

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dalam suatu penelitian. Sejalan dengan hal itu, Sukmadinata (dalam Sutarti, 2017:6) memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pemilihan model pengembangan yang tepat akan menghasilkan produk penelitian yang efektif dan efisien. Apabila pemilihan model produk hasil pengembangan tepat maka penelitian dapat memberikan manfaat dan diaplikasikan oleh penggunanya. Berdasarkan analisa kebutuhan yang dijelaskan oleh penulis, maka penulis memutuskan untuk memilih menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Sebagaiman yang sudah dijelaskan oleh Sugiyono yaitu “ penelitian *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakkan produk tersebut”.

Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis, dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak dapat diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika

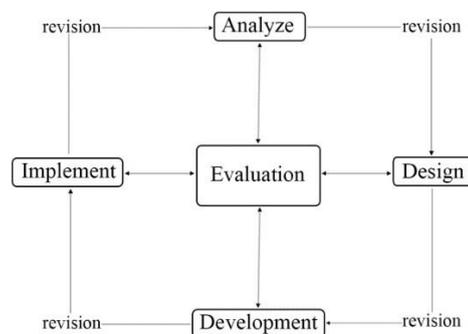
dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Tujuan dari dilakukannya pengembangan menurut (Setyosari, 2010), menyebutkan bahwa merupakan suatu keinginan untuk menilai adanya perubahan yang terjadi dalam jangka waktu tertentu, sehingga tujuan ini merupakan bentuk dari adanya kebijakan perubahan dalam dunia pendidikan yang membutuhkan halhal yang baru sebagi penunjangnya. Pengembangan itu sendiri secara umum diartikan sebagai penambahan, perubahan secara perlahan dan suatu perubahan yang terjadi secara bertahap.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Komik Pertumbuhan dan Perkembangan Mahkluk Hitup (KOTUBA) Pada ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dipopulerkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990, model pengembangan ADDIE terdadaap 5 tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Sutarti dan irawan, 2017:15-16).

Desain pengembangan :



Berdasarkan pada model pengembangan ADDIE , tahapan pada pengembangan model tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Berikut ini adalah tahapan model pengembangan ADDIE :

1) Analysis

Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang ada di kelas III SDN jatimulyo 01 Malang. Hal-hal yang didapat yaitu :

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan pada siswa kelas kelas III SDN jatimulyo 01 Malang melalui observasi awal pada tanggal 22 Desember 2022 tepat pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di dalam kelas, analisis kebutuhan meliputi bagaimana proses belajar dan mengajar yang terjadi di dalam ruang kelas, apa saja metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi tematik kepada siswa, bagaimana respon siswa saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas, saat daring dan bagaimana hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran daring dikelas. Dalam observasi ditemukan bahwa pembelajaran dikelas sangat membosankan bagi siswa, sehingga ada beberapa siswa yang mengantuk dan ramai dengan temannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar pembelajaran yang menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk semangat belajar.

b. Analisis karakteristik siswa

Pada saat observasi awal peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas III untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi objek penelitian. Analisis ini meliputi kemampuan pengetahuan yang berupa pemahaman siswa mengenai pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 2.

c. Analisis Kurikulum

Peneliti melakukan analisis kurikulum meliputi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada tematik tema 1 subtema 2 pada kurikulum 2013 untuk mengetahui indikator yang cocok dengan kompetensi dasar dan cocok dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2) Design

Pada tahap ini desain media yang akan dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut ini :

- a) Berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh dari peneliti bahwasanya guru melaksanakan pembelajaran pada tema 1 menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa pasif di kelas.
- b) Menyusun rancangan bahan ajar yang diawali dengan kerangka pembuatan komik dengan kerangka yang sesuai didalam spesifikasi produk. Kemudian dilanjutkan penyusunan bahan-bahan dalam pembuatan bahan ajar kertas berukuran A5.

3) Development

Desain media yang disusun. Dikembangkan berdasarkan beberapa tahap seperti ini :

a. Pembuatan bahan ajar KOTUBA

Pembuatan komik dilakukan oleh peneliti dengan bantuan beberapa ahli media.

b. Membuat angket validasi produk ahli materi dan ahli media, angket respon siswa terhadap komik yang telah dikembangkan.

Adapun isi angket validitas materi terdiri beberapa aspek seperti kurikulum, kesesuaian materi dengan bahan ajar, kesesuaian Kompetensi dasar pada pembelajaran dan lain-lain.

Kemudian isi angket validasi media terdiri dari kemenarikan media mulai dari isi media, warna media, dan lain sebagainya.

Angket respon siswa terdiri dari aspek pengoperasian media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung saat penggunaan bahan ajar.

4) Implementation

Implementasi merupakan langkah yang digunakan untuk menerapkan desain pembelajaran yang sudah dibuat. Implementasi desain pembelajaran diimplementasikan di SDN Jatimulyo 1 Malang untuk siswa kelas III secara individu. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mencatat kendala selama proses uji coba berlangsung kemudian setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan evaluasi mengenai pembelajaran yang

sudah diberikan dan angket respon siswa untuk mengetahui respon adanya bahan ajar.

5) Evaluation

Pada tahap evaluasi merupakan proses analisis apakah proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan sesuai dengan harapan atau belum sesuai. Proses evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi sumatif menggunakan penilaian setiap tahapan sebelum implementasi media yang dikembangkan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan bahan ajar yang dikembangkan, apabila komik dirasa masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan perbaikan pada komik dan di implementasikan kembali pada subjek penelitian yang bersangkutan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Pengembangan ini dilaksanakan di SDN Jatimulyo 1 Malang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan pada pertengahan semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

D. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa jenis dari teknik pengumpulan data yang biasa digunakan saat penelitian yaitu sebagai berikut ini :

a) Observasi

Observasi dilakukan pada tahap paling awal untuk mengetahui atau menganalisis permasalahan yang terjadi di kelas III pada 22 Desember 2022 di SDN jatimulyo 01 Malang Dalam kegiatan observasi terdapat kegiatan mengamati keadaan ruang kelas dan proses pembelajaran tematik di dalam kelas sampai menemukan analisis kebutuhan yang konkrit. Teknik pengumpulan data melalui observasi ini dilakukan juga saat melaksanakan tahap implementasi bahan ajar pada kelas III untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar secara langsung.

b) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas dan siswa kelas III yang berupa wawancara tidak terstruktur dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui kekurangan dalam tercapainya tujuan pembelajaran dalam materi tematik tema 1 subtema 2 pada penelitian awal, kemudian dilanjutkan pada saat setelah implementasi bahan ajar untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

c) Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data historis. Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan dokumentasi berupa foto dan video dari keadaan kelas dan sekolah, proses pembelajaran, proses wawancara, proses uji coba produk, keadaan dan proses penggunaan media pembelajaran.

d) Angket

Angket merupakan instrumen atau alat pengumpulan data. Angket berisi sejumlah pertanyaan pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis angket yaitu angket validasi yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli bahan ajar dan angket respon pengguna yang ditunjukkan kepada siswa dan guru ahli pembelajaran. Respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan. Peneliti akan memberikan angket berisi pertanyaan tentang instrumen validasi produk yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran, dan angket tentang tanggapan produk akan diberikan kepada guru wali kelas kelas III SDN jatimulyo 01 Malang. Dibawah ini merupakan penjabaran mengenai kriteria ahli materi, ahli bahan ajar , ahli pembelajaran :

Tabel 3.1 Kriteria ahli

Ahli	Kriteria Validator	Bidang Ahli
Ahli bahan ajar	a. Minimal tingkat pendidikan S2 b. Memahami dan menguasai bahan ajar dan materi yang dikembangkan oleh peneliti.	Ahli bahan ajar
Ahli Materi	a. Minimal tingkat pendidikan S2 b. Memahami dan menguasai materi yang dikembangkan oleh peneliti	Ahli materi
Ahli Pembelajaran (Guru)	a. Minimal tingkat pendidikan S1 b. Memahami kegiatan pembelajaran dikelas	Ahli pembelajaran

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar hasil penelitian dapat mendapat hasil yang terbaik (Tersiana, 2018:86). Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut ini :

1) Pedoman Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu mencatat dan mengamati secara sistematis dan detail mengenai gejala yang muncul pada saat implementasi KOTUBA pada siswa kelas III dengan cara observasi tidak terstruktur dengan hasil observasi akan ditulis menggunakan poin secara sistematis.

Tabel 3.2 Pedoman observasi

No.	Aspek	Indikator	Nomor
1.	Persiapan	a. Membuat RPP	1,2
2.	Media Penunjang Pembelajaran	a. Menggunakan media	3,4,5
3.	Metode Pembelajaran	a. Metode yang digunakan	6
4.	Respon siswa	c. Antusias peserta didik d. Pemahaman materi	7,8,9
5.	Kendala Pembelajaran	a. Kendala atau permasalahan	10
6.	Tindak Lanjut	a. Pemerolehan pengalaman b. Timbal balik c. evaluasi	11,12,13

2) Pedoman Wawancara

Pada penelitian pengembangan ini, penulis melakukan wawancara kepada guru wali kelas III dan siswa kelas V kelas III SDN jatimulyo 01 Malang. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara tersebut :

Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara

No	Aspek	Indikator	jumlah butir pertanyaan
1.	Kegiatan Pembelajaran	1. Proses kegiatan pembelajaran 2. Kendala yang dihadapi 3. Penyampaian materi kepada siswa 4. Metode yang digunakan 5. Sarana dan prasarana belajar	5
2.	Sumber belajar	6. Sumber belajar yang dimanfaatkan 7. Respon siswa terkait media belajar	2

umber : Olahan Peneliti)

3) Dokumentasi

Dokumentasi sangat penting dilakukan untuk membuktikan penelitian telah selesai dilakukan oleh peneliti. Dokumentasi yang peneliti gunakan berupa foto yang diabadikan menggunakan kamera. Dimana foto tersebut diambil dari proses implementasi bahan ajar di kelas III SDN jatimulyo 01 Malang.

4) Lembar Angket

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan angket validasi media materi dan media dengan kisi-kisi sebagai berikut ini :

a) Angket Validasi Ahli bahan ajar

Berikut ini angket validasi bahan ajar yang akan dinilai oleh bahan ajar untuk menentukan kelayakan terhadap kelas III SDN jatimulyo 01 Malang yang akan dikembangkan.

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Bahan Ajar

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir pertanyaan
1.	Tampilan bahan ajar	1. Perpaduan warna pada KOTUBA 2. Ukuran KOTUBA 3. KOTUBA mudah dipahami dan jelas 4. Tampilan KOTUBA 5. Tampilan dan komponen KOTUBA 6. Peletakan komponen di sekitar KOTUBA 7. Kesuaian tampilan 8. Kesesuaian KOTUBA dengan pembelajaran 9. Kepraktisan KOTUBA	9
2.	Kesesuaian	10. Kesesuaian KOTUBA dengan tujuan 11. Kesesuaian KOTUBA dengan sumber belajar 12. Umpan balik KOTUBA terhadap pembelajaran	3

(Sumber : Olahan Peneliti)

b) Angket validasi Ahli Materi

Berikut ini angket validasi media yang akan dinilai oleh ahli materi untuk menentukan kelayakan terhadap materi yang digunakan.

Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir pertanyaan
1.	Kesesuaian Tujuan	1. Kesesuaian materi 2. Cakupan materi 3. Indikator semua materi 4. Kesesuaian materi	4
2.	Kurikulum	5. Relevansi materi 6. Tujuan dan manfaat pembelajaran	2
3.	Isi Materi	7. Kesesuaian KD dan Indikator 8. Kesesuaian bahasa	2
4.	Interaksi	9. kemudahan bahan ajar 10. kesesuaian kebutuhan bahan ajar 11. Kepraktisan bahan ajar	3

(Sumber : Olahan Peneliti)

c) Angket ahli pembelajaran (Respon Guru)

Angket respon guru ditujukan kepada guru untuk mengetahui keberhasilan dan kemenarikan modul yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3.6 Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir pertanyaan
1	Penggunaan	1. Bahan ajar mudah digunakan dalam pembelajaran tematik	2
2	Isi	2. Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dipahami 3. Bahan Ajar dapat digunakan dalam menyelesaikan materi pembelajaran 4. Bahan ajar terkait dengan materi pembelajaran 5. Bahan ajar Kotuba dapat digunakan dalam memahami mater	3
3	Tingkat keunggulan	6. Bahan ajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi 7. bahan ajar dapat digunakan jangka waktu lama 8. bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa 9. Siswa aktif dengan menggunakan bahan ajar	4

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilaksanakan pada saat data sudah terkumpul kemudian dilakukan olah data sehingga dapat mengetahui apakah penelitian ini dilakukan sudah berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau belum tercapai. Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1) Analisis Data Kualitatif

Saat pengumpulan data berlangsung peneliti menganalisis data kualitatif yang bertujuan untuk mengolah data hasil observasi, wawancara dan masukan yang ada di dalam angket validasi ahli media

dan ahli materi. Teknik ini digunakan untuk mengolah informasi dari data sara untuk perbaikan dan revisi bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Langkah-langkah teknik analisis data kualitatif (dalam Sugiyono, 2015 : 336-345) sebagai berikut ini :

a) Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan saat peneliti melaksanakan implementasi komik pada siswa kelas kelas III SDN jatimulyo 01 Malang yang berupa faktor pendukung dan faktor penghambat serta kesulitan belajar.

b) Reduksi Data

Reduksi data merupakan pengelompokan dan memilah data serta memfokuskan pada data yang penting saja melalui instrumen wawancara dan saran dari angket.

c) Penyajian Data

Data disajikan dengan bentuk uraian atau deskriptif secara singkat dan jelas mengenai penggunaan bahan ajar pada saat pembelajaran serta aktivitas yang menjadi faktor pendukung dan penghambat serta kesulitan dalam belajar di kelas.

d) Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti dapat menarik kesimpulan dari data yang sudah disajikan yang kesimpulannya yaitu jawaban dari rumusan masalah penelitian pengembangan KOTUBA.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari data angket. Data yang sudah terkumpul dari angket akan dianalisis untuk mengetahui hasil dari penerapan media yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Adapun analisis kuantitatif sebagai berikut ini :

a) Validitas Angket Ahli

Analisis angket validasi diperoleh dari nilai validasi yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli bahan ajar untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan, dan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan Kompetensi dasar pada pembelajaran tema 1 subtema 2 pembelajaran ke-1. Data yang telah terkumpul melalui angket kemudian dianalisis dengan menggunakan skala Likert dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.7 Kategori penilaian Skala Likert

Jawaban	Pernyataan	Skor
Sangat Baik		4
Baik		3

(Sumber : Linkert dalam Sugiyono, 2015: 133)

Angket yang telah diisi oleh validator, dianalisis dan dipresentasikan dengan menggunakan rumus:

$$P \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Perolehan presentase validator (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

$\sum x$: Jumlah skor kriteria yang dipilih

N : Jumlah ideal

Kriteria tingkat kevalidan atau tingkat pencapaian yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
2	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi

(Sumber : Linkert dalam Sugiyono, 2015: 133)

a. Angket Respon Pengguna

Data yang diperoleh dari jawaban siswa dan guru terhadap angket yang telah diberikan :

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala Likert

Pernyataan	Skor
Jawaban Sangat Baik	4
Baik	3

(Penulis, 2020)

Kriteria tingkat kemenarikan skor angket respon penggunaan produk yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.10 Tingkat pencapaian dan kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
2	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi