai efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook dalam menyampaikan materi teks Puisi. Dengan melakukan uji coba produk, diharapkan dapat diperoleh informasi yang memadai untuk menentukan sejauh mana produk tersebut berhasil dalam mencapai tujuan komunikatif yang diinginkan. Prosedur uji coba produk meliputi:

3.3.1 Subjek uji coba

Subjek uji coba produk bisa melibatkan ahli materi, ahli desain produk, dan juga pengguna produk. Selain itu, ahli desain produk membantu dalam perancangan, dan pengguna produk, seperti siswa, memberikan masukan tentang seberapa efektif produk tersebut digunakan dalam pembelajaran (Fayrus & Slamet, 2022).

a. Ahli materi/isi

Ahli materi atau isi adalah ahli yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam bidang materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memastikan validasitas materi, peneliti memilih seorang validator untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan yaitu Helping Crisman Waruwu.,S.Pd sebagai guru bahasa Indonesia.

b. Ahli bahasa/penyajian

Ahli bahasa adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam kajian bahasa dan ilmu pengetahuan mendalam tentang penggunaan bahasa. Untuk validasi produk yang telah dibuat, peneliti memilih seorang validator yang memiliki keahlian dalam bahasa yaitu Yanida Bulolo M.Pd salah satu dosen program studi bahasa dan sastra.

c. Ahli desain media

Ahli desain media adalah orang yang memiliki keahlian dalam bidang desain dan media yang akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator dalam bidang desain media ini adalah Mona Safitri Lahagu S.kom.

3.3.2 Desain Uji coba

Desain uji coba

- a. Uji Coba Kelompok Kecil. Prosedur uji coba pada kelompok kecil ini melibatkan 6 siswa dalam satu kelompok di kelas VIIIb SMP 7 Gunungsitoli . pada pengujian ini peneliti memilih 2 siswa yang nilai rata-rata dibawah 75 , 2 siswa yang nilai standar 75, dan 2 siswa yang nilai nya di atas rata- rata 75. Pengujian awal pada kelompok kecil memungkinkan untuk melihat bagaimana produk bekerja dalam kondisi nyata. Ini adalah langkah untuk memastikan bahwa produk siap digunakan dalam skala lebih besar.
- b. Uji Coba Lapangan Uji lapangan, atau yang juga dikenal dengan uji kemanfaatan produk, bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran . Uji ini menggunakan instrumen non-tes berupa angket. Uji lapangan dilakukan pada 20 siswa di kelas VIIIa SMP 7 Gunungsitoli.

3.4 Jenis Penelitian

Jenis data penelitian ini lebih cenderung kualitatif karena berfokus pada pengembangan media pembelajaran dan penerapan pendekatan kontekstual yang bertujuan untuk memahami konteks penggunaan *e-flipbook* dalam pembelajaran puisi serta menganalisis respons dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks puisi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kuesioner/angket

Kuesioner atau angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan topik

penelitian. Menurut Prawijoyo et al. (2021), Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

b. Validasi

Kata validasi diambil dari istilah *validity*, yang memiliki arti keabsahan atau kebenaran. Validitas mengacu pada tingkat suatu Ketepatan dan kecermatan alat ukur menjadi indikator keberhasilannya dalam menjalankan fungsi pengukuran. Menurut Sugiyono et al. (2020), validasi merupakan suatu indikator yang menunjukkan bahwa alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.

c. Tes

Tes merupakan suatu metode atau langkah yang dapat digunakan dalam proses pengukuran dan evaluasi di bidang pendidikan. Seorang pendidik perlu menguasai keterampilan dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik (Kadir, 2015).

3.6 Instrumen pengumpulan data

Alat yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data disebut instrumen penelitian. Untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian pengembangan, sehingga proses pengumpulan data dapat dilakukan secara sistematis dan efisien. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-flipbook* dengan pendekatan kontesktual pada teks puisi di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli , sebagai berikut

3.6.1 Lembar Validasi Untuk Ahli

a. Lembar validasi untuk ahli desain media

Media yang telah disusun selanjutnya diperiksa oleh seorang pakar desain di bidang pengembangan media. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media berdasarkan tampilan visual dan program yang akan digunakan.

Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang berisi pernyataan, masukan, komentar, serta rekomendasi perbaikan dari oleh ahli media sebagai elemen dari tahap validasi tersebut.

Tabel 3.6.1.a Lembar Validasi Ahli desain Media

No	Aspek yang di evaluasi	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian media sebagai sumber belajar				
3	Kemampuan media sebagai stimulus				
4	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera				
5	Kemudahan media dalam praktik belajar pebelajaran				
6	Kepraktisan media				
7	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa				
8	Kemampuan media untuk alat bantu memahami pembelajaran				
9	Kemampuan media dengan pendekatan kontekstual				
10	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				

Sumber : Akbar (hamdani et al., 2024)

b. Lembar validasi untuk ahli materi

Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan mengacu pada kelengkapan serta Materi pembelajaran yang tercantum dalam media pembelajaran disusun secara jelas dan sistematis dalam kemudian ditelaah oleh dosen yang ahli di bidang materi. Proses validasi dilakukan melalui pengisian instrumen penilaian memuat pernyataan, kritik, serta saran pengembangan dari pakar materi sebagai bagian dari proses validasi..

Table 3.6.1b Lembar Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek yang di evaluasi	Skor			
		1	2	3	4
Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
	2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
	3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
	2. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
	3. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
Keakuratan	4. Materi yang di jelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan				
	5. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir				
	6. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan				
	7. Materi yang disajikan sesuai kehidupan sehari-hari				
	8. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
	9. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				
	10. Menyajikan daftar isi				
	11. Menyajikan daftar pustaka				
Kesesuaian	12. Mendorong rasa keingintahuan siswa				

sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	13. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				
	14. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri.				
Sistematika penyajian	15. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks				
	16. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup local ke global				

Sumber : Akbar (hamdani et al., 2024)

c. Lembar Validasi untuk Ahli bahasa

Kuesioner verifikasi bahasa adalah kuesioner evaluasi untuk mengubah kelayakan produk yang dikembangkan menjadi data berdasarkan bahasa, gaya penulisan, dll. Setelah menerima data bersifat catatan dan masukkan dari validator, dilakukan perbaikan terhadap produk tersebut. Selanjutnya, tabel di bawah ini merupakan kuesioner validasi bahasa.

Table 3.6.1c Lembar Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Aspek yang dievaluasi	Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketetapan penggunaan ejaan				
	2. Ketetapan penggunaan istilah				
	3. Ketetapan penyusunan struktur kalimat				
Keterbacaan dan kekomunikatifan	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				
	5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				
	6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa				

	7. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari)				
--	--	--	--	--	--

Sumber : Akbar (hamdani et al., 2024)

3.6.2 Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket respons siswa digunakan sebagai alat untuk menilai Seberapa baik siswa memahami materi yang disampaikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia melalui media *e-flipbook* yang telah dikembangkan. Melalui tanggapan siswa tersebut, peneliti dapat melakukan perbaikan terhadap produk yang sudah dibuat. Penilaian dilakukan menggunakan Skala Likert.

Table 3.6.2 Lembar Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek		Skor				
			1	2	3	4	5
	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 pembelaran ini membuat saya memahami materi lebih lanjut					
		5) Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif					
	Gambar	Petunjuk dan informasi yang disajikan mudah saya pahami					
		Tampilan media pembelajaran ini menarik					
		Tampilan warn, jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan jelas terbaca					

(Rahayu, 22022)

3.7 Teknik Analisis Data

Pengelolaan data yang dikumpulkan dari hasil lembar validasi dan uji keefektivan pengembangan flipbook untuk meningkatkan penguasaan materi dalam teks puisi.

3.7.1 Analisis Validitas

Validator akan terlebih dahulu memeriksa validitas flipbook yang dikembangkan. Setiap aspek dari produk yang dikembangkan akan dinilai menggunakan skala Likert.

Tabel 3.7.1 Pedoman penilaian menggunakan skala likert

Penilaian	Kriteria
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Sumber: (Pujianti & dewi, 2024)

Teknik analisis data untuk validasi *e-flipbook* dapat di analisis dari hasil angket dengan cara :

$$NP \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan

NP : Nilai persen Yang di Cari Atau Dikehendaki

R : Skor mentah yang didapatkan

SM : Skor Maksimal Dari teks yang bersangkutan

100 : bilangan tetap hasil

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, akan ditemukan kesimpulan menjadi tingkat kelayakan produk *e-flipbook* dengan mengukan Skala Likert sebagai instrument penilaian. Penilaian tersebut didasarkan pada criteria yang telah ditetapkan sebelumnya:

Tabel 3.7.2 Presentase kelayakan media pembelajaran

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

Sumber : (Pujiastuti & dewi, 2024)

3.7.3 Analisis kepraktisan

Data uji kepraktisan dianalisis menggunakan rumus presentase menurut riduwan (isnaini et al.,2022) sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{perolehan nilai total}}{\text{dperolehan nilai maksimal}} \times 100\%$$

Setelah presentasi di peroleh, dilakukan bentuk pengelompokan ssuai kriteria berikut:

Tabel 3.7.3 Interpretasi Kepraktisan

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak praktis
21% - 40%	Tidak praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

Sumber : (Pujiastuti & dewi, 2024)

3.7.4 Analisis keefektifan

Tingkat keefektifan suatu produk dianalisis berdasarkan hasil belajar siswa setelah dilakukan uji coba penggunaan produk tersebut. Apabila capaian belajar siswa sudah optimal, maka produk yang dikembangkan dapat dianggap efektif.

Suatu produk dinyatakan efektif jika nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai atau melampaui KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah tempat penelitian dilakukan. Analisis data hasil belajar siswa memberikan informasi penting mengenai keberhasilan dan kualitas produk yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.7.4 Kriteria Penilaian Tek Puisi

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian tema				
2	Kedalaman makna				
3	Penggunaan diksi (pilihan kata)				
4	Gaya bahasa (majas)				
5	Struktur dan bentuk puisi				
6	Keterpaduan dan keharmonisan				
7	Keterbacaan dan kejelasan				
8	Emosi dan pengaruh terhadap pembaca				

Sumber : (Pujiastuti & dewi, 2024)