

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *atau Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE. ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*) adalah model pengembangan berorientasi kelas. Pengembangan model ADDIE seiring dengan perkembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, artinya hasil penilaian setiap tahap dapat digunakan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Artinya, hasil akhir dari satu langkah ini adalah produk awal dari langkah berikutnya. Proses siklus yang dicapai akan berkembang dari waktu ke waktu dan berkesinambungan dari seluruh proses perencanaan pembelajaran dan implementasinya.¹

Richey dan Klein berpendapat dalam buku Sa'adah dan Wahyu bahwa pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang melibatkan proses pembelajaran sistematis, pengembangan, dan evaluasi memproses dengan menetapkan dasar empiris untuk mengkreasi produk pembelajaran dan non pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang telah ada.² Sedangkan menurut Seels dan Richey dalam buku karya Hamzah, mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektif.³ Sugiyono juga berpendapat dalam buku karya Sa'adah dan Wahyu bahwa penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat, dan memvalidasi produk yang sudah diproduksi. Berdasarkan penelitian ini,

¹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*, (Malang, Literasi Nusantara, 2020), 33

² Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 12

³ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development..*, 11

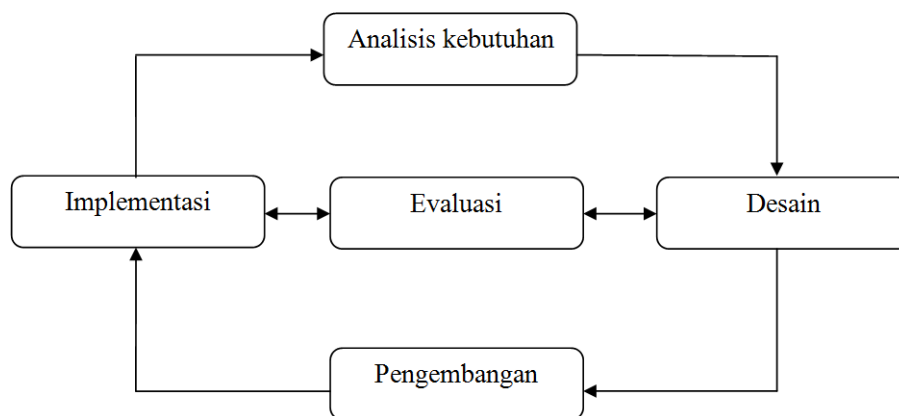
kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P, yakni penelitian, perancangan, produksi dan pengujian.⁴

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pengembangan produk ini juga karena adanya pengetahuan baru atau menjawab permasalahan yang ditemukan untuk mencari solusi agar tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE. Peneliti memilih model ADDIE karena model ini memiliki langkah yang mudah dipahami dan sistematis.. Adapun tahapan pada model ADDIE yaitu :

Gambar 3. 1 Tahapan Model Penelitian ADDIE



1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap analisis ini kegiatan utama yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan pendidik, lalu peneliti menawarkan tentang media pembelajaran yang akan digunakan apakah media tersebut bisa dianalisis sesuai dengan yang dibutuhkan selama pembelajaran atau tidak.

Selanjutnya setelah melakukan wawancara kepada pendidik peneliti menemukan permasalahan yaitu peserta didik masih belum mengerti materi sistem peredaran darah manusia pada mata pelajaran IPA

⁴ Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, Metode Penelitian R&D (Research and Development) ,13

dikarenakan banyaknya kata yang baru di kenal sehingga peserta didik kurang minat dalam kegiatan pembelajaran disaat materi tersebut dijelaskan oleh pendidik dan belum ada media yang dibuat oleh pendidik untuk materi tersebut. Selama proses pembelajaran IPA berlangsung pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab selain itu juga biasanya pendidik hanya menggunakan media gambar saja itu pun hanya materi tertentu saja. Sehingga hal ini menjadikan peserta didik kurang tertarik dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. kurangnya minat belajar peserta didik pada materi peredaran darah manusia mata pelajaran IPA

Dapat disimpulkan bahwa materi peredaran darah manusia pada mata pelajaran IPA perlu adanya media yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi, sehingga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. *Design (Desain)*

Langkah kedua yaitu desain atau rancangan, dapat diibaratkan seperti bangunan maka sebelum di bangun harus ada rancangan bangunan terlebih dahulu, pada pembuatan media pembelajaran langkah dalam merancang suatu media dapat dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian di lanjut dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

3. *Development (Pengembangan)*

Langkah ketiga yaitu melakukan tahap pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan itu sendiri memiliki pengertian adalah aktifitas berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen - komponen kecil sehingga dapat mengenal tanda – tanda komponen, dan fungsi komponen dalam satu keseluruhan secara Terpadu. Pada tahap ini peneliti mulai memproduksi produk awal sesuai rencana yang telah dibuat yaitu media *iSpring Suite 10*. Kemudian media *iSpring Suite 10* di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Tahap ini dapat membantu untuk mengetahui kelayakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan sebelum di ujikan

kepada peserta didik. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media *iSpring suite* 10 layak di gunakan sebagai media pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*). Tujuan dari tahap implementasi ini adalah mengaplikasikan produk yang sudah dikembangkan untuk audiens, sebelum pengaplikasian produk, seharusnya produk divalidasi untuk memperoleh masukan dan saran mengenai kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi melalui uji validasi. Tahap implementasi juga merupakan tahap uji coba, dimana media *iSpring Suite* 10 akan di uji cobakan secara langsung pada pihak sekolah yang telah di tentukan yaitu di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri ini sebagai tempat penelitian. Pada tahap ini juga dilakukan pengisian angket bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik setelah digunakannya media *iSpring Suite* 10.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap yang terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap media yang telah di buat berupa media *iSpring Suite* 10, berdasarkan masukan yang didapat dari angket respons. Hal tersebut bertujuan supaya media pembelajaran yang telah dikembangkan benar benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah yang lebih luas.

C. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk digunakan untuk mendapatkan saran, tanggapan, serta penilaian kelayakan produk tersebut. Sebelum dilakukanya uji coba, maka tahap validasi yang harus dilakukan yaitu: Desain Uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Tahap tersebut dapat dijelaksan sebagai berikut :

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite* 10 ini dilakukan dengan cara memvalidasi ahli media dan ahli materi, bertujuan untuk memberikan saran terkait dengan kualitas media yang telah dibuat itu layak atau tidak.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel *one group*, merupakan jenis desain penelitian yang membandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 10* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 10*.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba meliputi 4 validator. Untuk ahli media yaitu 1 dosen IAIN Kediri dan 1 guru pengajar yang ada di sekolah MI Miftahul Falaah yang terkait dengan media yang akan digunakan yaitu *iSpring suite 10*. Untuk ahli materi yaitu 1 dosen IAIN Kediri dan 1 guru pengajar yang ada di sekolah MI Miftahul Falaah yang terkait dengan isi materi di dalam media nya.

3. Jenis Data

Pada penelitian pengembangan ini, menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut ini adalah penjelasan data kualitatif dan data kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Melakukan wawancara bersama dengan pendidik kelas V A MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri terkait proses pembelajaran dan permasalahan-permasalahan yang sering di alami oleh peserta didik.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang menggunakan angka sebagai uji kebenaran suatu penelitian. Data kuantitatif pada penelitian ini berasal dari analisis hasil angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 10* dan angket minat belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 10*.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu pengumpulan data yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar lebih mudah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a) Wawancara

Menurut sugiyono wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁵

Jenis wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis. Wawancara yang dilakukan dengan menggunakan komunikasi dua arah, wawancara dilakukan dengan wali kelas VA MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri terkait permasalahan pada proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara digunakan sebagai dasar dalam pembuatan latar belakang yang dijabarkan pada bab 1.

b) Observasi

Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala/peristiwa dengan bantuan alat/instrumen untuk merekam/mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya.⁶

Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan, peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait bagaimana proses pembelajaran di kelas VA MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri serta sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran di kelas.

c) Dokumentasi

Menurut sugiyono dokumentasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menghimpun dan menganalisis dokumen - dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik berupa dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.⁷

⁵ Izhar Rizka Mutiarani, Amrazi, "Implementasi dan Implikasi Full Day School Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sman 10 Pontianak," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8, no. 3 (2020): 1-8.

⁶ Amir Syamsudin, "Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2014): 403-413.

⁷ Dahlia Rahmaoktaviani and Ipang Setiawan, "Pengelolaan Bisnis Sanggar Senam Aerobik Di Kabupaten Rembang," *Physical Education and Sport* 1, no. 2 (2020): 409-413.

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini berupa dokumen tertulis dan foto pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan pada saat mengimplementasikan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

d) Angket

Menurut Sugiyono, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁸

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga angket, yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, dan angket minat belajar peserta didik. Angket untuk ahli materi dan ahli media digunakan untuk validasi produk, dan angket minat belajar digunakan untuk mengukur minat belajar yang merupakan tujuan dari penelitian ini. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, dan angket minat belajar peserta didik.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi KI dan KD
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kejelasan materi
2.	Isi Materi	Pendalaman materi sistem peredaran darah manusia
		Penyampaian konsep materi
3.	Evaluasi Materi	Penyampaian kuis sesuai dengan materi

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan Konten	• Keterbacaan teks
		• Komposisi warna tampilan atau background.
		• Pengaturan tata letak (Layout)
		• Kualitas ilustrasi/animasi
		• Kualitas audio
2.	Perangkat Lunak	• Kemudahan dalam membuka media
		• Kelancaran pengoperasian
		• Petunjuk penggunaan

⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, 142.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Pesert Didik

No.	Indikator	No. Soal		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	1, 15	2, 4	4
2.	Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran	3, 7, 9	10	4
3.	Adanya kemauan dan keingintahuan dalam belajar	5, 6, 8, 11	12, 13, 14	7

5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri sebagai tujuan untuk implementasi produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti. Wawancara dilakukan dengan wali kelas VA dengan melakukan wawancara terkait permasalahan yang terjadi pada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan sebagai sumber kevalidan penelitian dan bukti penelitian. Berdasarkan data-data yang sudah terkumpul tersebut, akan memunculkan ide atau solusi untuk perancangan media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan- permasalahan yang ada dan sesuai dengan kebutuhan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini di peroleh dari data angket yang telah dibuat oleh peneliti. Data tersebut disebarkan kepada para ahli yang telah terpilih, kemudian di analisis untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan ini. Teknik analisis data kuantitatif berupa hasil angket yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan peserta didik yang kemudian diproses dan dihitung dengan menggunakan penilaian berdasarkan skala Likert.⁹

⁹ Sugiyono, 93.

Tabel 3. 4 Kategori Skala Likert

PENILAIAN	SKOR
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Kemudian dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum 1} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum 1$ = Jumlah nilai keseluruhan

100 % = Bilangan Konstanta

Dari perhitungan di atas, akan diperoleh skor hasil akhir yang kemudian dibandingkan dan dianalisis dengan tabel kriteria kevalidan produk. Hal tersebut bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan produk media yang dikembangkan. Berikut ini adalah kriteria kevalidan produk media.

Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
60% - 79%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
40% - 59%	Kurang Valid	Revisi
0 - 39%	Tidak Valid	Revisi