

BAB III METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang diterapkan untuk menghasilkan produk spesifik dan menguji keberhasilan produk tersebut (Slamet, 2022). *Research and Development* "R&D" adalah serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada (Judijanto et al., 2024). Untuk menciptakan pengetahuan baru, menyelesaikan permasalahan, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan, digunakan suatu pendekatan sistematis yang dikenal sebagai Metode Penelitian dan Pengembangan atau R&D. (Rachman et al., 2024).

Berdasarkan Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa riset dan pengembangan adalah prosedur atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan ilmu pengetahuan mutakhir, menghasilkan produk tertentu, meningkatkan kualitas produk yang sudah ada, dan mengukur efektivitas suatu produ. Penelitian dan pengembangan bertujuan Untuk memberikan kontribusi yang bersifat praktis maupun ilmiah dalam menemukan solusi inovatif terhadap berbagai permasalahan terkait fungsi profesi guru, perumusan kebijakan, pengembangan, penyempurnaan produk, perancangan model pembelajaran, dan aspek lainnya (Winaryati et al., 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model *Bord and Gall*. Model pengembangan Borg and Gall menyediakan panduan terstruktur tentang tahapan yang perlu dilakukan oleh peneliti agar produk yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan (Abdullah, 2022).

3.2 Prosedur Pengembangan

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, perencanaan dan desain yang terstruktur sangat penting dalam pengembangan bahan ajar yang efektif. Salah satu inovasi dalam pengembangan bahan ajar adalah dengan memanfaatkan platform web yaitu *genially* dalam menciptakan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Model yang digunakan peneliti dalam pengembangan bahan ajar adalah model *Bord and Gall*. Model borg and gall terdiri atas 10 tahap (Permata et al., 2022). Langkah-langkah dalam model ini akan membantu dalam menyusun bahan ajar yang sistematis dan efisien untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahapan atau prosedur pengembangan produk yang dilakukan dalam pengembangan model *Borg and Gall* terdiri dari sepuluh langkah yaitu sebagai berikut.

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Uji coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Coba Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Produksi massal



Bagan 3.1 Tahap Pengembangan Model *Borg and Gall*

3.2.1 Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah suatu penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Selama proses observasi, peneliti menemukan bahwa UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli memiliki potensi yang signifikan, yaitu diantaranya: a) kondisi jaringan yang stabil memudahkan mengakses akses internet, sehingga memberikan kelancaran dalam penggunaan teknologi ketika pembelajaran sedang berlangsung, 2) pihak sekolah memberikan izin kepada siswa untuk membawa *handphone* dengan syarat penggunaannya dimaksudkan untuk menunjang proses pembelajaran dan tetap berada dalam pengawasan ketat dari guru. Oleh karena itu, potensi yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli terkait permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut didapatkan permasalahan yaitu: a) kegiatan belajar mengajar masih berpusat kepada pendidik sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, b) dalam proses pembelajaran guru hanya mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran c) guru belum maksimal menerapkan bahan ajar yang lebih bervariasi, sehingga motivasi belajar siswa sangat rendah. Oleh sebab itu, pendidik membutuhkan bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga pendidik tidak kesulitan untuk menyampaikan materi.

3.2.2 Pengumpulan Data

Setelah menyelesaikan tahapan pertama, maka tahap selanjutnya adalah pengumpulan data/informasi. Peneliti mencari sumber terpercaya yang dapat memberikan informasi terkait dengan masalah yang didapatkan pada tahap awal yaitu berdasarkan wawancara dengan guru. Hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa siswa sulit memahami

materi menulis berita serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3.2.3 Desain Produk

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan kompetensi materi terkait dengan menulis teks berita pada mata pelajaran bahasa Indonesia serta desain bahan ajar yang akan dibuat. Sehingga dalam mendesain produk pengembang memuat materi tentang teks berita dan menghasilkan bahan ajar yang memadai dan mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.



Gambar 3.1 Sampul Depan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

3.2.4 Validasi Desain

Dalam validasi ini memerlukan tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi yang masing-masing memiliki peran yang sangat penting. Dengan dilakukannya validasi para ahli akan menilai dan memberikan saran pada produk yang telah dibuat.

3.2.5 Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli, maka peneliti akan mengetahui kelemahan serta kekurangan dari bahan ajar berbasis *genially* yang telah dibuat. Selanjutnya peneliti akan memperbaiki desain produk sesuai dengan masukan-masukan para ahli.

3.2.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan bertujuan untuk menentukan keberhasilan dalam segi keefektifitasan bahan ajar berbasis *genially* yang dikembangkan serta bertujuan untuk mengumpulkan informasi guna penyempurnaan produk. Uji coba produk ini dilakukan terhadap subjek penelitian yaitu siswa kelas VII-E UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli sebanyak 6 orang siswa.

3.2.7 Revisi Produk

Setelah produk diuji coba pada sampel subjek penelitian atau siswa dan setelah mendapat respon dari peserta didik langkah selanjutnya adalah peneliti akan meninjau kembali dan melakukan perbaikan penyempurnaan produk terhadap saran-saran yang diberikan oleh siswa. Perbaikan ini dilakukan untuk menyempurnakan produk bahan ajar yang telah dikembangkan agar lebih sesuai dengan kondisi dilapangan.

3.2.8 Uji coba Pemakaian

Produk yang sudah diuji coba secara terbatas dan telah direvisi selanjutnya diuji coba pada responden atau subjek penelitian yang lebih banyak. Pada uji coba kedua ini respondennya adalah siswa kelas VII-D UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli dengan jumlah 31 orang.

3.2.9 Revisi Produk

Dalam tahap ini jika ditemukan kekurangan dari bahan ajar yang telah dibuat maka dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan uji pemakaian dan mendapat respon dari responden, selanjutnya produk direvisi untuk menyempurnakan produk. Perbaikan ini merupakan perbaikan terakhir sebelum produk diproduksi. Perbaikan atau revisi ini dilakukan apabila dalam uji coba yang lebih luas ditemui kekurangan atau kelemahan dari produk.

3.2.10 Produksi Massal

Dalam tahap terakhir ini jika langkah-langkah sebelumnya sudah terpenuhi dan tidak ada kendala, maka bahan ajar sudah siap diproduksi untuk massal.

3.3. Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar melalui penilaian para ahli terkait (Sari et al., 2022). Pendapat dari ahli materi sangat dibutuhkan sebagai pedoman dalam mengembangkan dan memperbaiki kualitas produk bahan ajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk mengecek validitas materi, peneliti menunjuk instruktur pendididkan bahasa dan sastra Indonesia untuk memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu Bapak Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd, seorang akademisi terkemuka di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias. Beliau memiliki latar belakang pendidikan yang kokoh, menyelesaikan studi S1 di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, serta meraih gelar S2 di Universitas Pelita Harapan dengan jurusan Teknologi Pembelajaran. Dengan pengalaman luas dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran, ditambah pengalamannya mengajar di SMP Lentera dan keterampilannya dalam pembelajaran menulis teks berita, sehingga beliau memiliki keahlian yang mendalam dalam mengevaluasi kualitas dan kelayakan suatu materi.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

NO	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Menampilkan pembelajaran sesuai dengan indikator				
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan ATP				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
4	Menyajikan materi pembelajaran berkaitan dengan topic				
5	Kebenaran konsep materi				
6	Ketepatan konsep materi				
7	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi				
8	Materi yang disajikan bervariasi				
9	Materi yang disajikan mudah dimengerti				
10	Dengan adanya penambahan video serta game, materi menjadi tidak monoton				
11	Penyampaian materi dikemas sesingkat mungkin serta tidak mengurangi pokok-pokok bahasan yang penting				
12	Pemakaian media <i>genially</i> dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi				
13	Media <i>genially</i> digunakan untuk memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran				
14	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi pembelajaran				
15	Memberikan kemudahan dalam memberikan petunjuk pengerjaan soal				

(Rizaldi et al., 2024)

b. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa penulisan, penggunaan tanda baca, pilihan kata dan struktur kalimat dalam bahan ajar telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar, serta mempertimbangkan kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa (Divan, 2018). Seorang ahli bahasa adalah individu yang telah mendalami suatu bahasa secara mendalam, memiliki kompetensi, dan pengetahuan yang cukup untuk memastikan kesesuaian bahasa dalam sebuah produk. Pada bagian ini, validator ahli bahasa adalah Bapak Dernius Hura, S.Pd., M.Pd, seorang akademisi yang memiliki keahlian

mendalam di bidang linguistik dan pembelajaran bahasa. Beliau menyelesaikan pendidikan S1 di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, kemudian meraih gelar S2 di Universitas Negeri Padang dengan jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Saat ini, beliau mengajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nias. Fokus kajian yang dilakukan tertuju pada evaluasi teknik penyajian bahasa dalam bahan ajar, dengan memastikan bahwa bahasa yang digunakan mengikuti kaidah kebahasaan yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan latar belakang akademik yang kuat dan pengalaman yang mendalam, beliau berperan dalam menjamin kualitas kebahasaan dalam bahan ajar. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli bahasa yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

NO	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)				
2	Kesesuaian tanda baca pada kalimat				
3	Keserasian penggunaan istilah dan <i>symbol</i>				
4	Bahasa yang digunakan menarik minat peserta didik				
5	Bahasa yang digunakan komunikatif				
6	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				
8	Kejelasan teks bacaan				
9	Kejelasan bahasa yang digunakan pada pertanyaan evaluasi				
10	Kalimat yang digunakan efektif dan sesuai EBI				
11	Struktur kalimat yang digunakan cukup jelas				
12	Pemilihan diksi yang mudah dipahami				
13	Informasi yang diberikan cukup jelas				
14	Keefektifan bahasa saat diringkas				
15	Penyajian bahasa tidak bertele-tele				

(Rizaldi et al., 2024)

c. Ahli Desain

Evaluasi media bahan ajar oleh pakar media dilakukan untuk mendapatkan masukan mengenai tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, serta untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan yang ada (Sari et al., 2022). Ahli desain pada penelitian ini yaitu Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd., M.P.d, selaku dosen Teknik Bangunan di Universitas Nias. Beliau menempuh pendidikan S1 di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jurusan Teknik Bangunan dan menempuh pendidikan S2 di Universitas Negeri Padang dengan jurusan Teknologi Pendidikan. Beliau telah banyak terlibat dalam penelitian pengembangan khususnya dalam memberikan saran dan masukan desain pada sebuah produk, sehingga beliau telah banyak memiliki pengalaman dalam desain berbasis digital. Dengan latar belakang yang kuat serta pengalaman yang luas, beliau berperan penting dalam menjamin kualitas desain dalam bahan ajar yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli desain yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

NO	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan halaman depan (<i>cover</i>) pada media				
2	Ketepatan jenis huruf pada sampul dan isi media				
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				
4	Memiliki konsistensi penggunaan spasi, judul dan pengetikan materi				
5	Seluruh teks pada media dapat dibaca oleh penggunaanya				
6	Kejelasan gambar				
7	Kesalahan tata letak gambar, dan ukuran gambar				
8	Penambahan video pembelajaran di dalam media sudah tepat				
9	Kualitas video, ukuran video dan audio sudah jelas				
10	Penambahan audio pada media sudah tepat				

11	Kemenarikan tampilan <i>background</i> sudah tepat				
12	Kombinasi warna yang menarik				
13	Penggunaan tombol menghasilkan tindakan yang sesuai dengan fungsinya.				
14	Kesesuaian fitur interaktif pada media				
15	Sistem pengoperasian mudah dikendalikan				

(Rizaldi et al., 2024)

3.4 Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu sebagai berikut.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Sebagai target pada uji coba kelompok kecil yakni kelas VII-E di UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. Pada tahap ini, uji coba kelompok kecil melibatkan 6 orang siswa. Uji coba terdiri dari 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan.

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 VII-D UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli, yang terdiri dari 31 siswa, yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 16 perempuan. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan serta efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis *genially*.

3.5 Jenis Data

Data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan bahan ajar berbasis *genially* ini terdiri dari dua data yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan riset yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena secara mendalam dalam konteks alaminya. Metode kualitatif, tidak seperti pendekatan kuantitatif yang mengandalkan angka dan statistik, lebih berorientasi pada interpretasi, pemahaman situasi, dan makna subjektif (Rachman et al., 2024).

3.6 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 ini yaitu:

a. Lembar Validasi

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi dan angket yang akan diisi oleh para validator. Angket merupakan alat penelitian yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden, di mana responden menjawab secara bebas sesuai pendapat mereka.

b. Angket Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *genially*. Kepraktisan produk dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Kualitas isi	1. Jenis tulisan dalam video pembelajaran dapat terbaca				
	2. Ukuran tulisan dalam video pembelajaran dapat terlihat				
	3. Materi mudah dipahami				
	4. Materi dapat menambah pengetahuan dan pengalaman siswa				
	5. Suara video terdengar jelas				
Rasa Senang	6. Video pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa				
	7. Video pembelajaran tidak membosankan				
	8. Video pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang baru bagi siswa				
Tata Bahasa	9. Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami				

	10. Bahasa yang digunakan dalam video menarik untuk disimak				
	11. Bahasa yang digunakan tidak membingungkan				
	12. Menggunakan bahasa baku atau formal				
Penggunaan ilustrasi	13. Gambar yang digunakan dalam video pembelajaran menarik				
	14. Gambar yang digunakan dalam video pembelajaran dapat membantu memahami materi				
	15. Gambar yang digunakan tidak mengganggu siswa dalam menyimak materi				

(Haryati et al., 2024)

C. Efektivitas Bahan Ajar Berbasis *Genially*

Penilaian atas efektivitas produk pengembangan berbasis *genially* dapat dilakukan dengan menganalisis prestasi belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *genially* yang telah disusun oleh peneliti.

3.7 Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang dikumpulkan dari hasil lembar validasi dan uji keefektivitas pengembangan bahan ajar berbasis *genially* untuk meningkatkan penguasaan materi menulis teks berita yang dilakukan dengan dua teknik analisis data.

a. Analisis Angket Validasi

Validator akan terlebih dahulu memeriksa validitas bahan ajar berbasis *genially* 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 bahan ajar berbasis *genially* 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 bahan ajar berbasis *genially* 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)

b. Analisis Data Angket Kepraktisan

Data Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari bahan ajar, dapat dirumuskan sebagai berikut ini :

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

(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)

c. Analisis Data Efektivitas (Hasil Belajar Peserta didik)

Dalam menilai efektivitas suatu produk pengembangan, pendekatan yang umum digunakan adalah teknis analisis data yang mempertimbangkan pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai indikatornya. Siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai minimal atau lebih yaitu 70 sesuai dengan KKTP yang berlaku.

Tabel 3.8
Pedoman Penilaian Menulis Teks Berita

NO	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Jenis informasi yang ditulis menjadi berita				
2	Pemenuhan unsur-unsur berita (5W + 1H)				
3	Penulisan sesuai struktur/ anatomi berita				
4	Penggunaan kalimat, ejaan dan tanda baca				

(Kusmayadi, 2021)

Keterangan:

4= Sangat Tepat

3= Tepat

2= Cukup Tepat

1= Kurang Tepat

Skor Maksimal= 16

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 KKTP yang telah ditentukan bahkan melewati nilai KKTP yang sudah ditentukan.

Keefektivan bahan ajar berbasis *genially* dapat dianalisis dengan skala belajar peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan mengalami peninigkatan apabila tergolong pada tingkatan efektif.

Tabel 3.9
Kriteria Penilaian Keefektifan

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

(Telaumbanua et al., 2023)