

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut (Sugiyono, 2013), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Kamal, M. 2020). memasukkan pengertian penelitian pengembangan sebagai *Educational design research* atau desain penelitian pendidikan: Secara prosedural (Sugiyono, 2013) menyusun rangkaian R&D yang diawali adanya potensi dan masalah, lalu mengumpulkan informasi, mendesain produk yang akan dikembangkan, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan terakhir pembuatan produk final.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan *research and development* adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan, program maupun produk tertentu melalui tahapan desain, uji coba dan revisi untuk mencapai kualitas dan standar tertentu.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model *ADDIE*. Terdapat 5 (lima) fase atau tahap utama dalam melakukan model pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam pengembangan media dilakukan secara terstruktur, dimana penelitian pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mengembangkan dan membuat suatu produk. Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan model pengembangan *ADDIE*, dan berikut adalah tahapan pengembangan yang akan dilalui. (Taufik Rusmayana, 2021)



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model *ADDIE*

3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis (Taufik Rusmayana, 2021:38) perencanaan pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik tujuan belajar mengidentifikasi isi/materi pembelajaran. Tahap-tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

(Taufik Rusmayana, 2021:36) Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum mengembangkan bahan ajar adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk memahami proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Alasa. Pada tahap ini, akan ditentukan jenis bahan ajar pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk mendukung pembelajaran peserta didik.

2. Analisis Karakter Peserta Didik

(Taufik Rusmayana, 2021:36) Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk memahami dan mengidentifikasi apakah ada masalah yang membutuhkan solusi melalui pengembangan bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Analisis Materi

(Taufik Rusmayana, 2021) Pada tahap ini peneliti menganalisis penyajian materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menganalisis struktur teks negosiasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

telah ditentukan di dalam alur tujuan pembelajaran (ATP) pada kurikulum Merdeka

3.2.2 Desain (*Design*)

(Taufik Rusmayana, 2021:39) Pada langkah berikutnya adalah merancang konsep produk baru di atas kertas merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unik pembelajaran. Petuju penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci. Tahap desain, di mana peneliti menyiapkan konten materi, memilih strategi, dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih adalah bahan ajar *Handout*. Peneliti mengumpulkan materi sesuai dengan bahan ajar yang telah ditetapkan dan menyusun soal latihan untuk disajikan melalui media pembelajaran bahan ajar *Handout*

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

(Taufik Rusmayana, 2021:39) Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Produk awal media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dilakukan *review* dengan memvalidasikan media pembelajaran tersebut kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran bahan ajar *Handout* yang telah dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada peserta didik.

1.2.4 Implementasi (*Implementation*)

(Taufik Rusmayana, 2021:39) Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi. Tahap implementasi yaitu tahap untuk melakukan uji coba produk. implementasi adalah tahap untuk mendapat gambaran tentang efektivitas, ketertarikan, dan efesiensi produk yang telah dikembangkan.

1.2.5 Evelyasi (*Evaluation*)

(Taufik Rusmayana, 2021:39) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik. Tahap evaluasi adalah melakukan kegiatan pengumpulan data pada evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada

evaluasi formatif akan dilakukan di setiap tahap pengembangan produk untuk mendapatkan informasi dan saran atau masukan terhadap perbaikan produk sedangkan pada evaluasi sumatif terkait dengan evaluasi di akhir kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik serta kualitas pembelajaran. Pada tahap ini dapat menggunakan kuesioner yang di berikan kepada peserta didik dan penilaian dalam bentuk tes.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam hal ini terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam pengembangan *Handout* dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1. Uji kelompok kecil

Pada tahap ini, produk diuji coba kepada 5 orang siswa. Siswa akan memberikan penilaian terhadap bahan ajar *Handout* yang dikembangkan.

2. Uji lapangan

Uji coba ini melibatkan siswa satu kelas sebanyak 20 orang siswa. Uji coba lapangan dimaksud untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas bahan ajar *Handout* pada materi menganalisis struktur teks negosiasi.

3.3.2 Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi

Ahli materi atau isi adalah validator memiliki kompetensi dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengecek validitas materi, peneliti menunjuk instruktur pendidikan bahasa dan sastra Indonesia untuk memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu Bapak Arozatulo Bawamenewi, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

b. Ahli Bahasa

Seorang ahli bahasa adalah individu yang telah mendalami suatu bahasa secara mendalam, memiliki kompetensi, dan pengetahuan yang cukup untuk memastikan kesesuaian bahasa dalam bahan ajar *Handout* yang dibuat. Maka dari itu ahli yang melakukan validasi yaitu Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

c. Ahli Media/Desain

Seorang ahli desain dalam konteks ini bertugas untuk memastikan kecocokan desain dari bahan ajar *Handout* yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Maka yaitu yang melakukan validasi yaitu Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

d. Peserta Didik

Peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Alasa adalah subjek peneliti yang menguji apakah produk tersebut efektif. Subjek uji yang ditentukan adalah siswa kelas X (25 orang) SMA Negeri 2 Alasa, menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

3.3.3 Jenis Data

Data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan bahan ajar *Handout* terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif mencakup statistik dari tes dan angket yang diisi oleh responden, sedangkan data kualitatif meliputi komentar dan saran yang diperoleh dari angket dan yang diisi oleh responden.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data merujuk kepada instrumen yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara terstruktur dan efisien dalam konteks penelitian pengembangan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Kelayakan Bahan Ajar *Handout*

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi dan angket yang akan diisi oleh validator. Berikut adalah rincian dari kisi-kisi instrumen lembar validasi dan angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan TP	1.Pembahasan materi sesuai dengan TP					
	2.Media bahan ajar <i>Handout</i> memiliki pembahasan yang sesuai dengan indikator serta tujuan belajar mengajar					
Keakuratan	3.Bobot materi tercukupi untuk					

Materi	mencapai indikator					
	4.Keakuratan konsep serta definisi					
Kemutakhir an Materi	5.Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					
	6.Kemutakhiran daftar pustaka					
Mendorong Keingintahua n	7.Mendorong untuk mencari informasi lanjut					
	8.Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi					
Teknik Penyajian	9.Media memiliki sistematika penyajian materi yang baik					
	10.Soal evaluasi di bahan ajar <i>Handout</i> telah sesuai dengan TP					

Sumber: Harefa,(2021)

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Ketepatan Saat Pemakaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat serta sesuai					
	2. Pemakaian kata yang tidak memuat makna ganda/salah tafsir					
	3. Ketepatan pemakaian tanda tulisan					
	4. Kesesuain pemakaian bahasa dengan materi pembahasan					
	5. Teks/tulisan saat media itu jelas serta mudah dibaca					
Kesesuain Dengan	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas X SMA Negeri 2 Alasa					

Perkembangan Peserta Didik	7. Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa					
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	8. Kesesuaian pemilihan kata/istilah					
	9. Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat serta sesuai					
	10. Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan					

Sumber: Harefa,(2021)

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Serta Kesenangan	1. Pemakaian media bahan ajar <i>Handout</i> mudah serta tidak menyulitkan					
	2. Kepraktisan memakai bahan ajar <i>Handout</i> pada proses belajar mengajar					
	3. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar					
	4. Kesesuaian materi bahan ajar <i>Handout</i> dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator					
	5. Materi disajikan secara runtut sesuai dengan materi					

Ukuran	6. Tulisan yang disajikan serta tidak buram					
	7. Kesesuaian ukuran <i>font</i> tulisan serta ukuran gambar dengan materi isi media bahan ajar <i>Handout</i>					
	8. Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proposional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola)					
Kemenarikan	9. Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik					
	10. Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi					

Sumber: Harefa,(2021)

b. Angket Respon Peserta Didik

Penggunaan angket respons peserta didik bertujuan untuk menilai tanggapan atau respon peserta didik terhadap bahan ajar *Handout* yang digunakan, seperti yang tertera dalam tabel angket respons peserta didik berikut ini.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Pemahaman Isi Materi Serta Soal	1. Apakah materi yang memakai bahan ajar <i>Handout</i> lebih mudah dipahami dan tidak menyulitkan?					
	2. Apakah gambar-gambar yang terdapat pada bahan ajar <i>Handout</i> menarik?					
	3. Apakah bahasa pada bahan ajar <i>Handout</i> mudah dipahami?					
	4. Apakah soal evaluasi sesuai dengan materi yang dipelajari?					
Kemenarikan	5. Apakah kegiatan belajar memakai bahan ajar <i>Handout</i> menarik?					
	6. Apakah kegiatan belajar memakai bahan ajar <i>Handout</i> menyenangkan?					

	7. Apakah pemilihan tulisan yang disajikan jelas serta tidak buram?					
	8. Apakah belajar memakai bahan ajar <i>Handout</i> sangat membantu anda saat memahami materi serta mengerjakan tugas?					

Sumber: Harefa,(2021)

c. Efektivitas Hasil Belajar

Efektivitas pembelajaran dapat dievaluasi dari hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan bahan ajar *Handout* yang telah dibuat. Hal ini dapat dibuktikan melalui tes yang dilakukan pada siswa setelah mereka menggunakan bahan ajar *Handout* untuk materi menganalisis struktur teks negosiasi. Tes ini membantu dalam mengumpulkan data tentang pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah mereka mengikuti pembelajaran.

3.3.5 Teknik Analisis Data

a. Analisis Validitas

Tujuan dari penelitian validitas ini adalah untuk mengevaluasi kecocokan dan kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat, serta memastikan kesesuaiannya dengan bahan ajar dan materi pelajaran. Setelah bahan ajar *Handout* diperiksa oleh validator, setiap aspek validitas dari produk yang dihasilkan dievaluasi menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban (pada skala lima).

Tabel 3.5
Skala Likert Angket Validasi

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

Sumber: (Febrianti, 2021)

Untuk mengetahui persentase validitas bahan ajar *Handout* 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 sebagai berikut;

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

Akbar (Gulo & Harefa, 2022: 294)

Keterangan:

P = Persentase skor

F= Jumlah skor diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.6
Kriteria Validasi

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

Sumber: (Febrianti, 2021)

Berdasarkan tabel diatas penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor.

b. Anlisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar *Handout*

Sebuah survei respons siswa dapat digunakan untuk menganalisis kepraktisan produk guna menilai efektivitas pembelajaran. Responden diminta untuk menentukan sejauh mana mereka setuju atau tidak setuju dengan bahan ajar *Handout* yang digunakan. Peserta didik akan memberikan skor berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.7
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: (Febrianti, 2021)

Dengan kriteria respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3.8
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: (Febrianti, 2021)

Rumus persentase yang digunakan adalah

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

Purwanto (dalam Amsari et al., 2022:5042)

c. Analisis Keefektifan Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk menghitung keefektifan produk ditentukan dengan menggunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai diperoleh oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKTP

Hasil belajar dikatakan efektif jika persentase ketuntasan tinggi. Sedangkan dikatakan sangat efektif jika mencapai persentase ketuntasan sangat tinggi. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam materi menganalisis struktur teks negosiasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Sumber: Kusmayadi (2019:87)

Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

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

Keterangan

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik keseluruhan

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: Telaumbanua, & Harefa, (2023).

Tabel 3.10

Kriteria Penilaian Menganalisis Struktur Teks Negosiasi

Struktur	Analisis Teks	Skor 1-5
Orientasi		
Pengajuan		
Penawaran		
Persetujuan		
Penutup		

Sumber : Harefa, Yustina (2017:164)

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