BAB III METODEPENELITIAN

# DesainPenelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan RnD *(Research and Development)* dengan model *ADDIE Branch* yang terdiri dari lima tahap yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* ( desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Model *ADDIE* adalah salah satu model desain penelitian yag memperlibatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhanadanmudahdipelajari.Modelinidapatdigunakanuntukberbagai macembentukpengembanganprodukseperti model,strategipembelajaran metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

*Design*(Desain)

*Development*(Pengembangan)

*Analysis*(Analisis)

*Evaluation*(Evaluasi)

*Implemention*(Implementasi)

**Gambar3.1**ModelPengembangan*ADDIEBranch*

37

# Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian

* + 1. **Subjek Penelitian**

Dalam produk pengembangan bahan ajar interaktif *flipbook* ini subjek penelitiannya didapatkan dari beberapa ahli yaitu ahli bahan ajar dan ahli materi. Adapun subjek penilaian ini menetapkan kriteria sebagai berikut:

* + - 1. AhliMateri

ValidatorahlimaterimerupakandosenUMNAl-washliyahMedanyang mempunyai pengalaman minimal 2 tahun dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia.

* + - 1. AhliBahanAjar

ValidatorahlibahanajarmerupakandosenUMNAl-WashliyahMedan yangmempunyaipengalaman minimal2tahundalambidangbahanajar.

* + - 1. AhliPembelajaran

ValidasiahlipembelajaranmerupakangurukelasVSDbertujuanuntuk memperoleh data yang digunakan untuk mengetahui valid, praktis dan efektifnya bahan ajar interaktif *flipbook* yang dikembangkan.

* + - 1. Respon Siswa

Validasiresponsiswabertujuanuntuk memperolehdatayangdigunakan untuk mengetahui valid, praktis dan efektifnya bahan ajar interaktif *flipbook* yang dikembangkan.

# ObjekPenelitian

Objekpadapenelitianiniadalahbahanajarinteraktif*flipbook*yang diciptakanuntukmembantugurudalambelajarmengajarsiswakelasVSD.

Bahanajarinteraktif*flipbook*yangdikembangkanpadamatapelajaran Bahasa Indonesia materi Cinta Indonesia.

# Waktu Penelitian

Penelitianpengembanganprodukberupabahanajarinteraktif*flipbook*

yang dilaksanakanpadasemestergenaptahunajaran2024.

# ProsedurPenelitianPengembangan

Prosedur pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* menurut *Branch* pada pengembangan ini memiliki 5 tahapan, *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) dalam penelitian pengembangan bahan ajar interaktif *flipbook* berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada materi Cinta Indonesia kelas V SD.

# TahapAnalisis(*A*nalysis)

Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis siswa, dananalisismateri.Analisiskebutuhandilakukanuntukmengetahui masalah- masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Cinta Indonesia melalui bahan ajar interaktif *flipbook* untuk mengidentifikasitingkatkemampuansiswadalammenerimamateri yang dapat dijadikan produk, analisis materi untuk menentukan materi yang digunakan dalam penelitian berdasarkan kompetensi inti dan tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka.

1. **TahapDesain(*Design*)**

Pada tahap desain, peneliti membuat desai bahan ajar interaktif *flipbook* yang akan dikembangkan.

MelakukanWawancaraLangsung Dengan Guru Kelas V SD

MenyusunDesainPembuatanBahan Ajar Interaktif

Menentukan Jenis Bahan Ajar Yang AkanDigunakanDalam Pembelajaran

MembuatBahanAjarInteraktifBahasa Indonesia Materi Cinta Indonesia

**Gambar3.2***Design* Penelitian

Pada tahap ini membuat gambaran isi dari bahan ajar yang akan dibuat antara lain yaitu:

* 1. Melakukan wawancara terlebih dahulu terhadap guru kelas V SD Yang bersangkutan terkait bahan ajar yang akan dikembangkan.
	2. Menentukan jenis bahan ajar yang cocok digunakan sesuai pembelajaran yang akan dikembangkan.
	3. Menyusun desain pembuatan bahan ajar interaktif tentangapasajayangakandiperlukandalampembuatan bahan ajar tesebut.
	4. Membuat bahan ajar interaktif *flipbook* yang menarik minat siswa sehingga memudahkan guru dalam proses pencapaian materi pembelajaran.
1. **TahapPengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan bahan ajar interaktif *flipbook*,meliputi penyiapan materi untuk mengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan dilakukan penggabungan bahan seperti materi abahan ajar interaktif *flipbook*, gambar, pengetikan dengan bantuancanvayangkesemuanyadikembangkanmenjadibahanajar interaktif *flipbook* yang utuh serta sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaraan yang akan diajarkan.

1. **TahapImplementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan tahap dilaksanakannya penerapan bahan ajar interaktif *flipbook* pada guru dan siswa. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui respons guru dan siswasetelahmenggunakanbahanjarinteraktif*flipbook*yangsudah dikembangkan.

1. **TahapEvaluasi(*Evaluation*)**

Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan bahan ajar interaktif *flipbook* yang telah divalidasi oleh ahli bahan ajar dan ahli materi, serta di uji cobakan pada guru dan siswa.

# InstrumendanTeknikPengumpulan Data

Padapenelitiandanpengembanganbahanajarinteraktif*flipbook*ini instrument dan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui proses kuesioner ( angket ) dan dokumentasi . Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

# Kuesioner(Angket )

Pada pengisian kuesioner atau angket yang dilakukan oleh dosen ahli bahan ajar, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon siswa terhadap bahan ajar interaktif *flipbook* yang dikembangkan. Hasil dari instrument tersebut akan digunakan sebagai masukan revisi atau perbaikan produk tersebut dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produkbahanajarinteraktif*flipbook*.Sebelumpenelitimembuatinstrument padakuesionerpenelititerlebihdahulumembuatkisi-kisidaftarkuesioner. Berikut kisi – kisi daftar kuesioner( angket ) yang dibuat oleh peneliti :

Tabelmerupakan kisi – kisi pernyataan kuesioner validasi untuk para ahli bahan ajar dan ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon siswa terhadap bahan ajar interaktif *flipbook* yang dikembangkan. Setelah kisi – kisidibentukpenelitiMenyusuninstrumentkuesioneryangakandigunakan sebagai penelitian terhadap produk bahan ajar interaktif *flipbook*.

* + - 1. Kisi– Kisi AngketAhliBahan Ajar

# Tabel3.1 Kisi-Kisi AngketAhliBahanAjar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Topik** | **Nomor Pertanyaan** |
| **1.** | **A. CoverBuku**1. Tema/JudulBuku
2. Warna pada bahan ajar interaktif

*flipbook* | 1, 2,3,4 |
| **2.** | **B. IsiBuku**1. Isibahanajarinteraktif *flipbook*
2. Bahasayangdigunakan
3. Tampilangambardantulisan
4. ketertarikan isi materi dalam bahan ajar interaktif *flipbook*
 | 5,6,7,8,9,10,11,12,13, |
| **3.** | **C. Anatomi Buku**1. Rancanganhalaman
2. TataLetakBahanajarinteraktif*flipbook*
3. Jenisbahanajarinteraktif *flipbook*
 | 14,15,16,17 |

* + - 1. Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

# Tabel3.2Kisi-kisiAngketAhli Materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Indikator | JumlahButirSoal |
| AspekRelevansiMateri |
| 1. | KesesuaianmateridenganSKdanKD | 1 |
| 2. | Kejelasanperumusantujuanpembelajaran | 1 |
| 3. | Kesesuianmateridenganindikator | 1 |
| 4. | Kesesuaianmateridengantujuanpembelajaran | 1 |
| AspekPengorganisasianMateri |
| 5. | Kejelasanpenyampaianmateri | 1 |
| 6. | Sistematikapenyampaianmateri | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 7. | Kemenarikanmateri | 1 |
| 8. | Kelengkapanmateri | 1 |
| 9. | Kejelasangambar | 1 |
| AspekEvaluasi/LatihanSoal |
| 10. | Sistematikapenyampaianpesan | 1 |
| 11. | Kejelasanpetunjuk pengerjaan | 1 |
| 12. | Kejelasanperumusansoal | 1 |
| 13. | Kebenaransoal | 1 |
| 14. | Variasisoal | 1 |
| AspekBahasa |
| 15. | Ketepatanpenggunaanistilah | 1 |
| 16. | Kemudahanmemahamialurmateri | 1 |
| AspekEfekbagiStrategiPembelajaran |
| 17. | Mendorongrasaingintahupesertadidik | 1 |
| 18. | KemampuanBahanAjarmenambahpengetahuanpesertadidik | 1 |
| 19. | KemampuanBahanAjarmenambahpemahamanpesertadidik | 1 |
| 20. | Kemampuan Bahan Ajar untuk menambahmotivasipeserta didik. | 1 |

* + - 1. Kisi-KisiAngketAhli Pembelajaran

# Tabel3.3 Kisi– KisiAngket AhliPembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Indikator | JumlahButirSoal |
| **A.AspekKebermanfaatan** |  |
| 1. | Kebermanfaatanmateridanbahanajarbagisiswa | 1 |
| **B.Aspek Belajar** |  |
| 2. | Kelayakanmateri,tingkatkesulitanmateri | 1 |
| **C.Menarik Minat** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3. | Contohgambaryangdisertakandanbahasayangdigunakan | 1 |
| **D.Kualitas Instruksional** |  |
| 4. | Memberikankesempatanbelajar,bantuanuntukbelajar, kualitas, memotivasi, memberikan dampak pada guru dan pembelajarannya | 1 |
| **E.Kualitas Teknis** |  |
| 5. | Keterbacaan,mudahdigunakandankualitastampilan. | 1 |

* + - 1. Kisi-KisiAngketRespon Siswa

# Tabel3.4Kisi– KisiAngket Respon Siswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A.No | Indikator | JumlahButirSoal |
| **A.KetertarikanSiswa** |  |
| 1. | Pembelajaran menggunakan Bahan Ajar Interaktif *Flipbook* sangatmenarik. | 1 |
| 2. | Siswa mudah memahami materi dengan penggunaan Bahan Ajar Interaktif*Flipbook*padamateri“CintaIndonesia“ | 1 |
| 3. | SiswalebihsukabelajarmenggunakanBahanAjarInteraktif*flipbook* | 1 |
| 4. | Siswa berminat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan BahanAjarInteraktif*Flipbook*padamateri“ CintaIndonesia“ | 1 |
| 5. | Materipembelajaranyangditampilkanjelas. | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 6. | Tampilan Bahan Ajar Interaktif*Flipbook*membuatsiswalebihtertarik dalam belajar. | 1 |
| **B. Manfaat** |  |
| 7. | BelajardenganmenggunakanBahan Ajar Interaktif *Flipbook* dapatmerubahcarabelajarsaya. | 1 |
| 8. | Bahan Ajar Interaktif *Flipbook*membuat saya tidak bosan danjenuh pada saat belajar. | 1 |
| 9. | Materi Cinta Indonesia dapatmeningkatkanhasilbelajarsaya. | 1 |
| **C. Bahasa** |  |
| 10. | BahasayangdigunakanpadaBahan AjarInteraktif*Flipbook*sangatmudahdimengerti. | 1 |

* + 1. **Dokumentasi**

Menurut Sugiyono ( 2018 ) mengatakan Dokumentasi adalah metodepengumpulandatayangdigunakanuntukmemperolehdatadan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.Dokumentasiyangdiambildalampenelitianiniberupafoto- foto pada saat pembelajaran berlangsung serta dokumen pembelajaran.

# TeknikAnalisa Data

Jenis Teknik Analisa data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatifdankuantitatif.Datakualitatifdiperolehdarisarandanmasukan

dari para ahli bahan ajar, ahli materi guru kelas V SD. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari kuesioner ( angket ) yang diberikan kepada para ahli bahan ajar, dan ahli materi pada guru kelas V SD setelah menggunakan bahan ajar interaktif*flipbook* untuk mengukur kevaliditas , kepraktisan, dan kefektifan bahan ajar interaktif*flipbook* yang telah dikembangkan.

# UjiValiditas

MenurutSugiyono(2019) mengatakanbahwaValiditas merupakan istrumen yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Validitas bahan ajar interaktif flipbook dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai bahan ajar interaktif flipbook dalam mereview produk serta memberikan masukan dan saran perbaikan. Menurut Hamzah (2022) Cara menghitung nilai validitas dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

𝑓

P=𝑁𝑋100

Keterangan:

P= Nilaiakhir

f=Perolehan skor

N =Skor maksimum

Kriteria validitas ada lima yang tidak valid, kurang valid, cukup valid, dan sangat valid. Kriteria bahan ajar pengambilan kesimpulan dapat dilihat sebagai berikut :

# Tabel3.5KriteriaValiditasProdukBahan Ajar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Kriteria** | **Keterangan** |
| 1. | 81 – 100 | SangatValid | Dapatdigunakan tanpaperbaikan |
| 2. | 60 – 80 | Valid | Dapatdigunakandenganperbaikankecil |
| 3. | 40 – 60 | Cukup Valid | Disarankan untuk tidak dipergunakankarenaperludiperbaikisecarabesar |
| 4. | 20 – 40 | Tidak Valid | Tidakdapat digunakan |
| 5. | 0 – 20 | Sangat TidakValid | Tidakdapat digunakan |

Sumber: Sepna Gitnita,dkk,2018

# UjiKepraktisan

Uji kepraktisan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar interaktif flipbook yangdikembangkan. MenurutPangestu&Wafa(2018) Caramenghitung nilai kepraktisan dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

𝑓

𝑃=𝑁𝑋100

Keterangan:

P= Nilaiakhir

f = Perolehan SkorN =Skor maksimum

Kriteria kepraktisan ada lima yaitu tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, dan sangat praktis. Kriteria bahan ajar pengambilan kesimpulan dapat dilihat sebagai berikut :

# Tabel3.6KriteriaKepraktisanProdukBahanAjar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Kriteria** | **Keterangan** |
| 1. | 81 – 100 | Sangat Praktis | Dapatdigunakan tanpaperbaikan |
| 2. | 60 – 80 | Praktis | Dapatdigunakandenganperbaikankecil |
| 3. | 40 – 60 | Cukup Praktis | Disarankanuntuktidakdipergunakankarenaperludiperbaikisecarabesar |
| 4. | 20 – 40 | Tidak Praktis | Tidakdapat digunakan |
| 5. | 0 – 20 | SangatTidakPraktis | Tidakdapat digunakan |

Sumber: Sepna Gitnita,dkk,2018

# UjiKeefektifan

Uji keefektifan digunakan untuk mengetahui kualitas efektif bahan ajar interaktif*flipbook* yang telah dikembangkan berdasarkan hasil tes kemampuan. Uji keefektifan didapat berdasarkan tes kemampuan siswa. Skorminimalsiswapadasetiapbutiradalah0danskormaksimal100.

Bahan ajar interaktif *flipbook* dapat dikatakan berhasil bila kriteria ketuntasan minimal ( KKM ) tercapai yaitu 80 ( dalam kategori baik ). MenurutHamzah(2022)caramenghitungnilaikeefektifandapatdilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

Keterangan:

P= Nilaiakhir

f=Perolehan skor

N =Skor maksimum

𝑓

𝑃=𝑁𝑋100

Kriteria keefektifan ada lima yaitu tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, dan sangat efektif. Kriteria bahan ajar pengambilan kesimpulan dapat dilihat sebagai berikut :

# Tabel3.7KriteriaKeefektifanProduk BahanAjar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Kriteria** | **Keterangan** |
| 1. | 81 – 100 | SangatEfektif | Dapatdigunakan tanpaperbaikan |
| 2. | 60 – 80 | Efektif | Dapatdigunakandenganperbaikankecil |
| 3. | 40 – 60 | CukupEfektif | Disarankanuntuktidakdipergunakankarenaperludiperbaikisecarabesar |
| 4. | 20 – 40 | TidakEfektif | Tidakdapat digunakan |

Sumber: Sepna Gitnita,dkk,2018

# TeknikAnalisis Data Kualitatif

Pada teknik analisis data kualitatif ini diperoleh dari angket berupa kriteriadengan20kriteriayangakandiberikankepadadosenahlibahanajar dan guru kelas V ahli materi yang melakukan validasi produk dan memperbaiki bahan ajar interaktif *flipbook*.

# TeknikAnalisisDataKuantitatif

Pada teknik analisis data kuantitatif ini berupa data skor atau nilai dari penilaian dosen ahli dan guru kelas V. Teknik analisis data kuantitatif yangdiperolehdariangkettersebutselanjutnyaakandikonversikankedata kualitatif.