BAB III METODE PENELITIAN

# Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah salah satu metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kevalidan sehingga layak digunakan. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah-langkah dalam penerapannya, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*desaign*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis budaya jawa.

# Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104281 Nogo Rejo yang berlokasi di Jl. Lestari Desa Nogo Rejo, Kec. Galang, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

# Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 104281 Nogo rejo tahun ajaran 2024, Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Pembelajaran. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media

29

pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

# Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Menurut Junaedi (2019) model penelitian pengembangan ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif antara siswa dan guru serta lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya. Model pengembangan dipilih karena lebih sesuai dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa. Adapun penjelasan tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

* + 1. Tahap *analysis* (analisis)

Tahap ini merupakan proses pendefinisian hal yang apa dilakukan akan dipahami dan dipelajari oleh siswa. Tahap ini dilakukan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. Peneliti menganalisis produk yang akan dikembangkan sesuai permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, dengan media ini dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran sehingga memiliki konsep bahwa belajar dapat juga

menyenangkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa.

* + 1. Tahap *design* (desain)

Setelah diketahui produk apa yang akan dikembangkan, maka pada tahap ini dilakukan perancangan produk. Produk yang dirancang dan dikembangakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa. Setelah itu melakukan penyusunan materi yang akan dipelajari menggunakan media aplikasi canva. Terakhir pengumpulan backsound, background, gambar, serta animasi untuk pengembangan media pembelajaran.

* + 1. Tahap *development* (pengembangan)

Setelah produk berupa media pembelajaran 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 dan ahli media yang bertujuan untuk mengukur kelayakan produk dari segi kualitas isi dan tujuan, serta pembelajaran/ intruksional dan desain media. Pada tahap ini pula dilakukan revisi pada beberapa hal yang belum sempurna yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

* + 1. Tahap *implementation* (implementasi)

Tahap selanjutnya adalah implementation atau penerapan. Tahap ini dilakukan secara terbatas pada sekolah yang telah ditunjuk sebagai tempat penelitian. Tahap implentasi dapa penelitian ini dilaksanakan dengan mengujicobakan media pembelajaran yang sudah teruji valid secara langsung kepada peserta didik. Peneliti melakukan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan juga observasi yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga meyebarkan angket respon kepada guru dan siswa yang berisi butir- butir pernyataan tentang penggunaan media yang dikembangkan dalam pembelajaran. Selain itu, guru dan siswa diminta memberi komentar sebagai acuan revisi. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil- hasil yang sudah ditemukan dari kegiatan implentasi.

* + 1. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Pada tahap terakhir ini peneliti melakukan evaluasi atau revisi terakhir terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon dan hasil observasi. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

# Instrumen Penelitian dan Teknik Pungumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data, oleh karena itu instrumen dan teknik pengumpulan data merupakan paling

utama dalam penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data.

Adapun instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner (angket).

# Kuesioner (angket)

Kuesioner juga dapat diartikan sebagai pengumpulan data secara tidak langsung dengan tidak bertanya secara langsung kepada responden. Kuesioner (angket) pada media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di validasi oleh penelaah ahli materi, dan penelaah ahli media. Angket tersebut digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan, penyempurnaan produk dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran layak atau tidak layaknya media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi meliuk dan menerjang yang dikembangkan. Instrumen yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

* 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian anglet validasi penelaah ahli materi ditunjukkan kepada Dosen penelaah ahli materi. Angket validasi yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya

Jawa pada maa pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat dalam tabel 3.1 sebagai berikut.

# Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Materi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang**  **dinilai** | **Indikator** | **No. Butir**  **Penilaian** | **Jumlah**  **Item** |
| 1. | kesesuain Materi dengan Tujuan Pembelajaran | Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran dan  capaian pembelajaran | 1 | 1 |
| Kesesuain antara materi  dengan tujuan pembelajaran | 2,3 | 2 |
| 2. | Keakuratan Materi | Kebenaran isi/materi sesuai  dengan kurikulum | 4,5 | 2 |
| Kelengkapan materi | 6,7 | 2 |
| 3. | Kemuktahiran Materi | Media yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin  tahu | 8 | 1 |
| Kemudahan dalam memahami  materi | 9 | 1 |
| Urutan materi sesuai dengan  alur pikir peserta didik | 10 | 1 |
| 4. | Kesesuaian  dengan | Kesesuaian materi dengan  media untuk tingkatan | 11,12,13 | 3 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Perkemabangan Peserta Didik | perkembangan peserta didik |  |  |
| Adanya interaksi langsung  media dengan peserta didik | 14 | 1 |
| Materi pada media menarik  untuk peserta didik | 15 | 1 |
| 5. | Tampilan dan bahasa | Tampilan gambar dan video  animasi pada media sesuai dengan materi | 16,17,18 | 3 |
| Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta  mudah dipahami | 19,20 | 2 |
| 6. | Hubungan Materi Dengan Budaya Jawa | Pemahaman peserta didik terhadap materi dengan budaya  Jawa | 21,22,23 | 3 |
| Ketepatan penggunaan istilah dalam materi dengan Budaya  Jawa | 24,25 | 2 |
| **Jumlah Butir Penilaian** | | | | 25 |

* 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian angket validasi penelaah Ahli Media ditunjukkan kepada Dosen Penelaah Ahli Media. Instrumen Angket Validasi yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data

dalam pengembangan media interaktif berbasis budaya Jawa, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang dapat dilihat dalam tabel 3.2 sebagai berikut.

# Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Media

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang**  **dinilai** | **Indikator** | **No. Butur**  **Penilaian** | **Jumlah**  **Item** |
| 1. | Tampilan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  Budaya Jawa | Kemenarikan media | 1,2,3,4 | 4 |
| Kesesuaian tampilan gambar  dan warna pada media | 5,6,7 | 3 |
| Penggunaan bahasa dan huruf pada media | 8,9 | 2 |
| 2. | Bahasa | Bahasa yang digunakan pada  media | 10,11,12 | 3 |
| 3. | Media dalam Pembelajaran | Keterkaitan media dengan  materi | 13,14,15 | 3 |
| Pendukung pembelajaran | 16,17,18 | 3 |
| **Jumlah Butir Penilaian** | | | | **18** |

* 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa

pada mata pelajaran Bahasa Indoneia materi meliuk dan menerjang yang dikembangkan, berupa angket atau kuesioner yang ditunjukkan kepada guru kelas IV. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan dapat dilihat dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

# Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Respon Guru

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang**  **dinilai** | **Indikator** | **No. Butir**  **Penilaian** | **Jumlah**  **Item** |
| 1. | Penyajian Materi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  Budaya Jawa | Kesesuaian materi pada Tujuan  Pembelajaran | 1,2 | 2 |
| Keterkaitan media pada materi mudah dipahami | 3,4,5 | 3 |
| 2. | Tampilan Media Pembelajaran Interaktif | Kejelasan kalimat pada media  dan kemenarikan tampilan media | 6,7,8 | 3 |
| Warna tampilan gambar tepat  dengan materi | 9,10 | 2 |
| Warna tampilan media menarik  dan jelas | 11 | 1 |
| 3. | Keterlibatan | Kemudahan penggunaan media | 12,13,14, | 4 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Peserta Didik dalam Menggunakan  Media | membuat Peserta Didik aktif dalam pembelajaran | 15 |  |
| **Jumlah Butir penilaian** | | | | **15** |

* 1. Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indoneia materi meliuk dan menerjang yang dikembangkan, berupa angket atau kuesioner yang ditunjukkan kepada guru kelas IV. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan dapat dilihat dalam tabel 3.4 sebagai berikut.

# Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Pernyataan** | **No. Butir**  **Penilaian** | **Jumlah**  **Item** |
| 1. | Media | Kemenarikan pembelajaran menggunakan media  pembelajaran interaktif | 1 | 1 |
| Kemenarikan tampilan media  pembelajaran interaktif | 2 | 1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Kejelasan petunjuk  penggunaan | 3 | 1 |
| 2. | Materi | Kemudahan materi | 4 | 1 |
| Kemanfaatan materi | 5 | 1 |
| Kejelasan materi | 6 | 1 |
| 3. | Pembelajaran | Kejelasan video | 7 | 1 |
| Keaktifan peserta didik | 8 | 1 |
| Perhatian peserta didik | 9 | 1 |
| Ketertarikan | 10 | 1 |
| **Jumlah butir penilaian** | | | | **10** |

* 1. **Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini data yang disajikan yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh pata ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media serta respon guru pembelajaran sekolah dasar. pada penelitian ini digunakan uji validitas para ahli menggunakan angket yang memiliki rentang skor 1-5. Skor yang diperoleh dari hasil angket tersebut akan diubah sesuai kriteria yang telah dibuat. Hasil uji validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa yang telah dikembangkan. Hasil penilaian oleh para ahli tersebut diberikan skor penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

# Tabel 3. 5 Ketentuan Skor Penilaian Angket

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 1 | Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Baik |
| 2 | Tidak Setuju/ Tidak Baik |
| 3 | Kurang Setuju/ Cukup |
| 4 | Setuju/ Baik |
| 5 | Sangat Setuju/ Sangat Baik |

Sumber: Hidayah, K. M. N., (2019)

Berdasarkan data yang diperoleh maka akan dihitung rata-rata skor dengan menggunakan rumus yang dikutip dalam (Rakasiwi et al., 2019) sebagai berikut:

*Persentase Kelayakan* (%) = 𝑆𝑘𝑜𝑟 𝑦𝑎𝑛𝑔 𝑑𝑖𝑝𝑒𝑟𝑜𝑙𝑒ℎ  100%

𝑆𝑘𝑜𝑟 𝑚𝑎𝑘𝑠𝑖𝑚𝑎𝑙

Kemudian untuk menentukan kelayakan produk, dapat melihat tabel kriteria kelayakan media sebagai berikut:

# Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Media

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Skor** | **Persentase Pencapaian** | **Kategori** | **Konversi** |
| 5 | 80% - 100% | Sangat Layak | Layak |
| 4 | 60% - 79% | Layak |
| 3 | 40% - 59% | Cukup Layak |
| 2 | 20% - 39% | Kurang Layak | Tidak Layak |
| 1 | 0% - 19% | Sangat Kurang Layak |

Sumber: Anas Sudjono yang diambil dalam (Rakasiwi et al., 2019)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang dapat dikatakan layak untuk di uji cobakan apabila hasil analisis data yang diperoleh mencapai skor dengan rentang 40% hingga 100% oleh para ahli.