

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau *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 untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa *R&D* merupakan metode penelitian yang bisa menghasilkan suatu produk yang dimana produk tersebut dapat diuji kevalidan dan keefektivan selama digunakan.

Penelitian pengembangan ini dilakukan peneliti dengan mengembangkan produk berupa *flipbook* sebagai media pembelajaran untuk materi tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku kelas IV di SDN Tekenglagahan Nganjuk, media ini nantinya akan diuji apakah sudah layak jika digunakan untuk media pembelajaran *flipbook*. Hal ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar mempunyai daya konsentrasi yang penuh, dimana nantinya bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dan menjadikan hasil belajar peserta didik baik dari pada sebelumnya.

⁴⁶ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), 297.

Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum, sehingga model ADDIE ini sangat tepat digunakan atau dikembangkan dalam pembelajaran selama dikelas. Ketika model ini digunakan dalam pembelajaran, proses ini harus berurutan tetapi interaktif, dimana hasil evaluasi dari setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran pada tahap sebelumnya. Maka dari itu, peneliti memilih model ADDIE karena sesuai dengan permasalahan yang melatar belakangi hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 1 Tekenglagahan.

Menurut Branch (2009), dalam model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu: 1. *Analyze* (analisis), 2. *Design* (Perancangan), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (Implementasi), dan 5. *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).⁴⁷. Penerapan konsep ADDIE dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi. Pada tahap analisis peneliti menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model atau metode pembelajaran baru tersebut, sehingga tidak ada rancangan yang baik tetapi tidak diterapkan karena beberapa keterbatasan. Pengembangan ini diawali dengan adanya pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena sudah tidak relevan kebutuhan sasaran, karakteristik peserta didik, dan lain-lain.

⁴⁷ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati* (Bandung : Widina Bhakti Persada, 2021).

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini dimulai dengan rencana kerja. Rencana kerja untuk menegaskan mengenai gambaran produk yang akan dihasilkan pada tahap akhir pengembangan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini produk dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan atau validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Setelah produk direvisi sesuai saran dari tim ahli validasi, maka dilanjutkan dengan evaluasi formatif. Tujuan dari evaluasi formatif yaitu untuk melihat efektivitas produk yang dikembangkan. Langkah yang umum dilakukan pada tahap ini yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi produk yang telah diuji coba diterapkan dalam situasi nyata dengan pembelajaran yang sesungguhnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, apa yang telah dilakukan direfleksikan dan direvisi yaitu mulai dari tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), hingga tahap implementasi (*implementation*). Tujuan tahap evaluasi adalah menilai kualitas kualitas produk dan proses.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dikembangkan oleh ADDIE, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap awal dalam sebuah penelitian adalah tahap analisis (*analyze*). Pada penelitian tahap pertama ini menjadi langkah awal untuk berangkat dengan menentukan atau menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan lainnya. Analisis karakteristik peserta didik yang ditemukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah peserta didik masih belum bisa memahami sepenuhnya tentang materi tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, karena pada dasarnya pendidik tidak menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga dan pendidik kurang memberikan inovasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran berlangsung pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja hal ini menjadikan peserta didik kurang tertarik dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar peserta didik tidak maksimal.

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran tematik terutama pada materi tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku perlu adanya media yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Tahap kedua adalah desain. Tahap ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan serta merancang media pembelajaran yang akan digunakan sebagai penelitian. Media yang dipilih sesuai dengan tujuan penyampaian materi materi tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Media ini merupakan salah satu media digital dengan isi berupa lembaran buku, dengan adanya suara ketika membuka

halaman dan animasi lembaran kertas yang bergerak, kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, materi tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, video yang berkaitan dengan tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, dan latihan soal yang sesuai dengan materi.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini rancangan yang telah dibuat harus berbentuk nyata. Produk yang telah dibuat harus disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahap pengembangan ini produksi yang digunakan yaitu media pembelajaran *flipbook*. Tahapan ini terdiri dari:

a. Mengembangkan media *flipbook*

Pengembangan media ini harus disiapkan dengan baik. Mulai dari rancangan desain, menu, materi, dan latihan soal. Selama pembuatan ini dosen pembimbing perlu memberikan masukan-masukan, sehingga media *Flipbook* yang ditampilkan nanti bisa untuk validasi.

b. Membuat validasi media *flipbook*

Media *flipbook* ini sudah layak dan valid digunakan selama pembelajaran atau belum. Pihak yang memvalidasi ini terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Jika sudah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa nantinya akan ada revisi yang perlu dilakukan agar media *flipbook* tersebut bisa lebih baik lagi jika digunakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini merupakan langkah nyata untuk bisa menerapkan uji coba media pembelajaran *flipbook* di SDN 1 Tekenglagahan

Nganjuk. Tahap implementasi diterapkan pada pengembangan media pembelajaran untuk mengetahui dampak media pada kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, daya tarik, serta efisiensi pembelajaran ketika menggunakan media ini.

Keefektifan sendiri berkaitan dengan sejauh mana pengembangan produk dapat mencapai tujuan serta kemampuan sesuai dengan yang diinginkan dari peserta didik. Ketertarikan atau daya tarik memiliki keterkaitan pada sejauh mana pengembangan produk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik sehingga tidak ada rasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya pada efisiensi memiliki keterkaitan dengan uang, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh pendidik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses dimana produk yang dikembangkan tersebut berhasil dan sesuai yang diharapkan berdasarkan keutuhan yang ada. Jika terdapat media yang belum layak, maka akan diperbaiki lagi dan bisa menjadi bahan acuan untuk perbaikan media pembelajaran kedepannya.

Pada tahap evaluasi ini pendidik harus melakukan evaluasi pada bahan pembelajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran untuk menentukan apakah telah memenuhi tujuan yang diharapkan. Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Revisi akhir didasarkan pada saran dan pengamatan peserta didik juga observasi selama uji coba perangkat pembelajaran yang dihasilkan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba media pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam menentukan kelayakan dalam media yang akan dikembangkan. Dalam uji coba media pembelajaran harus memperhatikan beberapa pelaksanaan yaitu:

1. Desain Uji Coba

Dalam tahap desain ini peneliti akan mulai melaksanakan pengembangan media yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan kepada beberapa validator terhadap media pembelajaran di sekolah.

a. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seseorang yang berkompeten dalam pembuatan media, khususnya terhadap media pembelajaran yang akan digunakan peserta didik SD/MI. Maka dari itu, yang akan menjadi validator ahli media salah satu dosen dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Iain Kediri, dan guru kelas IV sekolah dasar di SDN 1 Tekenglagahan.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seseorang yang memiliki fokus pada bidang materi pelajaran SD/MI khususnya kelas IV. Maka dari itu, yang akan menjadi validator ahli materi adalah dosen dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Iain Kediri

c. Ahli Bahasa

Dalam penelitian ini, ahli bahasa yang dimaksud adalah orang yang ahli dan berkompeten terhadap penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Dalam hal ini, validator yang menjadi ahli bahasa adalah dosen dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtid'iyah Iain Kediri dan guru kelas IV di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba skala kecil dengan 5 peserta didik kelas IV di SDN Tekenglagahan sedangkan subjek uji coba skala besar dengan 19 peserta didik kelas IV di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk.

3. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis penelitian yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif nantinya akan diperoleh dari hasil *pre-test* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti untuk peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dan observasi. Dalam hal ini peneliti menggunakan instrument wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data analisis yang dibutuhkan di kelas IV SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk.

a. Pedoman Wawancara

Menurut Sangdaji dan Sopiah, wawancara merupakan teknik pengambilan data ketika penelitian berlangsung berdialog dengan responden untuk mengambil informasi dari responden.⁴⁸

Pedoman wawancara ditunjukkan pada peserta didik kelas IV SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk. Pedoman wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang akan diteliti oleh peneliti untuk menemukan adanya permasalahan di sekolah tersebut atau tidak.

b. *Pretest* dan *Posttest*

Pretest yaitu suatu tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. *Pretest* sendiri digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum proses pembelajaran dimulai. Sedangkan *posttest* yaitu tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. *Pretest* dan *Posttest* akan dilakukan dengan waktu yang berbeda.⁴⁹

c. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan berupa data yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang ditunjukkan kepada responden.⁵⁰ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk memperoleh data yang

⁴⁸ Husnul Khotimah dan Restu Wibawa, Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2 (2), 2017, hlm 79-80.

⁴⁹ Elok Khoirul Muna Mabni Zain, "Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan", Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.

⁵⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010, hlm 291.

diharapkan. Angket yang digunakan antara lain yaitu angket validasi (validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa).

1) Ahli Materi

Penilaian ahli materi ini digunakan untuk mengetahui media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan memiliki kualitas teknis yang baik atau tidak. Indikator yang digunakan untuk penilaian ahli materi dalam penelitian ini kesesuaian materi dengan KD. Lembar kelayakan materi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Pernyataan	Butir
Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Isi materi sesuai dengan indicator - Keruntutan penyajian materi - Contoh dalam materi yang disajikan sesuai dengan keadaan kehidupan nyata siswa - Materi yang disajikan tidak mengandung unsur pornografi serta pelanggaran SARA 	
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran - Materi yang disajikan memiliki tampilan yang menarik 	
Keefektifan	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang disajikan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran - Materi yang disajikan memiliki tampilan yang menarik 	

Sumber : (adaptasi Yeni Amalia 2020;80-81)

2) Ahli Media

Lembar penilaian dari ahli media dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan

dalam media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak.

Indikator yang digunakan untuk penilaian ahli media dalam penelitian ini yaitu tampilan dan pemograman. Lembar kelayakan media yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Pernyataan	Butir
Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan dan kerapian gambar serta tulisan pada aplikasi - Media tidak berbahaya bagi siswa tingkat SD/MI - Kejelasan petunjuk yang digunakan pada media aplikasi 	
Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Media sesuai dengan KI dan KD - Media relevan dengan topik pembelajaran - Media sesuai dengan tujuan pembelajaran - Media yang dihasilkan bersifat praktis dan tahan lama - Media berkualitas baik 	
Aspek Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Warna yang digunakan sudah sesuai dan menarik - Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat digunakan 	

Sumber : (Cunningsworth 1995)

3) Ahli Bahasa

Angket kelayakan ahli bahasa merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data dari hasil kelayakan ahli bahasa. Ahli bahasa ini menilai kata-kata dan bahasa yang digunakan dalam media tersebut. Apakah bahasa yang digunakan dalam media

pembelajaran *flipbook* sesuai dengan pemahaman peserta didik atau tidak. Setelah data penilaian diperoleh lalu akan dianalisis untuk memperbaiki media tersebut, apakah media tersebut sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran atau belum.

Berikut kisi-kisi angket ahli bahasa pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Pernyataan	Butir
Lugas	- Ketepatan struktur kalimat - Keefektifan kalimat - Kebakuan istilah	
Komunikatif	- Pemahaman terhadap pesan dan informasi	
Dialogis dan Interaktif	- Kemampuan memotivasi siswa Kemanapun mendorong berpikir kritis siswa	
Kesesuaian dan Perkembangan Siswa	- Kesenian dan perkembangan intelek siswa	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	- Ketetapan bahasa	
Penggunaan istilah simbol, icon, dan istilah	- Ketetapan ejaan konsistensi penggunaan istilah konsistensi penggunaan simbol atau istilah	

Sumber : Akbar (2016:39)

5. Teknik Analisis Data

a. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1) Analisis Data Kualitatif

Analisis deskriptif digunakan untuk bisa megolah data dari komentar dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Analisis data dijadikan acuan untuk bisa memperbaiki atau merevisi produk penelitian yang berupa media pembelajaran *flipbook*.

2) Analisis Data Kuantitatif

Untuk analisis data kuantitatif ini berupa kelayakan media. Kelayakan media ini dihitung untuk mengetahui hasil validasi menggunakan rumus⁵¹:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Berikut kriteria pendapat dari para validator:

Tabel 3.4 Ketetapan Kriteria Kevalidan

Kriteria	Presentase (%)
81% - 100%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid, dapat digunakan perlu revisi sedikit
41%- 60%	Kurang Valid, disarankan tidak perlu digunakan karena perlu revisi besar
21%-40%	Tidak Valid atau tidak boleh digunakan
0%-20%	Sangat Tidak Valid, tidak boleh digunakan

Tabel diatas menunjukkan kriteria valid yang dimulai dari 61%-100% dari keseluruhan angket penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi yang didapat harus mencapai penilaian valid.

Untuk mengetahui uji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan ini yang mana diperoleh dari hasil belajar peserta didik setelah

⁵¹Sugiono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung : Alfabeta, 2017).

menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada kegiatan belajar mengajar.

Pada penelitian ini dapat dikatakan efektif apabila paling sedikit 80% peserta didik telah memperoleh nilai diatas KKM. Selanjutnya, dihitung perbedaan tingkat signifikan antara hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *N-Gain Score* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dengan rumus normal gain sebagai berikut:

a) Rumus untuk Menghitung Skor *N-Gain*

$$N\ Gain = \frac{skor\ posttests - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Informasi:

Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

b) Kategori Skor *N-Gain*

Kategorisasi perolehan skor *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* atau dari nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Pembagian kategori untuk perolehan nilai *N-gain* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Kategori *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara, pembagian kategori perolehan *N-gain* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-gain* dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 3.6 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif