

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian Dan Pengembangan

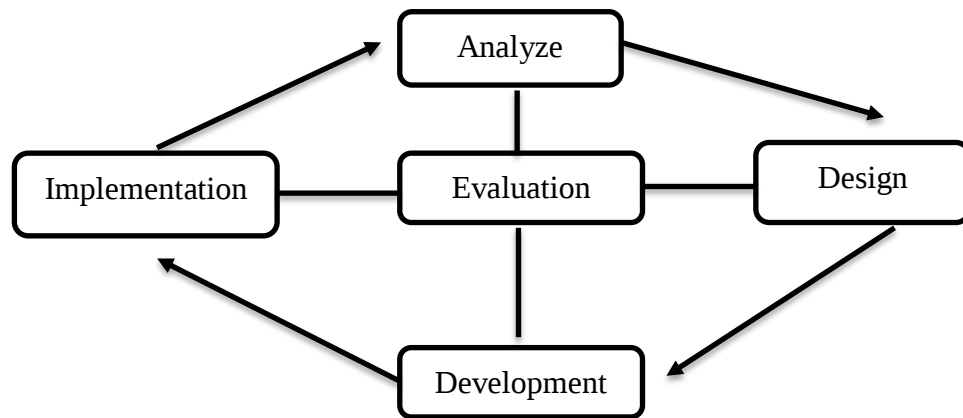
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research And Development*). Menurut (Fayrus Abadi Slamet, M.Pd 2022) Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo . Dalam penelitian ini, media pembelajaran audio visual dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk membuat modul pembelajaran berbasis digital pada materi unsur-unsur teks negosiasi bagi siswa SMK Negeri 1 Tugala Oyo.

Model desain pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah salah satu model yang banyak digunakan dalam desain pembelajaran untuk menciptakan desain yang efektif. Model ini wwpertama kali dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996. *ADDIE* terdiri dari lima langkah utama, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*), yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi materi serta proses pembelajaran secara terstruktur dan efisien (Anang Fathoni, 2023)

3.2 Prosedur Pengembangan

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model *ADDIE* yang disesuaikan dengan masing-masing kebutuhan media. Model *ADDIE* menawarkan pendekatan yang terstruktur dan berbasis data dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran. Dengan mengikuti langkah-langkah yang sistematis, pengembang materi pembelajaran dapat memastikan bahwa setiap program pembelajaran tidak hanya efektif dan relevan, tetapi juga mampu menghasilkan hasil yang maksimal bagi peserta. Sebagai model pengembangan yang mudah, *ADDIE* juga dapat diadaptasi dan disesuaikan

dengan berbagai konteks dan kebutuhan, menjadikannya alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan.



Bagan 3.1: Prosedur Pengembangan

Tahap dalam model *ADDIE* antara lain :

3.2.1 Analisis (*Analyze*)

a. Analisis kompetensi Peserta Didik

Pada tahap analisis ini, calon peneliti menganalisis bagaimana proses mengidentifikasi, mengukur, dan mengevaluasi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.

Tujuan dari analisis kompetensi peserta didik ini untuk memahami kesiapan peserta didik dalam menghadapi materi pembelajaran, merancang pembelajaran yang sesuai, untuk membantu peserta didik mencapai standar kompetensi. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seperti papan tulis, buku mata pelajaran, dan sumber buku lainnya, dianggap kurang mendukung. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan Media Pembelajaran audio visual berbasis

digital dengan menggunakan aplikasi *canva*, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi serta menjaga motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Materi

Tahap berikutnya adalah analisis terhadap materi. Di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, namun dalam pelaksanaannya, kurikulum tersebut belum sepenuhnya diterapkan dengan baik. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang cenderung kaku dan monoton, serta masih mengandalkan metode ceramah dalam penyampaian materi. Akibatnya, keaktifan siswa dalam bertanya atau menanggapi materi yang disampaikan oleh guru di kelas menjadi terbatas. Dalam penyampaian materi, seharusnya mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik di kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo, ditemukan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memecahkan dan mencari solusi atas permasalahan bahasa Indonesia, sehingga mereka memerlukan bimbingan lebih lanjut dari guru. Beberapa peserta didik dapat memahami inti materi yang diajarkan, namun ada juga yang kesulitan untuk langsung memahami materi tersebut dan membutuhkan waktu lebih lama untuk penjelasan ulang. Selain itu, peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan mudah merasa bosan. Hal ini disebabkan oleh suasana pembelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi mereka.

Meskipun demikian, sikap peserta didik selama proses pembelajaran secara umum cukup baik. Mereka fokus dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, meskipun terkadang ada beberapa siswa yang membuat keributan yang mengganggu

konsentrasi kelas. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan semangat belajar dan aktif dalam bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka pahami. Beberapa di antaranya juga menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman-temannya dalam membantu memahami materi pelajaran.

Peneliti berharap bahwa dengan adanya modul pembelajaran berbasis canva, peserta didik dapat lebih aktif dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

3.2.2 Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis, langkah selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, modul pembelajaran berbasis canva dirancang untuk menampilkan materi dalam bentuk video pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan kepada siswa. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan konsep yang menggambarkan alur materi yang akan disampaikan melalui media tersebut. Selanjutnya, dilakukan penyusunan produk media dan pengembangan strategi pengujian untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan media ini, digunakan beberapa instrumen penilaian. Penilaian kognitif dilakukan melalui tes formatif atau tes akhir, yang bisa berbentuk pilihan ganda atau soal uraian. Penilaian afektif menggunakan rating scale untuk mengukur sikap dan motivasi peserta didik, sementara penilaian psikomotor dilakukan dengan menilai keterampilan peserta didik melalui proyek penyelesaian soal. Dengan instrumen-instrumen ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas modul pembelajaran berbasis *canva* dalam mendukung proses pembelajaran pada materi fiksi.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap desain produk awal, langkah berikutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, fokus utama adalah membangun konten yang relevan dan menarik, dengan tujuan untuk memastikan peserta didik tetap terlibat selama pembelajaran. Hal ini mencakup pembuatan poin-poin penting yang akan memandu materi pembelajaran. Aktivitas belajar yang dirancang juga mencakup tiga bagian utama: pembuka, inti, dan penutup, dalam proses pembelajaran. Semua ini harus selaras dengan modul ajar kelas X pada mata pelajaran bahasa Indonesia, serta menciptakan suasana belajar yang menarik, melibatkan video pembelajaran yang realistis, materi yang sesuai, dan elemen lainnya untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

3.2.4 Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, persiapan alat dan bahan yang diperlukan untuk menerapkan produk pembelajaran harus dilakukan. Selain itu, peserta didik juga perlu diberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana respons peserta didik terhadap penggunaan modul pembelajaran berbasis *canva*. Hal ini mencakup apakah media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik dan apakah modul pembelajaran berbasis *canva* mampu meningkatkan semangat serta motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi untuk menilai kualitas produk yang digunakan dalam pembelajaran serta mengukur sejauh mana keberhasilan pembelajaran, baik sebelum maupun setelah penggunaan modul pembelajaran berbasis *canva*. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari setiap tahapan yang telah dilaksanakan. Data tersebut digunakan untuk menyempurnakan produk agar lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3.3 Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi/Isi

Ahli materi atau isi adalah individu yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam bidang materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memastikan validitas materi, peneliti menunjuk seorang validator untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan, di validasi oleh Bapak Dernius Hura S.Pd.,M.Pd

b. Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli bahasa atau penyajian adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam kajian bahasa dan pengetahuan mendalam tentang penggunaan bahasa. Untuk validasi produk yang telah dibuat, peneliti memilih validator yang memiliki keahlian dalam bahasa, di validasi oleh Ibu Yanida Bu'ulolo S.Pd.,M.Pd

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, di validasi oleh Bapak Aprianus Telaumbanua S.Pd.,M.Pd

d. Peserta Didik

Peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo adalah subjek penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Subjek uji yang ditentukan adalah siswa kelas X. Menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

3.4 Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahap yaitu :

a. **Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil ini memiliki kaitan yang signifikan dengan pengujian individu. Uji kelompok kecil ini melibatkan 5 orang siswa dalam satu kelompok. Dalam konteks ini pendekatan tersebut mencerminkan beberapa persamaan dengan pengujian perorangan. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo sebanyak 5 orang.

b. **Uji coba kelompok besar**

Setelah menyelesaikan uji coba pada kelompok kecil, langkah berikutnya yang harus dilakukan uji coba pada kelompok besar. Uji coba ini melibatkan seluruh siswa yang ada di dalam kelas. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, serta ke'efektifan penggunaan modul pembelajaran yang telah di siapkan. Uji coba kelompok besar ini dilakukan di kelas X SMK Negeri 1 Tugala Oyo sebanyak 17 orang.

3.5 Jenis Data

Ada dua Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yakni 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, bahasa dan desain yang disajikan dalam produk. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon peserta didik serta uji hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu,

a. Kuesioner(Angket)

Kuesioner(Angket) merupakan suatu teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono 2020)

b. Validasi

Validasi merupakan dokumen atau formulir yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berhubungan dengan proses verifikasi suatu produk, metode, atau instrumen (Saputri, Hidayati, dan Fauziah 2023)

c. Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lainnya yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, intelegensi,

kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok, menurut Arikunto dalam (Samaria Enjelina Sinaga^{1*}, Rio Parsaoran Napitupulu², Yanti Arasi Sidabutar³, 2022.)

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan instrumen dalam penelitian ini yaitu:

a. Lembar Validasi

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang akan diisi oleh validator. Berikut kisi-kisi instrumen lembar validasi dalam penelitian ini.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan indicator ketercapaian					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Kesesuaian materi dalam mendukung proses pembelajaran					
5	Materi yang terdapat dalam modul mudah dipahami					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik					
7	Kelengkapan soal yang terdapat dalam modul					
8	Tingkat kesulitan soal bervariasi					
9	Kesesuaian soal dengan sajian materi					
10	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal					

Sumber : (Faidar dan Azis 2023)

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami.					
2	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak bermakna ganda					
3	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.					
4	Menggunakan istilah yang tepat.					
5	Ketepatan ejaan					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI					
7	Materi yang disajikan mudah di mengerti oleh siswa					

Sumber : (Jannah, t.t.)

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Desain

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Fungsi dan manfaat	1. Mampu memperjelas penyampaian dalam pembelajaran					
	2. Mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa					
	3. Dapat meningkatkan kreatifitas siswa					
Aspek Visual	4. Gambar pada materi dapat terlihat dengan jelas					
	5. Pemilihan warna dan background menarik					
	6. Kesesuaian desain pada modul					
	7. Kesesuaian gambar dengan kegiatan					
Aspek Tipografi	8. Jenis teks mudah dibaca					
	9. Ukuran teks sudah sesuai					
Aspek Bahasa	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
	11. Kebakuan bentuk huruf					
	12. Ketepatan pilihan kata dalam modul					

Sumber : (Ma'rifatul Asmin, t.t.)

b. Angket Kepraktisan modul pembelajaran berbasis *canva*

Pemanfaatan modul pembelajaran berbasis *canva* berbasis digital terbukti efektif dan praktis, sebagaimana terlihat dari respon siswa dalam survei terhadap produk yang sedang dikembangkan. Penyusunan lembar tanggapan siswa dilakukan dengan merancang instrumen yang sesuai dengan tujuan tersebut.

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Kepraktisan modul pembelajaran berbasis *Canva*

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan modul sangat menarik					
2	Sajian materi dan gambar sangat baik					
3	Perpaduan warna pada modul ini sangat baik					
4	Gambar pada modul membantu dalam memahami materi					
5	Huruf yang digunakan dalam modul ini jelas dan mudah dibaca					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik					
7	Kesesuaian desain dan penggunaan huruf dalam modul					

Sumber : (Jannah, t.t.)

c. Efektivitas modul pembelajaran berbasis *canva*

Penilaian efektivitas produk pengembangan modul pembelajaran berbasis *canva* dapat dilakukan dengan menganalisis prestasi siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran tersebut pada proses pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Selain itu, dengan menggunakan tes untuk di uji siswa maka akan dibuktikan pada materi unsur-unsur teks negosiasi.

Tabel 3.5
Instumen Penilaian Unsur-unsur Teks Negosiasi

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Menentukan unsur-unsur teks negosiasi				
2	Menentukan kalimat teks negosiasi berdasarkan unsur-unsur				

Dimodifikasi dari Yustinah (2016: 187)

3.6 Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang di kumpulkan dari hasil lembar validasi dan uji keefektivitasan pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan materi unsur – unsur teks negosiasi di lakukan dengan dua teknik analisis data.

a. Analisis Kelayakan modul pembelajaran berbasis *canva* oleh Validator Ahli

modul pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan akan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh tim ahli. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah menggunakan skala likert. Jenis data yang dikumpulkan pada 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 ini.

Tabel 3.6
Skala Likert Angket Validasi

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat kurang (SK)

Sumber : Sugiyono (Hamdhani, Suriyana, dan Fitriana 2024)

Untuk mengetahui persentase validitas modul pembelajaran berbasis *canva* yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan rata-rata 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 : (Hamdhani, Suriyana, dan Fitriana 2024)

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah skor 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 : (Hamdhani, Suriyana, dan Fitriana 2024)

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

b. Analisis Kepraktisan

mbangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik. Peserta didik akan memberikan 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 : (Hamdhani, Suriyana, dan Fitriana 2024)

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 : (Hamdhani, Suriyana, dan Fitriana 2024)

Rumus persentase yang digunakan adalah

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

Sumber : (Hamdhani, Suriyana, dan Fitriana 2024)

c. Analisis Keefektifan (Hasil belajar siswa)

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai yang diperoleh oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKM 75. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menganalisis isi debat yakni dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

KB = Nilai hasil belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T1 = Jumlah skor total

Skor maksimal = 8

Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik

Tabel 3.9
Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil Belajar

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

Sumber : (Hamdhani, Suriyana, dan Fitriana 2024)