

BAB III

METODE PENELITIAN dan PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang dikembangkan oleh *Dick and Carey*. *Research & Development* merupakan serangkaian proses atau langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada untuk menggambarkannya.²⁸ Metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut.²⁹ Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk pengembangan produk tertentu.

Produk dapat berupa modul. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan termasuk dalam pengembangan Modul Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi Keberagaman Budaya Dan Kearifan Lokal. Dalam penelitian ini peneliti memilih penelitian R&D Menggunakan model ADDIE. Karena model ini dianggap cocok dengan apa yang peneliti lakukan. Model ADDIE banyak digunakan karena merupakan model sederhana yang juga dapat digunakan secara terus menerus untuk jangka waktu yang singkat. Peneliti memilih model ini karena tahapan

²⁸ Neni Citra Dewi, "Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, No. 1 (2020) : 213

²⁹ Muhammad Sidik, "Perancangan dan Pengembangan E-Commerce Dengan Metode Research and Development", *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas*, No 1 (Juni 2019) : 100

dalam model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis terhadap pengembangan modul pembelajaran.³⁰

Dalam penelitian ini peneliti memilih penelitian R&D Menggunakan model ADDIE. Karena model ini dianggap cocok dengan apa yang peneliti lakukan. Model ADDIE banyak digunakan karena merupakan model sederhana yang juga dapat digunakan secara terus menerus untuk jangka waktu yang singkat. Peneliti memilih model ini karena tahapan dalam model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis terhadap pengembangan pembelajaran.³¹

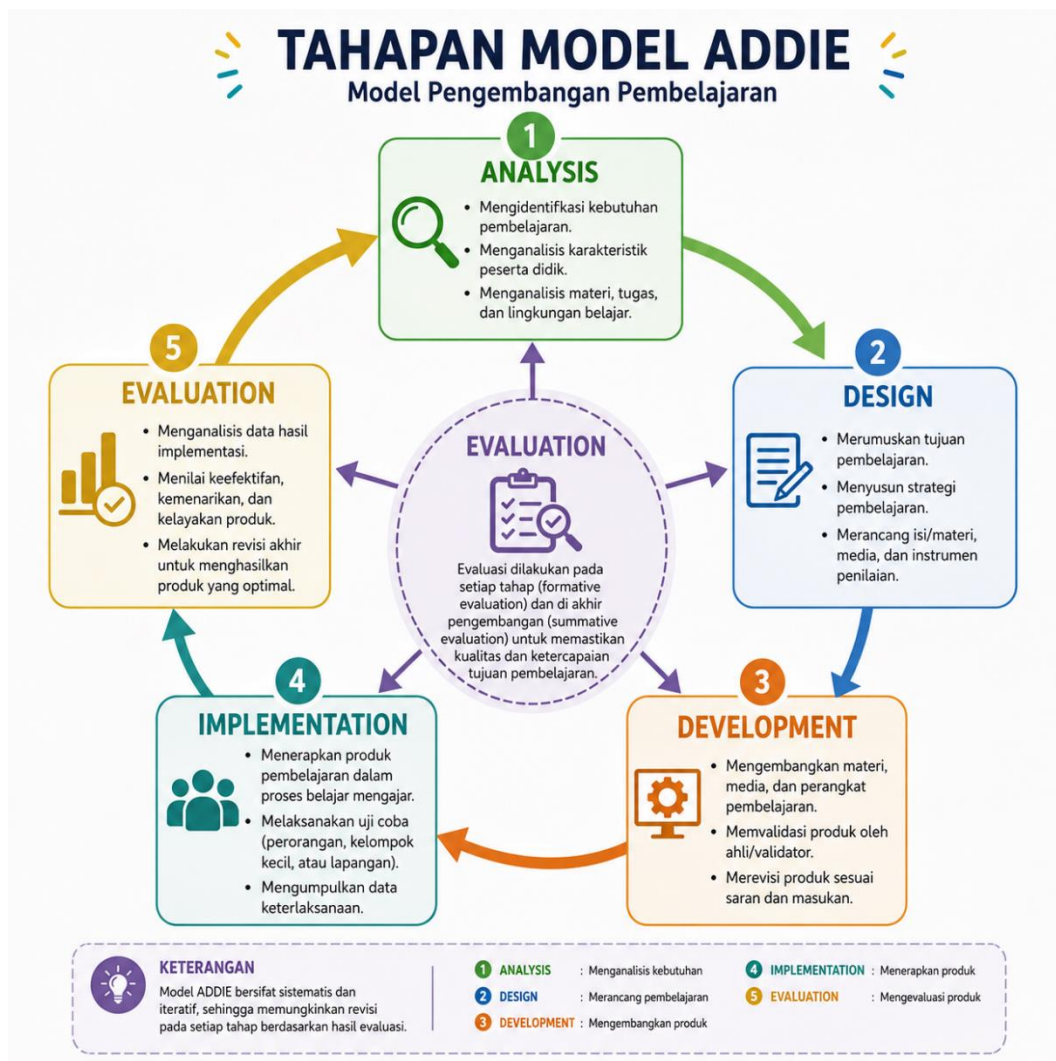
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Proses pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan yang diajukan oleh ADDIE. Proses pengembangan menurut ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu : 1) Analisis (*Analyze*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Dari langkah langkah tersebut, prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

³⁰ Rista Mukaroma & Ina Agustin, "Pengembangan Media Board Bow Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner", Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, No. 1 (2022) : 1009

³¹ Rista Mukaroma & Ina Agustin, "Pengembangan Media Board Bow Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner", Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, No. 1 (2022) : 1009

Gambar 3.1 Tahapan pengembangan menurut ADDIE



Sumber dari chatgpt

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan suatu informasi terkait permasalahan materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di MI Roudlotut Tholabah. Berdasarkan hasil observasi di MI Roudlotut Tholabah dapat diketahui bahwa : metode yang digunakan guru ketika mengajar masih menggunakan metode ceramah dan penugasan serta peserta didik masih menggunakan LKS untuk sumber belajar.

Dalam pembelajaran ini, MI Roudlotut Tholabah belum pernah melakukan inovasi dalam belajar, hal ini membuat peserta didik kurang bisa mengenal keberagaman budaya dan kearifan lokal, sehingga diperlukan media untuk mendukung pembelajaran ini.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk mempersiapkan dan merancang modul pembelajaran yang akan digunakan sebagai penelitian. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan penyampaian materi keberagaman budaya dan kearifan lokal dengan modul pembelajaran, sehingga diperlukan alat untuk membuat modul pembelajaran. Modul pembelajaran merupakan modul pembelajaran yang berisi penjelasan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mulai memproduksi produk awal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kegiatan pengembangan ini meliputi mengumpulkan bahan, pembuatan desain serta pencetakan produk. Perancangan produk ini diterapkan menjadi produk awal modul pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli materi, tahap ini membantu untuk mengetahui kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan sebelum diujikan kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi diterapkan pada pengembangan pembelajaran untuk mengetahui dampaknya terhadap kualitas pembelajaran meliputi keefektifan, daya tarik, serta efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkaitan

dengan sejauh mana pengembangan produk dapat mencapai tujuan dan kemampuan yang diinginkan. Ketertarikan berkaitan dengan sejauh mana pengembangan produk dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, menantang serta memotivasi peserta didik untuk belajar sedangkan efisiensi berkaitan dengan uang, waktu serta tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada titik ini, pendidik harus mengevaluasi bahan pembelajaran yang telah digunakan untuk menentukan apakah sudah memenuhi tujuan. Ini adalah langkah terakhir dalam pengembangan modul pembelajaran yang dilakukan. Revisi akhir didasarkan pada saran dan pengamatan peserta didik serta observasi selama fase uji coba perangkat pembelajaran yang dihasilkan praktis dan layak digunakan.

C. Uji Coba Produk

Tujuan dari pengujian produk adalah agar produk yang dikembangkan benar-benar berkualitas, efektif dan tepat sasaran, dan pengujian produk juga merupakan salah satu syarat yang harus dilakukan seorang peneliti ketika meneliti model pengembangan. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat menguji produk yaitu : 1) desain uji coba, 2) subjek uji coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, serta 5) teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba ini peneliti melakukan validasi terhadap beberapa orang ahli yang berkompeten dalam pengembangan media.

Pelaksanaan uji kelayakan media yang dikembangkan dilaksanakan dengan cara menyerahkan media yang sudah jadi dan setelah itu validator memberikan penilaian apakah media yang digunakan layak atau tidak.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Desain

Dalam penelitian ini ahli desain yang dibahas adalah orang-orang yang berkompeten dibidang desain. Dalam hal ini yang menjadi validator untuk menjadi ahli desain adalah salah satu dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Syekh Wasil Kediri atau Guru yang berkompeten di bidang desain pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi – kisi instrument Ahli Desain

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Tampilan modul	Pemilihan bahan sesuai dengan karakteristik peserta didik					
2.	Tampilan modul	Kesesuaian pemilihan ukuran gambar					
3.	Kemudahan penggunaan	Membuat peserta didik menjadi tertarik					
4.	Ilustrasi	Kesesuain dengan materi yang diajarkan					
5.	Tampilan modul	Keterbacaan jenis dan ukuran huruf					

6.	Tata letak	Kerapian tata letak teks dan gambar					
7.	Tata letak	Konsistensi format halaman					
8.	Penyajian materi	Urutan penyajian materi sistematis					
9.	Penyajian materi	Kejelasan petunjuk penggunaan modul					
10.	Kemudahan penggunaan	Modul digunakan secara mandiri oleh peserta didik					
11.	Kemudahan penggunaan	Desain mendukung keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik					

b. Ahli Materi

Dalam penelitian ini ahli materi merupakan seseorang yang memahami materi pelajaran SD/MI khususnya kelas IV. Maka dari itu, yang menjadi ahli materi dalam penelitian ini adalah guru wali kelas IV di MI Roudlotut Tholabah.

Tabel 3.2 kisi – kisi instrument ahli materi sumber dari BSNP

No	Aspek pembelajaran	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					

3.	Kesesuaian gambar					
4.	Metode pembelajaran yang menarik					

c. Peserta Didik Kelas IV

Dalam penelitian ini pertimbangan yang ketiga pemilihan pengujian produk yakni peserta didik kelas IV yang sesuai dengan kebutuhan uji lapangan.

3. Jenis Data

Data merupakan unit informasi yang direkam pada media yang dapat dianalisis dan dikaitkan dengan masalah tertentu.³² Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data yang akan dianalisis diperoleh dari validasi ahli media serta ahli materi. Berikut adalah penjabaran dari data yang digunakan :

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil verifikasi dan skor angket peserta didik berupa angka dalam makna yang sebenarnya. Data ini berupa nilai pecahan atau presentase dari hasil validasi dan angket belajar peserta didik.

Kategori kelayakan

³² di HS, "Pembelajaran Bahasa Arab dan Dinamika Wacana Bahasa Studi Komparasi Teori Al - 'Aqliyyah Antara Teks dan Konteks", Journal Of Arabic Language, Literature and Education, No 1 (2020) : 20

Tabel 3.3 Kelayakan

NO	Rentang Persentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Layak	Produk dapat digunakan tanpa revisi
2	61% - 80%	Layak	Produk dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41% - 60%	Cukup Layak	Produk dapat digunakan dengan banyak revisi
4	21% - 40%	Kurang Layak	Produk belum boleh digunakan(revisi total)
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak	Produk tidak digunakan

Sesuai dengan keterangan di atas bahwasannya jika tingkat validasi mencapai 81% - 100% maka dikatakan media sangat layak. Jika media belum memenuhi kriteria skor maksimal di atas, maka perlu adanya revisi sampai benar-benar dikatakan valid.

Penelitian ini dikatakan berhasil jika kriteria kelayakan media mencapai skor minimal 61% dengan kategori tinggi. Selain kriteria kelayakan juga dilihat dari skor penilaian validasi dari ahli materi dan ahli desain.

Tabel 3.3 kriteria penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat layak	5
2.	Layak	4
3.	Kurang layak	3
4.	Tidak layak	2
5.	Sangat Tidak layak	1

Masing-masing validator akan memvalidasi dengan presentase rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Skor maksimal

Hasil skor akan dipresentasikan untuk mengetahui jawaban kelayakan dari media penelitian. Kategori kelayakan dibagi menjadi 5 yaitu:

Tabel 3.5 Angket validator

NO	Pernyataan / Indikator Penilaian	1	2	3	4	5
A	Aspek Kelayakan Isi	1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Keakuratan konsep dan teori					
B	Aspek Kebahasaan					
3	Penggunaan istilah yang mudah dipahami					
4	Ketepatan tata Bahasa (PUEBI)					
	Total Skor					

b. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang didapatkan berupa komentar, kritik, saran dan masukan dari validator yang berhubungan dengan hasil produk pengembangan modul pembelajaran serta deskripsi hasil pelaksanaan uji coba produk. Dalam penelitian ini mencari data diperoleh dari Guru dan Dosen.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengamati secara langsung subjek untuk memahami kondisi subjek di lapangan.³³ Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di MI Roudlotut Tholabah. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan selama proses penelitian. Hal ini mencakup kondisi sekolah, kondisi guru serta kondisi peserta didik.

Tabel 3.6 Observasi aspek kurikulum

NO	Komponen Kurikulum	1	2	3	4	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan standar isi					
2	Integrasi Profil Pelajar Pancasila					
3	Penggunaan metode pembelajaran aktif					
4	Ketersediaan perangkat evaluasi					
	Skor total					

b. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu.³⁴ Dalam hal ini, penulis menggunakan wawancara terstruktur untuk mempermudah dalam melakukan analisis data dan wawancara, agar lebih fokus dan tidak melenceng dari pembahasan. Peneliti melakukan wawancara dengan wali

³³ Ayudia et.al, "Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP", Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, No 1 (April 2016) : 36

³⁴ Hardani et.al, Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif , (Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), 137

kelas IV MI Roudlotut Tholabah untuk mengumpulkan data permasalahan pembelajaran Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal kelas IV. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti berasumsi bahwa pengembangan modul pembelajaran akan ideal untuk diterapkan di sekolah.

c. Angket Validasi

Penggunaan angket dalam peneliti ini untuk mengevaluasi seberapa tepat pengembangan modul IPAS. Penilaian melalui angket ini melibatkan ahli desain, ahli materi, dan peserta didik. Angket ini dirancang untuk menilai kesesuaian materi dan kelayakan modul pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dokumentasi dapat diartikan sebagai kumpulan bukti, dan informasi seperti gambar, kutipan, surat kabar, atau referensi lainnya.³⁵ Dalam penelitian ini dokumentasi yang dipakai berupa gambar atau foto peserta didik di MI Roudlotut Tholabah.

³⁵ Blasius Sudarson, "Memahami Dokumentasi", *Acarya Pustaka* 3, No 1 (Desember 2017) : 53