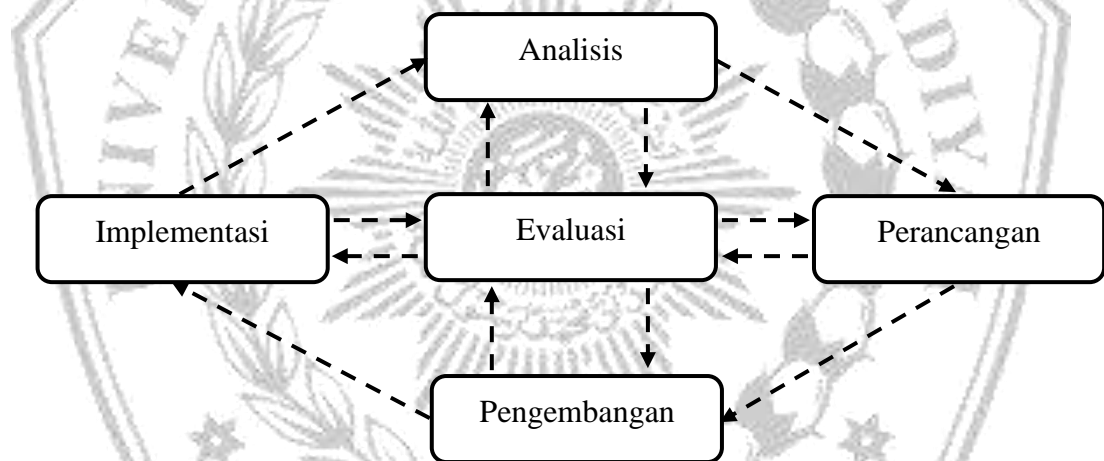


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. MODEL PENELITIAN & PENGEMBANGAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan modul dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran (Tegeh et al., 2014). berikut tahapan model ADDIE pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Model ADDIE bahwa karakteristik model ini yaitu model yang dapat digunakan untuk pengembangan produk seperti E-modul, media konkrit, video dan lain – lain (Tegeh et al., 2014). Maka, alasan mengambil model ini yaitu karena model ini akan di terapkan dalam bentuk e-modul yang sesuai dengan karakteristik model ADDIE dengan modul dapat di gunakan melalui *PDF* pada handphone maupun laptop. Media di implementasikan untuk mengembangkan media seperti media konkrit, bahan ajar, modul pembelajaran, dan lain sebagainya. Jadi akan

mengembangkan media *E-modul* permainan tradisional pada materi gerak non-lokomotor kelas III SD.

B. PROSEDUR PENELITIAN & PENGEMBANGAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada R&D dengan model ADDIE. Peneliti menggunakan model ADDIE dikarenakan langkah-langkah dalam pengembangan model tersebut sudah tersusun secara sistematis untuk mengatasi bentuk-bentuk permasalahan terkait dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Langkah-langkah pengembangan dalam model ADDIE menurut (Tegeh et al., 2014) adalah sebagai berikut: (1) Analisis; (2) Perancangan; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi. Berikut dari langkah-langkah pengembangan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahap awal dengan melakukan observasi dan wawancara untuk menganalisis permasalahan atau kebutuhan yang ada didalam kelas. Permasalahan yang ditemukan di kelas III SDN Balesari 1 adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berupa media melalui teknologi, sehingga perlu adanya inovasi baru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

2. Rancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu tahap rancangan, pada tahap ini peneliti mulai membuat modul dalam bentuk media interaktif. Media yang dibutuhkan ialah berupa modul atau buku yang akan dijadikan sebagai bahan pengembangan media. Kelebihan dari pengembangan ini peserta didik dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun mereka berada. Karena penggunaan modul ini dirancang agar mudah dan praktis

untuk digunakan dalam belajar. Namun kekurangan dari modul ini adalah kondisi elektronik yang digunakan harus cukup mendukung untuk mengaksesnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini, pengembangan dilaksanakan setelah melalui tahap analisis dan rancangan. Adapun langkah-langkah pada tahap pengembangan antara lain sebagai berikut:

- a. Merancang media sesuai dengan rancangan yang telah disusun oleh peneliti
- b. Melakukan validasi media dan materi yang akan digunakan, jika ada kesalahan perlu untuk dilakukan perbaikan ulang sebelum ke tahap berikutnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Penelitian dan pengembangan ini diterapkan pada kelas III SDN Balesari 1. Selama penelitian berlangsung, peneliti akan membuat daftar catatan tentang kendala atau kekurangan yang terjadi saat produk yang dikembangkan tersebut diterapkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan bagian terakhir dari tahapan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan koreksi dari catatan kekurangan yang telah ditulis oleh peneliti dari tahapan sebelumnya. Evaluasi ini berguna untuk mengetahui sejauh mana pengembangan ini dapat digunakan dengan baik dan layak. Jika masih terdapat kekurangan, dalam tahap evaluasi ini perlu adanya mencari solusi dari kekurangan yang ada. Sehingga pengembangan yang dilakukan semakin baik dan dapat berkembang. Tahap evaluasi terbagi menjadi 2 bagian, antara lain:

C. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN Balesari 1, dengan alamat Balesari, Kec. Ngajum, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65164. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Desember 2023.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mencari tahu hal apa yang dihadapi oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sesuai langkah model ADDIE yaitu dengan menganalisis kebutuhan peserta didik. observasi bertujuan untuk mendapatkan data berupa kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil analisis dari bapak/ibu pendidik. Proses ini melakukan observasi kepada peserta didik dan proses pembelajaran di SDN Balesari 1.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru kelas 3 yang bertujuan untuk mengetahui media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran. untuk mengetahui proses pembelajaran berlangsung, metode pembelajaranyang digunakan dalam pembelajaran, dan respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Wawancara untuk mencari data dengan menyimpulkan semua jawaban narasumber yaitu guru kelas 3 di SDN Balesari 1.

3. Angket

Angket untuk mengetahui hasil dari validasi ahli materi dan ahli media serta dari respon peserta didik. Pada proses ini dilakukan untuk memenuhi langkah – langkah

model ADDIE dari pengembangan produk hingga tahap evaluasi. Tim ahli media dari dosen media dan pengembangan, tim ahli materi dari dosen ahli materi dan angket dari respon peserta didik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengabadikan kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan sebagai bukti untuk memperkuat data dalam sebuah penelitian. Dokumentasi ini dapat berupa foto atau video saat proses pembelajaran berlangsung, termasuk saat menggunakan media hasil dari pengembangan.

E. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data yang akan diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Panduan Observasi

Tahap ini melakukan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum implementasi dan hasil observasi langsung ke SDN Balesari 1, untuk mengetahui apa saja yang dialami pendidik dalam mengajar dan karakteristik kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Batasan dari penelitian hanya mengamati keadaan kelas, proses pembelajaran pada waktu pendidik menjelaskan materi, dan saran prasarana yang terdapat pada kelas III di SDN Balesari 1. Aspek yang akan diamati, antara lain:

Tabel 3. 1 Kisi – kisi observasi awal dalam proses pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Keadaan Kelas 3	a. Kondisi ruang kelas 3 b. Kondisi tempat duduk peserta didik	1

			2
2.	Sarana Prasarana	a. Fasilitas penunjang seperti LCD Proyektor, laptop atau komputer dan ruang lab.	3, 4
		b. Penggunaan buku pegangan peserta didik	5
3.	Proses Pembelajaran	a. Metode pembelajaran yang digunakan pendidik	6
		b. Penggunaan media dalam proses pembelajaran	7
		c. Pembelajaran dilakukan secara luring atau daring	8, 9

2. Panduan Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas 3 untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung, metode pembelajaran, bagaimana penggunaan media, serta sarana prasarana yang ada di SD. Berikut kisi – kisi wawancara dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3. 2 kisi – kisi wawancara dalam proses pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kondisi Kelas	a. Jumlah peserta didik kelas 3	1
		b. Kondisi kelas pembelajaran	2
2.	Sarana dan Prasarana	a. Fasilitas pada ruang kelas 3	3
	Kondisi Pembelajaran	a. Metode pembelajaran yang digunakan	4, 5, 6
3.	Peserta didik	b. Penggunaan media dalam pembelajaran	7
		c. Hasil evaluasi peserta didik	8
		a. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran	9
4.	Peserta didik	b. Pemahaman materi peserta didik	10
		c. Kesulitan belajar peserta didik	11

3. Panduan Angket

a. Ahli Media

Instrumen ini menggunakan angket tertutup yang berisikan pertanyaan dengan poin – poin tertentu dan aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran yaitu desain dan penyampaian media

Tabel 3. 3 Kisi – kisi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Konten dan isi media <i>e-modul</i>	a. Media terdapat sajian materi	1
		b. Meningkatkan motivasi belajar	2
2.	Tampilan media <i>e-modul</i>	a. Kesesuaian warna background dengan warna tulisan	3
		b. Kesesuaian pemilihan <i>font</i>	4
		c. Ketepatan ukuran <i>font</i>	5
		d. Ketepatan dalam penempatan <i>font</i>	6
		e. Kesesuaian ukuran gambar dan <i>font</i>	7
3.	Bahasa dalam media <i>e-modul</i>	a. Menggunakan bahasa yang baik	8
		b. Menggunakan kata yang mudah dipahami	9
		c. Menggunakan kalimat yang efektif	10
4.	Penyampaian media	a. Mengetahui materi yang disajikan jelas dan sistematis	11
		b. Media <i>e-modul</i> tahan lama dan mudah digunakan	12

b. Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi yaitu menggunakan angket tertutup yang berisikan poin – poin dan materi pembelajaran mengacu pada muatan PJOK KD 3.2 memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional. KD 4.2 mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai

dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Tabel 3. 4 Kisi – kisi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kesesuaian Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	2
		c. Kesesuaian indikator dengan KD	3
		d. Kesesuaian KD dan KI	4
2.	Konten	a. Isi materi pembelajaran jelas	5
		b. Konsep tepat	6
		c. Materi sistematis	7
3.	Umpan Balik	a. Menstimulus peserta didik	8
		b. Materi mudah dipahami	9
		c. Soal sesuai dengan materi yang disampaikan	10
4.	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan tepat	11
		b. Kalimat ejaan pada materi tepat	12

c. Respon Peserta Didik

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media dari hasil angket respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik kelas 3 yaitu sebagai objek penelitian mengumpulkan data untuk mengetahui proses pembelajaran. berikut kisi – kisi angket peserta didik, antara lain :

Tabel 3. 5 Kisi – kisi angket respon peserta didik terhadap penggunaan media E-Modul

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Proses pembelajaran	a. Media <i>e-modul</i> mudah digunakan	1
2.	Penggunaan media <i>e-modul</i>	a. Kemenarikan media <i>e-modul</i>	2
		b. Pemahaman materi yang terdapat media <i>e-modul</i>	3
		c. Ketertarikan peserta didik terhadap media <i>e-modul</i>	4
3.	Evaluasi	a. Hasil pembelajaran yang peserta didik dapatkan sudah sesuai harapan	5

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan komentar/saran pada angket validasi. Teknik analisis data digunakan untuk mengumpulkan beberapa informasi penting berupa kritik, saran, maupun tanggapan serta revisi dari pengembangan. Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis kualitatif yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pada tahap ini data diperoleh dari hasil observasi analisis kebutuhan dan hasil belajar peserta didik. Hasil data dari observasi berupa media pembelajaran, proses pembelajaran, fasilitas sekolah, dan karakteristik peserta didik SDN Balesari 1.

b. Reduksi Data

Data-data yang sudah terkumpul akan dirangkum atau direduksi dengan mengambil data yang penting dan menghilangkan data yang tidak diperlukan.

c. Penyajian Data

Penyajian data ditampilkan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penjelasan tersebut berisi tentang rangkuman data yang telah diperoleh dan dikumpulkan, antara lain tentang penggunaan e-modul dalam pembelajaran, serta apa yang menjadi pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran menggunakan e-mdul.

d. Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan dari data yang telah disajikan tentang jawaban dari rumusan masalah dari penelitian dan pengembangan e-modul.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk menghitung data yang diperoleh dari data angket. Angket terdiri dari ahli media, ahli materi, dan angket repon siswa terhadap pengembangan media *e – modul* permainan tradisional.

a. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Data yang diperoleh akan valid apabila instrumen yang digunakan juga valid. Uji validitas pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menguji kelayakan instrumen e-modul dan soal yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2015).

Tabel 3. 6 Kategori Penilaian Skala

Pernyataan	Skor
Sangat layak / sangat setuju	4
Layak / setuju	3
Tidak layak / Tidak setuju	2
Sangat tidak layak / sangat tidak setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2015)

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

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

Keterangan:

- P : Persentase yang diperoleh
 $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
 N : Nilai skor maksimal

Hasil yang diperoleh tersebut dengan kriteria antara lain :

Tabel 3. 7 Pedoman kevalidan analisis data dalam persentase

No.	Nilai (%)	Kriteria
1.	75 – 100%	Sangat Baik
2.	50 – 74%	Baik
3.	25 – 49%	Cukup
4.	< 24%	Kurang

Sumber : (Sugiyono, 2015)

