

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian dan Pengembangan**

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang merupakan perpaduan antara metode kualitatif dan metode kuantitatif. Kegiatan tahap pertama yaitu melakukan pengembangan (*research*) dengan metode kualitatif guna menghasilkan suatu produk, dan di tahapan kedua adalah melakukan pengembangan dalam memproduksi rancangan dan menguji melalui metode kuantitatif.

#### **B. Jenis dan Model Penelitian dan Pengembangan**

Jenis penelitian yang di gunakan adalah pengembangan RnD (*Research and Development*). Menurut Sugiyono dalam bukunya, metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>63</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>64</sup>

Model yang peneliti gunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*). Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang efektif digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran.

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 297.

<sup>64</sup> Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 164.

Adapun langkah-langkah dari model ADDIE adalah:

### 1. Analisis

Tahap analisis adalah suatu proses pendefinisian apa yang akan dipelajari oleh peserta didik melalui kegiatan seperti analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu hasil dari *output* tahap ini berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang didasarkan atas kebutuhan.<sup>65</sup>

Pada tahap ini diawali dengan kegiatan pra- riset tanggal 14 September 2021 kepada guru dan kepala sekolah MI Mihfarul Ulum Mojoayu yang berupa wawancara. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa salah satu materi yang dianggap sulit adalah materi Bahasa Jawa yang pokok bahasannya adalah geguritan. Hal ini karena media yang belum mumpuni, kurangnya kefahaman siswa mengenai geguritan, dan nilai siswa yang jelek. Adapun lampiran wawancara dapat dilihat dibagian lampiran.

### 2. Desain

Tahap desain adalah suatu proses yang berkaitan dengan desain dalam merumuskan tujuan pembelajaran, konten, analisis materi pelajaran, perencanaan pembelajaran, dan pemilihan media. Tahap ini disebut juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Pada tahap ini dilakukan secara sistematis, artinya perancangan yang dilakukan berkaitan dengan metode, urutan, mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dihasilkan.<sup>66</sup>

Tahapan desain(*blueprint*) pada penelitian ini mencakup:

---

<sup>65</sup> Tung, K.Y. *Desain Instruksional Perbandingan Model dan Implementasinya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2017), 59

<sup>66</sup> *Ibid.*,..62

- a. Menyusun kerangka struktur modul digital geguritan
  - b. Menentukan sistematika konten dan penyajian materi yang meliputi tampilan awal, sampul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, materi pelajaran, rangkuman, evaluasi, kunci jawaban, penilaian, glosarium, dan *cover* penutup.
  - c. Mengumpulkan materi yang relevan dijadikan sebagai bahan penyusunan modul digital yang berasal dari buku, LKS, karya ilmiah, dan sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan.
  - d. Bentuk awal dari modul digital di tulis di *word* dengan ukuran kertas A4 dan diberikan *background* diambil dari aplikasi *canva* yang menarik untuk siswa.
  - e. Bentuk kedua modul digital dijadikan ke dalam bentuk PDF lalu di masukkan di aplikasi 3D Page Flip.
  - f. Terdapat *barcode* yang akan mengalihkan pandangan kedalam video materi geguritan dan video contoh geguritan.
  - g. Terdapat gambar-gambar yang menarik sehingga siswa akan lebih fokus ke produk digital ini.
  - h. Cara penggunaan dari modul digital ini dengan mengunduh aplikasi 3D page Flip dan membuka dokumen yang sudah di *share* di grup, atau bisa juga dengan membuka dalam bentuk pdf.
3. Pengembangan

Tahap pengembangan adalah suatu proses mewujudkan *blueprint* atau desain pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya menjadi nyata. Tahap ini

disebut juga dengan tahap produksi. Pada tahap ini ada beberapa langkah seperti kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar.<sup>67</sup>

Pada tahap pengembangan ini, pembuatan modul digital sesuai dengan kerangka struktur, dan penyajian materinya sesuai pada tahap desain. Referensi pada tahap desain akan dijadikan sebagai pedoman dalam pembuatan modul digital. Hasil tahapan ini akan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media.

Produk modul digital ini akan divalidasi oleh validator ahli materi, dan ahli media. Ahli materi ini berperan dalam memvalidasi isi materi yang dibahas didalam modul yang dibuat. Ahli media berperan dalam memvalidasi desain dan kecocokan warna yang dibuat. dan pembagian angket kepada pengguna bertujuan untuk melihat kevalidan dari produk digital. Adapun angket validasi bisa dilihat pada bagian lampiran. Kemudian hasil validasi tersebut akan didapatkan saran untuk memperbaiki produk yang dibuat sebelum di uji cobakan pada peserta didik.

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi adalah suatu proses yang mewujudkan penerapan sistem pembelajaran yang telah dibuat menjadi nyata. Pada tahap ini semua telah dikembangkan akan dipasang dan dikendalikan berdasarkan peran atau fungsinya agar bisa di implementasikan.<sup>68</sup>

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi, dan revisi, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba di kelas IV MI Mihfarul Ulum Mojoayu Plemahan Kediri. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang

---

<sup>67</sup> Ibid,..63-64

<sup>68</sup> Ibid,..65

dikembangkan. Pada tahap implementasi ini diujikan dengan membagikan angket pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Mihfarul Ulum.

#### 5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi merupakan fase untuk mengukur nilai modul digital yang sudah di implementasikan untuk mengetahui sejauh mana tujuannya. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan memberikan *Pretest* dan *Posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media modul digital. Fase ini bertujuan untuk melihat keefektifan produk modul digital geguritan yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi dalam model ADDIE ini akan peneliti paparkan dalam hasil rumusan masalah yang kedua, yaitu mengetahui efektivitas pengembangan modul digital geguritan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Mihfarul Ulum Plemahan Kediri.

### **C. Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Modul digital yang sebelumnya telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media. Kemudian dilakukan revisi dan penyempurnaan produk. Uji coba di lapangan menggunakan angket guna mengetahui tingkat kebutuhan siswa terhadap penggunaan modul digital untuk siswa kelas IV MI Mihfarul Ulum Plemahan Kediri. Penerapan hasil uji coba dilakukan dengan cara pemberian soal *Pretest* dan *Posttest*.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Mihfarul Ulum Mojoayu Plemahan Kediri. Siswa yang akan diteliti berjumlah 13 Siswa, Laki-

laki berjumlah 7 dan perempuan berjumlah 6. Tetapi saat penelitian berlangsung, peneliti hanya menemui 12 siswa saja, sehingga peneliti mencatat hasil siswa yang ada yakni 12. Alasan peneliti meneliti tempat ini adalah penting dan dibutuhkan, kurangnya kefahaman materi geguritan, nilai siswa yang jelek, guru lebih aktif dibandingkan siswa, dan kurangnya praktek dari siswa.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. *Interview* / wawancara**

Metode *interview* sebagaimana dikutip oleh Sugiyono dari Esterberg adalah “merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanggung jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”.<sup>69</sup>

Wawancara atau *Interview* adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpulan data) kepada responden dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam.<sup>70</sup>

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data pada saat analisis masalah dan seputar hasil pengembangan modul digital geguritan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Mihfarul Ulum Plemahan Kediri.

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2007),317

<sup>70</sup> Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial; Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya,2003)68

## 2. Observasi

Observasi diartikan oleh Amirul Hadi dan Hariyono adalah sebagai pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada bersama objek yang diteliti, disebut observasi langsung. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diselidiki.<sup>71</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi partisipan. Observasi partisipan merupakan metode pengumpulan data dimana seorang pengamat ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang diteliti, ataupun yang diamati seolah pengamat terlihat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang diteliti maupun diamati oleh peneliti.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa foto proses penggunaan media modul digital serta video proses pembelajaran dengan menggunakan media modul digital dengan menggunakan alat bantu yakni kamera telepon genggam atau kamera digital. Adapun dokumentasi yang peneliti paparkan yaitu: Kegiatan *pretest* dan *posttest*, pemaparan nilai Bahasa Jawa, daftar nama siswa, pembelajaran Bahasa Jawa, dan wawancara siswa beserta guru.

---

<sup>71</sup> Amirul hadi dan Haryono, *Metode Penelitian dan Pendidikan*, (Bandng: Pustaka Setia, 2005) 129

#### **4. Angket**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak bertanya jawab langsung dengan responden).<sup>72</sup> Peneliti mendesain angket dengan beberapa pertanyaan maupun pernyataan yang akan dijawab oleh responden. Angket diberikan kepada beberapa siswa untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran Bahasa Jawa di lingkungan tersebut. Bagian angket berisi penilaian responden yang harus diisi dengan membubuhkan tanda centang pada sebuah pernyataan yang telah disediakan.

#### **5. Tes Hasil Belajar**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Pretest* dan *Posttest*. Subjek penelitian ini diberikan dua kali tes yakni *Pretest* sebelum modul digital dipaparkan dan *Posttest* setelah diberikan media modul digital menggunakan LCD Proyektor. *Pretest* dan *Posttest* ini berfungsi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar angket, pedoman wawancara, dan hasil uji coba. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru maupun siswa setelah menggunakan media

---

<sup>72</sup> Sukamdinata dan Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 219.



dalam pembelajaran. Hasil uji coba digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan modul digital geguritan.

Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, maksudnya dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Peneliti membagi instrumen menjadi delapan instrumen, yaitu:

1. Lembar validasi oleh ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek kebahasaan, dan aspek penyajian.
2. Lembar validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek ukuran modul, kulit modul (*Cover*) dan isi modul.
3. Pedoman wawancara guru,
4. Pedoman wawancara siswa,
5. Lembar dokumentasi,
6. Lembar kuisisioner atau angket,
7. Tes hasil belajar.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang terdiri atas angket validasi ahli materi, ahli media, angket pengguna atau siswa, dan hasil uji Gain (g) pada *Pretest* dan *Posttest*. Karakteristik angket mempunyai tujuan masing-masing. Angket validasi ahli bertujuan untuk validasi ahli. Angket pengguna atau siswa bertujuan untuk melihat tanggapan dari siswa. dan uji Gain (g) bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan modul digital.

### **1. Data Validasi Ahli Media dan Materi**

Data validitas modul digital geguritan Bahasa Jawa dikumpulkan dengan langkah-langkah berikut ini:

- a. Hasil pengembangan modul digital geguritan ini diperiksa oleh pembimbing.
- b. Hasil pengembangan modul digital divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
- c. Pengembangan modul digital akan direvisi jika terdapat komentar dan saran oleh pembimbing dan validator.

### **2. Data Angket Pengguna atau Siswa**

Data dalam angket modul digital dikumpulkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Data diambil dengan mengetahui respon dari siswa terhadap hasil pengembangan modul digital geguritan Bahasa Jawa.
- b. Data diambil dengan membagikan angket kepada pengguna atau siswa.
- c. Pembagian angket dilakukan setelah penerapan pengembangan modul digital di kelas IV.

### **3. Analisis Validitas Ahli dan Uji Gain (g)**

Analisis penelitian yang digunakan berupa uji validitas produk yang terdiri atas angket validasi ahli, angket pengguna atau siswa dan uji gain. Data hasil validasi diperoleh dari validator ahli media, ahli materi, dan pengguna.

Peneliti menggunakan rumus Purwanto<sup>73</sup> sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

**Keterangan :**

NP = Nilai Presentase Kelayakan

R = Jumlah Skor yang diperoleh

SM = Jumlah Skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Dibawah ini tabel kevalidan media yang digunakan dalam mengukur validitas media dan materi:

**Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan Media**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Interpretasi</b>
84 – 100	Sangat valid, tidak perlu revisi
71 – 83	Valid, Tidak perlu revisi
61 – 70	Cukup valid, perlu revisi
41 – 60	Kurang valid, perlu revisi
0- 40	Tidak valid, perlu revisi

(Sumber: diadaptasi dari Pedoman Pendidikan UM dalam Jauhari 2011)

Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa adalah menggunakan rumus gain, Gain adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Gain menunjukkan suatu peningkatan penguasaan dan pemahaman

<sup>73</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hal. 102.

oleh peserta didik setelah pembelajaran diberikan oleh guru. Rumus normal gain menurut Meltzer<sup>74</sup> yaitu:

$$\text{Gain (G)} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Tabel dibawah ini menunjukkan nilai Gain

Tabel 3. 2 Kriteria Nilai Gain

<b>Nilai G</b>	<b><i>Interpretation/ Penjabaran</i></b>
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Sumber : Meltzer (2002).

---

<sup>74</sup> Meltzer, D.E, The Realitonship between Matematics Preparation and Conceptual Learning Grains in Physics: A Possible “Hidden Variable” in Diagnostice Pretest Scores. *Dalam American Journal Physics*, Vol 70 (12), 27 halaman.