**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1 Metode Pengembangan**

Berdasarkan masalah dan tujuan yang telah dirumuskan maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development atau biasa disebut dengan metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis cerita rakyat kearifan lokal pada mata pelajaran budaya melayu riau kelas III SD dengan transformasi desain ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Berikut gambar desain pengembangan ADDIE dengan transformasi. Dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada 3 tahapan saja dikarnakan dengan adanya alasan -alasan tertentu yaitu pada saat penelitian waktu yang digunakan peneliti terbatas, berhubung sekolah yang diteliti sudah memasuki libur semester, kemudian juga lokasi sekolah yang diteliti jarak nya cukup jauh, dan banyak memakan waktu, alasan yang ketiga yaitu terbatasnya sarana dan prasarana di

sekolah tersebut yang menjadi alasan terbesar untuk melakukan 5 tahapan R&D

44

Analysis (analisis) Design (desain) Development

(pengembangan)

**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan**

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena suatu model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan bahan ajar dengan langkah-langkah yang sistematis.

**3.2 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian**

**3.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dari pengembangan bahan ajar berbasis cerita rakyat kearifan lokal pada mata pelajaran Budaya Melayu Riau di kelas III adalah ahli materi, ahli bahasa, ahli desain.

**3.2.2 Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis cerita rakyat pada mata pelajaran Budaya Melayu Riau.

**3.2.3 Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada semester genap di kelas

III SD 36 Bathin Solapan.

**3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan**

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Peneliti menggunakan 3 tahap yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan ).

**3.3.1 Analysis (analisis)**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal mengenai proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan informasi awal tentang hal apa yang dibutuhkan peserta didik. Kemudian peneliti melakukan Observasi di dalam kelas III mengenai minat siswa dalam belajar.

**3.3.2 Design (desain)**

Setelah diketahui produk apa yang dikembangkan,maka pada tahap ini dilakukan perancangan produk. Produk yang dirancang dan dikembangkan adalah bahan ajar yang mampu meningkatkan minat belajar siswa , dimana bahan ajar yang dikembangkan berisi legenda cerita rakyat masyarakat riau dengan tulisan arab melayu, kemudian dilengkapi dengan tulisan bahasa indonesia, sehingga memudahkan siswa dalam membaca teks tersebut. serta gambar-gambar yang berkaitan tentang legenda yang di ceritakan untuk menarik perhatian siswa dalam membaca cerita tersebut. Pembuatan baha ajar ini berbantuan aplikasi canva.

**3.3.3 Development (pengembangan)**

Setelah produk berupa bahan ajar dirancang, produk kemudian akan diuji kelayakan oleh para validator. Uji kelayakan ini dilakukan untuk melihat

apakah produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun validator ahli yang menguji kelayakan produk yang dikembangkan terdiri dari ahli materi,ahli bahasa dan ahli desain. Yang bertujuan untuk mengukur kelayakan produk dari segi kualitas dan isi, serta strategi pembelajaran/instuksional dan desain bahan ajar. Pada tahap ini pula dilakukan revisi pada beberapa hal yang belum sempurna yang sesusia dengan kritik dan saran dari validator.

**3.4 Desain Uji Coba**

**3.4.1 Desain Uji Coba**

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas kelayakan produk. Produk yang berupa bahan ajar berbasis cerita rakyat kearifan lokal ini diuji tingkat kelayakannya. Tingkat kevalidan dan kelayakan bahan ajar diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba produk yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

a) Validasi ahli materi b) Validasi ahli bahasa c) Validasi ahli desain

**3.4.2 Subyek Uji Coba**

Dalam produk pengembangan bahan ajar subyek penilaiannya didapatkan dari beberapa ahli materi, ahli bahasa, ahli desain. Adapun subyek penelitian ini menetapkan kriteria sebagai berikut:

a) Ahli materi

validasi ahli materi digunakan untuk mendapatkan data sebagai penilaian untuk kelayakan produk yang dilihat dari segi materi yang digunakan kepada ahli materi mempunyai sejumlah aspek – aaspek yang disajikan. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al – Washliyah Medan

b) Ahli bahasa

Validator bahasa merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli bidang nya atau dosen yang ada di universitas muslim Nusantara Al-washliyah.

c) Ahli desain

Validasi desain yaitu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

**3.5 Jenis Data**

Data yang yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa kualitatif dan kuantitatif.

1) Data kualitatif yaitu data yang berupa tanggapan dan saran dari ahli materi, ahli bahasa, desain dan respon guru guru. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi produk dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

2) Data Kuantitatif yaitu data yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan, skor lembar validasi, penilaian guru terhadap minat belajar. Data kuantitatif ini yang dijadikan penentuan kualitas produk yang dikembangkan.

**3.6 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan instrument pengumpulan data yang berupa observasi, angket dan dokumentasi. Pengumpulan data yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan pemanfaatan tambahan bahan ajar. Adapun yang diobservasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas III DAN guru. Adapun jenis-jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

• Observasi non partisipan, artinya penulis tidak ambil bagian/ tidak terlihat langsung dalam kegiatan orang-orang yang di observasi.

• Observasi yang berstruktur, artinya dalam melakukan observasi peneliti mengacu pada pedoman yang dirancang oleh penulis.

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah foto pada saat pembelajaran berlangsung serta dokumen pembelajaran seperti RPP, daftar nilai kognitif.

c) Angket

Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini peneliti memberikan angket kepada ahli materi, ahli bahasa,desai dan juga respon guru yang bertujuan untuk memberikan tanggapan dalam penggunaan bahan ajar berbasis cerita rakyat kearifan lokal. Berikut ini merupakan contoh kisi- kisi instrument angket ahli materi:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Pernyataan** | **Skor penilaian** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| Kelayakanisi | Pembahasan materi sesuaidengan KD. |  |  |  |  |  |
|  | Materi yang digunakan berbasis |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | cerita rakyat kearifan lokal |  |  |  |  |  |
|  | budaya melayu Riau. |  |  |  |  |  |
|  | Terdapat tujuan pembelajaran |  |  |  |  |  |
|  | didalam bahan ajar. |  |  |  |  |  |
|  | Terdapat soal atau pertanyaan |  |  |  |  |  |
|  | dari materi yang disajikan. |  |  |  |  |  |
|  | Tingkat kesulitan soal sudah |  |  |  |  |  |
|  | sesuai dengan materi. |  |  |  |  |  |
|  | Terdapat pesan moral untuk |  |  |  |  |  |
|  | peserta didik didalam cerita |  |  |  |  |  |
|  | rakyat tersebut. |  |  |  |  |  |
| Kelengkapan | Pada bahan ajar terdapat judul |  |  |  |  |  |
| penyajian | yang sesuai dengan materi. |  |  |  |  |  |
|  | Bahan ajar menambah |  |  |  |  |  |
|  | pengetahuan siswa terhadap |  |  |  |  |  |
|  | cerita rakyat riau |  |  |  |  |  |
|  | Bahan ajar membantu guru dalam |  |  |  |  |  |
|  | proses pembelajaran. |  |  |  |  |  |

**(sumber: Nabila,Adha,& Febriadi,2021:3934)**

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Pernyataan** | **Skor penilaian** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
|  | Tulisan pada sampul sesuai dengan |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | EYD. |  |  |  |  |  |
|  | Bahan ajar yang digunakan |  |  |  |  |  |
|  | memakai kata,istilah yang |  |  |  |  |  |
|  | konsisten. |  |  |  |  |  |
|  | Bahan ajar yang digunakan pola |  |  |  |  |  |
|  | pengetikan dan tata letaknya |  |  |  |  |  |
| Kelayakan | konsisten. |  |  |  |  |  |
| Bahasa | Struktur kebahasaan sesuai dengan |  |  |  |  |  |
|  | pemahaman tingkat berfikir siswa. |  |  |  |  |  |
|  | Tulisan arab melatyu menambah |  |  |  |  |  |
|  | pengetahuan siswa. |  |  |  |  |  |
|  | Bahasa dalam tulisan arab melayu |  |  |  |  |  |
|  | mudah dipahami. |  |  |  |  |  |
|  | Penggunaan bahasa tidak |  |  |  |  |  |
|  | mengandung hal-hal yang |  |  |  |  |  |
|  | bertentangan dengan nilai-nilai |  |  |  |  |  |
|  | yang dijunjung oleh masyarakat |  |  |  |  |  |
|  | yang beradab. |  |  |  |  |  |

***(sumber: Nabila,Adha,& Febriadi,2021:3934)***

**Tabel 3.3 Kisi- kisi angket validasi desain**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Pernyataan** | **Skor penilaian** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| Kegrafikan | Cover pada bahan ajar berbasis |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | cerita rakyat menarik. |  |  |  |  |  |
|  | Judul buku menjadi pusat pandang. |  |  |  |  |  |
|  | Warna tulisan judul buku kontras |  |  |  |  |  |
|  | dengan warna bacground. |  |  |  |  |  |
| Gambar | Penempatan gambar tidak |  |  |  |  |  |
| mengganggu tulisan. |  |  |  |  |  |
| Penggunaan variasi huruf |  |  |  |  |  |
| (bold,italic,times new roma) |  |  |  |  |  |
| konsisten. |  |  |  |  |  |
| Ukuran gambar sesuai dengan tidak |  |  |  |  |  |
| terlalu kecil. |  |  |  |  |  |
| Warna | Warna dan bentuk gambar realistis. |  |  |  |  |  |
|  | Bahan ajar yang digunakan |  |  |  |  |  |
|  | memakai warna |  |  |  |  |  |
|  | kertas,gambar,ilustrasi yang sesuai |  |  |  |  |  |
|  | dan menarik perhatian. |  |  |  |  |  |

***Sumber: Sa’dun Akbar. Instrumen perangkat pembelajaran.***

***Bandung:PT.Remaja Rosdakarya,2016.h.39***

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Skor penilaian** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| Efektifitas | Penyusunan isi sesuai denganmateri. |  |  |  |  |  |
| Disajikan secara ringkas dan |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | menarik. |  |  |  |  |  |
|  | Bahan ajar membangkitkan minat |  |  |  |  |  |
|  | belajar siswa. |  |  |  |  |  |
|  | Keterpaduan warna dan gambar |  |  |  |  |  |
|  | yang dibuat. |  |  |  |  |  |
| Kegunaan | Guru terlibat dalam pelaksanaan |  |  |  |  |  |
| pembelajaran dengan menggunakan |  |  |  |  |  |
| bahan ajar. |  |  |  |  |  |
| Guru termotivasi dan semangat |  |  |  |  |  |
| dalam memanfaatkan bahan ajar. |  |  |  |  |  |

***Sumber: Rusman(2013)***

**3.7 Teknik Validasi Instrumen**

Validitas instrumen mengacu pada kecukupan dan kelayakan interpretasi yang dibuat dari penilaian, berkenaan dengan penggunaan khusus. validitas merupakan kebijakan evaluatif yang terintegrasi tentang sejauhmana fakta empiris dan alasan teoretis mendukung kecukupan dan kesesuaian inferensi dan tindakan berdasarkan skor angket atau skor suatu instrumen. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa validitas akan menunjukkan dukungan fakta empiris dan alasan teoretis terhadap terhadap interpretasi skor angket atau skor suatu instrumen, dan terkait dengan kecermatan pengukuran. Validitas itu dapat dikelompokkan menjadi tiga tipe, yaitu:

1) validitas kriteria

validitas berdasarkan kriteria dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan sejauh mana tes memprediksi kemampuan peserta di masa mendatang atau mengestimasi kemampuan dengan alat ukur lain dengan tenggang waktu yang hampir bersamaan.

2) validitas isi

Validitas isi suatu instrumen adalah sejauhmana butir-butir dalam instrumen itu mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur dan sejauh mana butir-butir itu mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur dan.

3) validitas konstruk.

Validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana instrumen mengungkap suatu kemampuan atau konstruk teoretis tertentu yang hendak diukurnya. Prosedur validasi konstruk diawali dari suatu

identifikasi dan batasan mengenai variabel yang hendak diukur dan dinyatakan dalam bentuk konstruk logis berdasarkan teori mengenai variabel tersebut.

**3.8 Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan dan kevalidan bahan ajar berasal dari lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli desain dan bahasa, dan respon guru. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor skala likert yang berkriteria lima tingkat sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kelayakan Bahan Ajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persentase** | **Keterangan** | **Angka** |
| 81 – 100% | Sangat layak | 5 |
| 61 – 80% | Layak | 4 |
| 41 – 60% | Netral | 3 |
| 21 - 40% | Tidak layak | 2 |
| < 21% | Sangat tidak layak | 1 |

Seperti membagikan skor pada tiap jawaban. Skor jawaban tersebut meliputi Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1). Setelah diperoleh skor-skor yang Analisis validitas tersebut menggunakan skala likert dengan langkah-langkah telah diisi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan guru kelas III SD. selanjutnya dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

Adapun rumus statistic deskriptif menurut Arifin dalam Mulyaningtyas (2011)

sebagai berikut:

Keterangan

P = presentase skor

 = Skor yang telah diperoleh

= Skor yang diharapkan

Dari nilai presentasi kelayakan yang didapatkan , selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian sebagai berikut :

**3.6 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 84 – 100% | Sangat valid |
| 64 – 83,9% | Valid |
| 52 – 63,9% | Cukup valid |
| 36 – 52,9% | Kurang valid |
| < 35,9% | Tidak valid |

Kriteria Kevalidan

1) Apabila hasil analisis memperoleh skor (84-100%) maka bahan ajar tersebut kualifikasinya sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Apabila hasil analisis memperoleh skor (64-83%) maka bahan ajar tersebut kualifikasinya baik untuk digunakan dalam pembelajaran

3) Apabila hasil analisis memperoleh skor (52-63,9%) maka bahan ajar tersebut kualifikasinya cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

4) Apabila hasil analisis memperoleh skor (36-52,9%) maka bahan ajar tersebut kualifikasinya kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

5) Apabila hasil analisis memperoleh skor (<35,9%) maka bahan ajar tersebut kualifikasinya sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sebuah bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti akan dinyatakan layak untuk digunakan jika tingkat pencapaiannya memenuhi kriteria lebih dari 64% dari seluruh unsur yang terdapat dapat angket penilaian validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, respon guru. Dalam penelitian ini, bahan ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid/layak.