**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses yang dipakai guna memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Samsu (2021) menyatakan bahwa prosedur dari metode ini pada umumnya disebut dengan siklus R&D, yaitu mendalami temuan dari penelitian yang berhubungan dengan suatu produk yang nantinya dikembangkan, produk yang dikembangkan berdasarkan temuan yang diperoleh, diperlukannya pengujian sebelum ia digunakan sebelum ia digunakan nantinya, serta perevisian guna memperbaiki kekurangan yang ada saat dalam tahap pengujian.

Menurut Amalia (2019) *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) merupakan metode penelitian yang mengembangkan serta menguji kelayakan produk yang nantinya berkembang di dunia pendidikan.

Dengan kata lain metode ini merupakan penelitian yang menekankan pada proses mengembangkan dan menguji kelayakan sebuah produk. Adapun produk yang nantinya akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *flipbook* digital.

Adapun desain daripada penelitian pengembangan ini menggunakan

desain model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu:

38



**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

Model pengembangan ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan antara lain *Analys* (Analisis)*, Design* (Desain)*, Development* (Pengembangan)*, Implementation* (Implementasi)*,* dan *Evaluation* (Evaluasi). Kegiatan penelitian pengembangan ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital menggunakan aplikasi canva dan dipublikasikan melalui *heyzine flipbook* pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran yang layak digunakan bagi peserta didik kelas III SD Negeri 101901

Lubuk Pakam.

**3.2 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian**

**3.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah orang yang dikenai kesimpulan dari hasil penelitian, dengan kata lain yaitu keseluruhan objek yang dimana adanya beberapa informan atau narasumber yang berguna untuk memberikan informasi tentang masalah maupun segala hal yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Subjek dari penelitian ini meliputi dosen atau guru ahli materi, dosen ahli media, wali kelas III sendiri, kemudian seluruh siswa kelas III A dan B di SDN 101901 Lubuk Pakam sebanyak

**3.2.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggambarkan atau memetakan penelitian secara komprehensif, dengan kata lain apa yang diteliti di dalam suatu penelitian.Yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *flipbook* digital.

**3.2.3 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu sekitar bulan april-mei, dimana sejak diperoleh izin penelitian. Dalam rentang waktu tersebut, dilakukan pengumpulan data dan kemudian dilanjutkan dengan proses pengolahan data, termasuk penyusunan skripsi dan berlangsungnya sesi bimbingan.

**3.3 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan prosedur penelitian yang menerapkan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima fase atau tahapan yang dimulai dari *Analysis* (analisis)*, Design* (Design)*, Development* (Pengembangan)*, Implementation* (Implementasi)*,* dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap dari ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:

***Analysis***

***Design***

***Development***

***Evaluation***

***Implementation***

**Gambar 3.3 Alur Prosedur Penelitian ADDIE**

**1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Ditahap analisis ini peneliti melakukan beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis ini sangat diperlukan untuk dapat menentukan desain yang dibuat dalam pengembangan media *flipbook* digital menggunakan aplikasi canva yang dipublikasikan melalui *heyzine flipbook.* Adapun tahapan analisis sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Setelah peneliti melakukan observasi diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 101901 Lubuk Pakam terdapat dua kurikulum yaitu Kurikulum Merdeka dan K-13. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan K-13.

c. Analisis Materi

Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 – 6 merupakan materi yang akan dimuat dalam media ini yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.

**2. Tahap Design (*Design*)**

Dalam merancang media pembelajaran, terdapat dua tahapan perancangan yang penting. Tahap pertama adalah merancang kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran. Sementara itu tahap kedua adalah merancang media pembelajaran

berbasis *flipbook* digital. Setelah selesai merancang, *flipbook* digital, langkah berikutnya adalah memvalidasi *flipbook* tersebut dengan dosen UMN Al- Washliyah Medan. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media tersebut layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Perlu dicatat bahwa rancangan media *flipbook* digital yang telah divalidasi pada tahap ini masih bersifat konseptual dan belum sempurna karena belum diujikan secara langsung dalam proses penelitian yang akan datang.

**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini proses pembuatan dan penyesuaian *flipbook*. Dalam tahap perancangan, telah disusun kerangka konseptual untuk mengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan ini kerangka konseptual tersebut diwujudkan dalam bentuk produk pembelajaran yang siap digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, produk tersebut diproduksi dan kemudian divalidasi untuk memastikan bahwa ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Membuat produk media pembelajaran berbasis *flipbook* digital

1. Buka aplikasi *canva* dan desainlah kerangka flipbook sesuai dengan rancangan yang ditentukan.

2. Setelah selesai mendesain pastikan *flipbook* sudah siap untuk diubah ke bentuk flipbook digital.

3. Kembali ke *menu home*, kemudian carilah fitur Aplikasi (*Apps*)

4. Kemudian carilah fitur “Bagikan dan Publikasikan”. Pada fitur *apps* ini kamu akan menemukan aplikasi bernama *Heyzine Flipbooks.*

5. Kemudian klik pada apps “*Heyzine Flipbooks*”, kamu akan diarahkan menuju aplikasi tersebut. Kemudian klik fitur yang berwarna biru “Gunakan di desain yang ada”.

6. Klik tombol Proyek Anda, lalu pilih proyek *flipbook* tematik yang sudah kamu desain menggunakan *canva* untuk di upload ke dalam aplikasi *Heyzine Flipbooks*

7. Anda akan otomatis diarahkan ke fitur *Heyzine flipbook* untuk save flipbook yang sudah anda desain sebelumnya. Kemudian tekan save, tunggu beberapa saat untuk mempersiapkan flipbook kamu dan kamu akan diarahkan ke aplikasi *Heyzine Flipbook* untuk mengedit beberapa media yang kamu inginkan (seperti video, foto, teks, suara, background, dll).

8. Tampilan *Heyzine Flipbooks*. Setelah masuk pada tampilan *Heyzine flipbook* seperti gambar. Kamu dapat mengklik tombol edit untuk melakukan editing pada desain flipbook kamu. Kamu dapat menambahkan ke dalamnya beberapa media seperti gambar, video, suara, dll dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada bagian *interactions.*

9. Untuk memasukkan video dapat menekan fitur video pada bagian *interactions*. Lalu drag di bagian flipbook dimana posisi video yang hendak dimasukkan. Kemudian ketik link video yang diambil dari Youtube atau dari link lainnya.

10. Setelah selesai melakukan editing pada *flipbook* digital, kemudian klik tombol save (terdapat pada bagian kiri atas) agar editing yang dilakukan dapat tersimpan dan *flipbook* digital siap untuk di publish dan digunakan.

11. Kemudian, klik tombol share untuk melakukan publish *flipbook* digital.

*Flipbook* digital siap dishare ke pengguna dan siap digunakan. b. Validasi

Setelah proses pendesaian produk telah selesai menjadi produk jadi, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli. Validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kegunaan materi dan media tersebut untuk digunakan. Validasi dilakukan oleh validator materi, validasi ahli media dan praktisi pendidikan.

Dalam tahap validasi ini, akan digunakan instrument yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. Validasi materi dalam pengembangan media *flipbook* ini akan dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki gelar sarjana (S1) dalam bidang pendidikan. Validasi media pembelajaran berbasis *flipbook* akan melibatkan seorang yang memiliki gelar strata (S2) dalam pendidikan. Selain itu, praktisi pendidikan yang akan bertindak sebagai validator adalah seorang guru kelas III. Tugas dari para validator adalah memberikan saran, komentar, dan masukan yang akan menjadi dasar untuk melakukan revisi pada produk yang telah dikembangkan.

c. Revisi

Setelah proses validasi dilakukan, peneliti melakukan perbaikan pada produk berdasarkan masukan dari para validator. Selanjutnya, peneliti membuat kesimpulan mengenai kualitas produk berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para validator. Pertanyaan pokok adalah sejauh mana kelayakan produk untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jika produk dinilai belum mencapai

tingkat kelayakan yang diharapkan, revisi dilakukan dan produk kembali diverifikasi hingga memenuhi standar kelayakan. Sebaliknya, jika produk telah dianggap layak, langkah selanjutnya adalah menguji coba produk tersebut.

**4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Selama tahap implementasi, media pembelajaran yang telah dirancang diterapkan dalam konteks pembelajaran sebenarnya. Materi pelajaran disampaikan sesuai dengan media *flipbook* dibantu dengan RPP yang telah disusun. Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut maka peneliti melakukan uji coba terhadap subjek penelitian peserta didik kelas III SD Negeri 101901 Lubuk Pakam. Saat uji coba produk media *flipbook* digital yang telah dikembangkan, peneliti membagikan angket yang akan dijawab oleh peserta didik untuk mengetahui kelayakan *flipbook* digital tersebut . Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data nilai penggunaan media pembelajaran sebagai acuan untuk revisi. Tetapi dalam revisi harus mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan

**5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap ini dilakukan untuk perbaikan yang lebih baik demi mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menganalisis media pada saat media diimplementasikan apakah masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Guna evaluasi ini juga ialah agar produk yang dibuat dapat berkualitas baik dan untuk melihat kelayakan dari setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat proses validasi.

**3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

**3.4.1 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen dalam penelitian merupakan sebuah tes untuk mengukur informasi melalui sejumlah pernyataan atau pertanyaan dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sebuah angket untuk memperoleh informasi. Untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan produk maka peneliti harus menyiapkan instrumen penelitian. Pada penelitian ini, observasi, validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba produk untuk siswa digunakan sebagai sumber perolehan data.

1. Observasi

Observasi dilakukan saat pencariaan data awal. Dalam kegiatan observasi peneliti mengamati kegiatan belajar dan mencari tau media yang tersedia di sekolah tempat penelitian. Adapun lembar observasi yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Lembar Observasi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kriteria** | **Ya** | **Tidak** |
| 1 | Di sekolah terdapat fasilitas belajar seperti media pembelajaran |  |  |
| 2 | Di sekolah tersedia fasilitas yang menunjang proses pembelajaran seperti proyektor dan speaker. |  |  |
| 3 | Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media. |  |  |
| 4 | Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat |  |  |
| menarik perhatian siswa pada saat proses |  |  |
| pembelajaran. |  |  |
| 5 | Guru menggunakan media secara efektif dan efisien. |  |  |
| 6 | Suasana kelas menyenangkan ketika berlangsungnya |  |  |
| proses pembelajaran tanpa menggunakan media |  |  |
| pembelajaran. |  |  |
| 7 | Semua siswa aktif dalam pembelajaran. |  |  |
| 8 | Media yang digunakan mempermudah guru dalam |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | melakukan proses pembelajaran. |  |  |
| 9 | Guru menggunakan media mengikuti perkembangan jaman. |  |  |
| 10 | Perlu adanya pengembangan media di sekolah. |  |  |
| **Jumlah** | | **10** | |

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Lembar penilaian ini akan dibagikan kepada dosen yang memiliki spesifiasi keahlian dalam materi yang dikembangkan. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui nilai validitas media yang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 3.2**

**Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kriteria | Indikator | No.Item | Jumlah |
| Penilaian | Item |
| 1 | Materi | Kelengkapan materi | 1 | 1 |
|  |  | Kecakupan materi | 2,3 | 2 |
|  |  | Keakuratan materi | 4,5,6 | 1 |
|  |  | Kemuktahiran materi | 7 | 1 |
| 2 | Bahasa | Ketepatan struktur kalimat | 8 | 1 |
|  |  | Kefektifan kalimat | 9 | 1 |
|  |  | Kebakuan istilah | 10 | 1 |
|  |  | Ketepatan tata bahasa | 11 | 1 |
|  |  | Konsistensi penggunaan istilah | 12 | 1 |
| 3 | Pembelajaran | Memberikan pemahaman terhadap materi subtema 2 aku anak mandiri | 13 | 1 |
|  |  | Mendorong rasa ingin tahu | 14 | 1 |
|  |  | Kesesuaian materi dengan indikator | 15 | 1 |
|  |  | dan taraf perkembangan peserta |
|  |  | didik |
| **Jumlah** | | | **15** | |

(Sumber : Anis & Chaeruman,2019)

3. Instrumen Validasi Ahli Media

Lembar penilaian ini berupa angket yang dibagikan kepada dosen yang memiliki spesifikasi keahlian dibidang media. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui nilai validitas media yang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 3.3**

**Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | | **Item Pertanyaan** | | | | | **Jumlah** |
| Kualitas | Kebergunaan | | Membantu guru menyampaikan materi | | | | | 1 |
| Fungsi | (*usability*) | | Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran | | | | | 1 |
|  |  | | Mempermudah proses pembelajaran | | | | | 1 |
|  |  | | Fleksibilitas penggunaan | | | | | 1 |
| Kualitas | Keterbacaan | | Huruf dalam | *flipbook* | | dapat | dibaca | 1 |
| Desain | dengan jelas |  |  |  |  |
|  | Ukuran huruf sesuai | | | | | 1 |
|  | Komposisi warna huruf sesuai | | | | | 1 |
|  | Kualitas bentuk | | Kesesuaian tata letak *setting* | | | | | 1 |
|  | Ukuran buku dan komponennya sesuai | | | | | 1 |
|  | Kualitas bentuk buku | | | | | 1 |
|  | Komposisi buku | | | | | 1 |
|  | Kualitas | | Daya tarik gambar | | | | | 1 |
|  | gambar/tampilan | | Daya tarik materi | | | | | 1 |
|  | *flipbook* | | Kesesuaian gambar dengan materi | | | | | 1 |
|  |  | | Pemilihan warna | | background | | yang | 1 |
|  |  | | menarik dan sesuai | |  |  |  |
|  | Kualitas | audio | Kesesuaian audio dengan materi | | | | | 1 |
|  | *flipbook* |  |
|  | Kualitas | video | Pemilihan audio yang menarik dan sesuai | | | | | 1 |
|  | *flipbook* |  | Kesesuaian video dengan materi | | | | | 1 |
|  |  |  | Pemilihan video yang menarik dan sesuai | | | | | 1 |
|  |  |  | Kemudahan akses fitur | | | | | 1 |
| **Jumlah** | | | | | | | | **20** |

(Sumber : Arsyad dalam Triani 2023 )

4. Instrumen Respon Siswa

Respon peserta didik merupakan tanggapan dari peserta didik terkait saran dan masukan terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran subtema 2 aku anak mandiri. Adapun kisi-kisi dari angket respon peserta didik yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kriteria** | **Indikator** | | | | **No. Item** | **Jumlah** |
| **Penilaian** | **Penilaian** |
| 1 | Aspek | Tampilan *flipbook* menarik | | | | 1 | 1 |
| Tampilan | Teks atau | | tulisan | sederhana | 2 | 1 |
|  | mudah dipahami | | |  |
|  | Gambar dan warna pada media  *flipbook* menarik | | | | 3 | 1 |
| 2 | Aspek Materi | *Flipbook* ini mendukung saya | | | | 4 | 1 |
| untuk menguasai tematik tema 8  subtema 2 aku anak mandiri | | | |
| Materi yang disajikan dalam | | | | 5 | 1 |
| *flipbook* mudah saya pahami. | | | |
| Penyajian materi mempermudah proses pembelajaran. | | | | 6 | 1 |
| 3 | Aspek | Media *flipbook* dapat digunakan secara mandiri | | | | 7 | 1 |
| Penggunaan |
| Media | Penggunaan | | media | *flipbook* | 8 | 1 |
| Pembelajaran | mudah. |  |  |  |
|  | *Flipbook* | yang | | digunakan | 9 | 1 |
|  | memiliki | petunjuk | | penggunaan |
|  | yang jelas. |  |  |  |
|  | Media ini membuat belajar materi tematik tema 8 subtema 2 aku anak mandiri tidak membosankan | | | | 10 | 1 |

**3.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah salah satu faktor paling penting dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati tempat penelitian secara langsung untuk mengetahui suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Pada tahap ini, peneliti terjun langsung untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan

oleh guru. Teknik observasi ini dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui rumusan masalah mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

2. Angket

Menurut Sugiyono, (2019) kuesioner angket ialah teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tujuan dari angket ini untuk mengambil data secara efisien supaya peneliti mengetahui variabel yang diukur dan mengetahui harapan dari responden. Angket yang digunakan peneliti, yaitu angket tertutup. Angket tertutup digunakan peneliti, karena mudah membantu responden dalam menjawab serta mempermudah peneliti untuk melakukan analisis data seluruh angket yang sudah terkumpul.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini untuk mengumpulkan data-data terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital serta untuk mendokumentasikan berbagai kegiatan saat penelitian dilakukan.

**3.5 Teknik Analisis Data**

Teknik untuk menganalisis data pada penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah jenis data yang berisi analisa suatu kondisi saat ini. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan simbol. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang digunakan diperoleh dari hasil angket ahli materi, ahli media dan angket respon peserta didik. Setelah data terkumpul selanjutnya data tersebut diukur menggunakan skala likert.

Menurut Sugiyono (2019), skala rikert digunakan ketika mengukur pendapat, persepsi, sikap kelompok atau individu mengenai fenomena sosial.

**Tabel 3.5**

**Skala Likert**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kriteria** |
| 5 | Sangat baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup baik |
| 2 | Kurang baik |
| 1 | Sangat kurang baik |

Skor yang didapat dari angket ahli media dan ahli materi tersebut diubah

ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus :

�𝑖�𝑎𝑖 =

����� 𝑦𝑎�𝑔 �𝑖������ℎ

����� �𝑎��𝑖�𝑢� × 100%

Sedangkan skor yang didapat dari angket respon peserta didik tersebut

diubah ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

�

𝑃 = � × 100%

Keterangan:

P = Persentase (%)

s = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maks

Hasil yang telah diperoleh melalui persentase tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk deskriptif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor sebagai berikut :

**Tabel 3.6**

**Kriteria Validasi Kelayakan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase %** | **Keterangan** |
| 0 – 20 | Sangat tidak layak |
| 21 – 40 | Kurang layak |
| 41 – 60 | Cukup layak |
| 61 – 80 | Layak |
| 81 - 100 | Sangat Layak |

Sumber : (Andani, 2022)