

BAB III METODE PENELITIAN

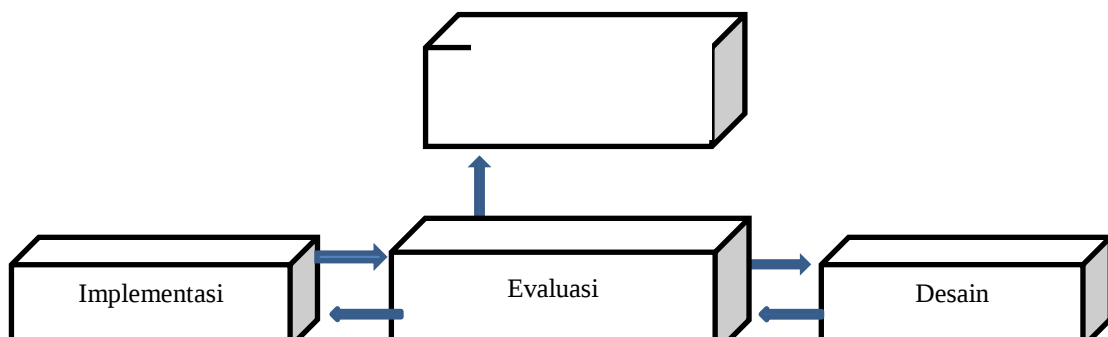
1.1 Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

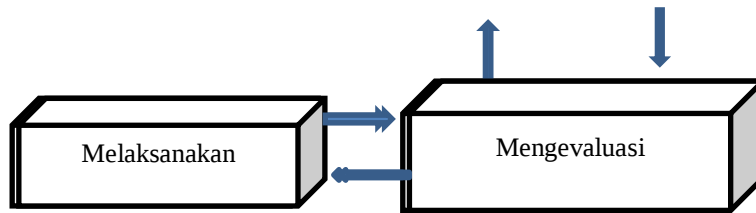
Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&d) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk Scrapbook pada materi teks negosiasi. R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui fenomena, tetapi juga untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, “Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (tahap bisa *multi years*). (Sugiyono,2017)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap design dan *development*, peneliti merancang *scrapbook* dengan elemen-elemen visual yang menarik, seperti gambar, kutipan, dan *timeline* kehidupan tokoh biografi. Setiap elemen tersebut akan membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami kronologi dan aspek penting dalam teks biografi. Setelah prototipe media scrapbook selesai, media ini kemudian diuji coba di kelas untuk melihat sejauh mana media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Proses ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran yang terstruktur, termasuk pemilihan elemen-elemen visual dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dalam tahap ini, media yang dirancang diuji coba dan diperbaiki untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk media yang siap digunakan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.





Gambar 3.1 Tahapan Model ADIIE

1.2 Prosedur pengembangan

Tahapan dalam model pengembangan ADIIE memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan solusi yang efektif dan efisien. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa setiap langkah pengembangan dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil yang dicapai. Dengan mengikuti tahapan yang terstruktur, proses pengembangan dapat lebih terarah, terukur, dan menghasilkan produk atau solusi yang lebih berkualitas. Melalui tahapan ini, setiap aspek dari perencanaan hingga penerapan solusi dapat dipertimbangkan dengan cermat untuk mencapai tujuan yang diinginkan, berikut adalah tahapan pada model pengembangan ADIIE antara lain :

1.2.1 Tahap Analisis

- a. Tahap analisis (analyze) meliputi kegiatan sebagai berikut:
 1. melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik.
 2. melakukan analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait.
 3. melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- b. Tahap analisis menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab secara tuntas.

1. Pertama, kompetensi apa saja yang harus dikuasai peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan?

Pertanyaan ini berkaitan dengan kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

2. Kedua, bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk pengembangan ini?

Hal ini berkenaan dengan keadaan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan.

- c. Keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain:

- 1 pengetahuan awal yang dimiliki.
- 2 minat dan bakat secara umum.
- 3 gaya belajar.
- 4 kemampuan berbahasa dan lain sebagainya.

- d. Ketiga, sesuai dengan kompetensi yang dituntut dan karakteristik peserta didik, materi apa saja yang perlu dikembangkan? Pertanyaan ketiga berkenaan dengan analisis materi berupa materi-materi pokok, sub-subbagian dari materi pokok, anak sub bagian dan seterusnya.

3.2.2 Tahap perancangan

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).

3.2.3 Tahap Pengembangan

Tahap 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. Kegiatan tahap pengembangan antara lain: pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain.

3.2.4 Tahap Implementasi

Kegiatan tahap keempat adalah Implementasi (Implementation). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Prototype produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

3.2.5 Tahap 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.

1.3 Desain Uji Coba

a. Ahli Materi

Ahli materi atau isi adalah validator yang 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 Ibu Yanida Buulolo, S.Pd., M.Pd, selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Nias. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli materi yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.1

Kisi kisi instrumen ahli materi

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan KD	1. Pembahasan materi sesuai dengan KD					
	2. Media media pembelajaran <i>Scrapbook</i> memiliki pembahasan yang sesuai dengan indikator serta tujuan belajar mengajar					
Keakuratan Materi	3. Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator					
	4. Keakuratan konsep serta definisi					
Kemutakhiran Materi	5. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					
	6. Kemutakhiran daftar pustaka					
Mendorong Keingintahuan	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 KD					

(Sania Marta Mevia, 2022)

b. Ahli Bahasa

Seorang ahli bahasa adalah individu yang telah mendalami suatu bahasa secara mendalam, memiliki kompetensi, dan pengetahuan yang cukup untuk memastikan ksesuaian bahasa dalam media pembelajaran. Pada bagian ini, yang melakukan validasi ahli bahasa adalah Bapak Imansudi Zega,S.Pd.,M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli bahasa yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2.

Kisi Kisi Instrumen 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 Perkembangan Peserta Didik	6.Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo					
	7.Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa					
Kesesuaian	8. Kesesuaian pemilihan kata/istilah					

Dengan Kaidah Bahasa	9. Bahasa yang digunakan pada struktur kalimat yang tepat serta sesuai					
	10. Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan					

(Sania Marta Mevia, 2022)

c. Ahli Desain

Ahli desain dalam penelitian ini merupakan ahli yang mengatur desain warna, gambar. Selain itu, ahli desain bertugas untuk memastikan kecocokan desain dari media pembelajaran *Scrapbook* yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Ahli desain pada penelitian ini yaitu Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Teknik Bangunan. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli desain yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.4.
Kisi Kisi Instrumen Ahli Desain

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Serta Kesederhanaan	1. Pemakaian media pembelajaran <i>Scrapbook</i> mudah serta tidak menyulitkan					
	2. Kepraktisan memakai media <i>Scrapbook</i> pada proses belajar mengajar					
	3. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar					
	4. Kesesuaian materi media <i>Scrapbook</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					

(Sania Marta Mevia, 2022)

1.4 Subjek Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Sebagai target pada uji coba kelompok kecil yakni kelas X AKL 1 SMK Negeri 1 Idanogawo. Pada tahap ini, uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba pada skala kecil telah dilakukan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba pada skala yang lebih besar. Uji coba ini melibatkan seluruh populasi peserta didik di kelas kelas X AKL 1 SMK Negeri 1 Idanogawo, sebanyak 1 kelas yang terdiri dari 25 siswa . Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan serta efektivitas penggunaan media pembelajaran *Scrapbook*

Berdasarkan subjek Uji coba berikut maka peneliti menggunakan satu kelas yaitu Uji kelompok kecil dan Uji kelompok besar yang berjumlah 31 siswa dan dibagi menjadi 2 kelompok.

1.5 Jenis Data

Data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini terdiri dari dua data yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam dan menyeluruh tentang suatu fenomena dengan mempertimbangkan konteks alami tempat fenomena itu terjadi. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang lebih menekankan pada pengukuran angka dan statistik, metode kualitatif menekankan pada interpretasi, pemahaman konteks, dan makna subjektif (Rachman et al., 2024).

1.6 Teknik pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* untuk materi menelaah teks biografi, terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang umum digunakan. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan terkait kebutuhan, desain, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran. Berikut beberapa teknik yang bisa digunakan:

1.6.1 Studi literatur

Mengkaji teori-teori dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media pembelajaran, *Scrapbook*, dan materi teks biografi, hal ini bertujuan untuk memperkuat landasan teori dan memperjelas konsep yang akan diterapkan dalam media.

1.6.2 Wawancara

Dilakukan kepada guru, ahli media, atau ahli materi untuk menggali informasi mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, Bisa juga dilakukan setelah media dikembangkan untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan.

1.6.3 Angket kosioner

Diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran, pengalaman belajar sebelumnya, dan efektivitas media yang dikembangkan. Setelah uji coba media, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tingkat kepuasan, keefektifan, dan kemudahan penggunaan media.

1.6.4 Observasi

Mengamati proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media *Scrapbook* untuk melihat pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa, observasi juga dapat digunakan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media yang dikembangkan.

1.6.5 Dokumentasi

Mengumpulkan dokumen terkait, seperti hasil pekerjaan siswa, catatan guru, dan proses pembelajaran untuk mendukung data yang diperoleh.

1.6.6 Uji validasi oleh ahli

Melibatkan ahli media dan ahli materi untuk memvalidasi desain dan isi media *Scrapbook* sebelum diujicobakan, dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan aspek validasi yang relevan.

1.6.7 Uji coba produk

Dilakukan dalam beberapa tahap (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar). Untuk mengukur keefektifan media, data dikumpulkan melalui angket, wawancara, atau observasi untuk menilai kelebihan dan kekurangan media.

1.7 Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data adalah instrumen yang dirancang dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara terorganisir dan efektif dalam konteks penelitian pengembangan. Penelitian ini mencakup berbagai metode yang relevan dengan tujuan pengembangan yaitu :

1.7.1 Lembar Validasi

Penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa lembar validasi dan angket yang diisi oleh para validator. Angket adalah alat penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden, yang dijawab secara bebas berdasarkan pandangan mereka.

1.7.2 Angket Kepraktisan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* terbukti praktis berdasarkan tanggapan peserta didik yang diberikan melalui survei terhadap produk yang sedang dikembangkan. Penyusunan lembar peserta didik dilakukan dengan merancang instrumen yang selaras dengan tujuan pengembangan tersebut.

Tabel 3.5.

Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran *Scrapbook*

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dapat dipahami				
2	Isi/Materi dalam media pembelajaran <i>Scrapbook</i> dapat menambah pengetahuan dan wawasan				
3	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> pada materi menulis teks negosiasi disajikan secara lengkap sehingga dapat membantu pembelajaran di kelas				
4	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> bermanfaat dalam membantu proses belajar selain buku				

	paket				
5	Materi yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami				
6	Gambar dan tulisan dalam media pembelajaran <i>Scrapbook</i> menarik dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari				
7	Desain sampul, gambar dan tulisan menarik				
8	Tampilan tiap halaman menarik perhatian untuk menunjang pembelajaran menulis teks negosiasi				
9	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> sangat simpel untuk digunakan dan dipelajari				
10	Keseimbangan gambar dan teks menarik dan tidak membosankan				
11	Tampilan keseluruhan media pembelajaran <i>Scrapbook</i> menarik dan dapat menambah minat belajar peserta didik				

(Akbar, 2013)

1.7.3 Efektivitas Media Pembelajaran *Scrapbook*

Efektivitas produk pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* dapat dinilai melalui analisis hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*. Selain itu, pengujian terhadap peserta didik juga akan digunakan untuk membuktikan keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* dalam pembelajaran menelaah teks biografi

1.8 Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang dikumpulkan dari hasil lembar validasi dan uji keefektivitas pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* untuk meningkatkan penguasaan materi menelaah teks biografi yang dilakukan dengan dua teknik analisis data.

1.8.1 Analisis Angket Validasi

Validator akan terlebih dahulu memeriksa validitas media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan. Setiap aspek dari produk yang dikembangkan akan dinilai dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.5

Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

NO	Skor Penilaian	Kualifikasi
1	4	Sangat Setuju
2	3	Setuju
3	2	Cukup Setuju
4	1	Tidak Setuju

(Erianti et al., 2023)

Teknik analisis data untuk validasi media pembelajaran *Scrapbook* dapat dianalisis dari hasil angket, dengan menggunakan rumus:

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

(Kamarudin et al., 2022)

Keterangan:

P= Angka persentase data angket

f= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimum

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, akan ditemukan kesimpulan mengenai tingkat kelayakan produk media pembelajaran *Scrapbook* dengan menggunakan skala likert sebagai instrumen penilaian. Penilaian tersebut didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 3.6.
Interprestasi Skor Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-90	Sangat Layak

(Wismanto et al., 2022)

1.8.2 Analisis Data Angket Kepraktisan

Data Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Scrapbook*, dapat dirumuskan sebagai berikut ini :

Skor yang diperoleh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Maksimal}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

(Septyaningrum et al., 2023)

Setelah presentase diperoleh, maka dilakukan bentuk pengelompokan sesuai kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7.
Kriteria Penilaian Kepraktisan

Nilai Validasi (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

(Septyaningrum et al., 2023)

1.8.3 Analisis Data Efektivitas (Hasil Belajar Peserta didik)

Dalam menilai eektivitas suatu produk pengembangan, pendekatan yang umum digunakan adalah teknis analisis data yang mempertimbangkan pecncapaian hasil belajar peserta didik sebagai indikatornya. Siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai minimal atau lebih yaitu 65 sesuai dengan KKM yang berlaku.

Tabel 3.8.
Kriteria Penilaian efektivitas

NO	Kriteria	Skor		
		1	2	3
1	Menjelaskan struktur teks biografi			
2	Mengidentifikasi dan menjelaskan nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani dari tokoh teks biografi			
3	Menyimpulkan mengenai peran penting biografi dalam pembangun karakter pembaca			

(Kusmayadi, 2021)

Keterangan:

3= Sangat Tepat

2= Tepat

1= Kurang Tepat

Skor Maksimal= 90

Untuk menghitung skor hasil belajar setia individu menggunakan rumus yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Peserta didik akan dianggap tuntas jika mencapai nilai nilai KKM yang telah ditentukan bahkan melewati nilai KKM yang sudah ditentukan.

Keefektivan media pembelajaran *Scrapbook* dapat dianalisis dengan skala belajar peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan mengalami peninigkatan apabila tergolong pada tingkatan efektif.

Tabel 3.9.

Kriteria Penilaian Keefektivan

Nilai Validasi (%)	Kriteria
P> 80%	Sangat Efektif
70%< P≤ 80 %	Efektif
60% < P ≤ 60%	Cukup Efektif
50% < P ≤ 40%	Kurang Efektif
P ≤ 50%	Tidak efektif

Gitriani (dalam Telaumbanua & Noveri, 2023)