

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

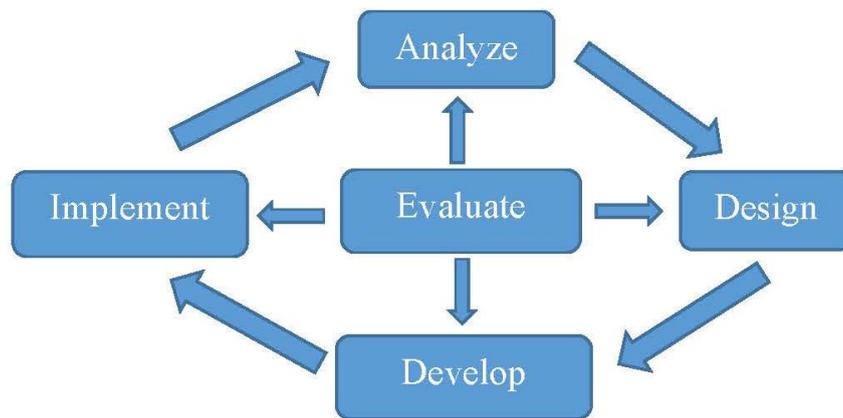
Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar bentuk media pataya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan

produk tersebut. Penelitian ini dititik beratkan pada pengembangan model desain sistem pembelajaran ADDIE.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan melalui model ADDIE diantaranya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Pengembangan Model ADDIE

(Branch, R. M., 2009)

Model pengembangan ADDIE memiliki alur pengembangan yang fleksibel tidak kaku. Proses pengembangan dari tahap satu menuju tahap lainnya dapat dilakukan revisi. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dapat dilihat dari prosedur kerja yang sistematis pada setiap langkah yang akan dilalui mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif.

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya :

1. Tahap *Analysis*, pada tahap ini merupakan tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap ini meliputi

analisis kebutuhan pengembangan media yang mencakup analisis materi dan analisis mata pelajaran.

2. Tahap *Design*, pada tahap ini merupakan tahap merancang media pembelajaran yang mencakup apa saja yang akan ditampilkan atau disajikan dalam media *Pataya*. Peneliti menyusun 3 jenis kegiatan yaitu : menyusun kerangka struktur berupa isi atau materi, menyusun desain tampilan pada media, serta merancang alat evaluasi yang digunakan pada media *pataya*.
3. Tahap *Development*, pada tahap ini media *pataya* mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan pada tahap perancangan (*design*) sesuai dengan kriteria media yang baik.
4. Tahap *Implementation*, pada tahap ini peneliti mulai menerapkan/menguji media yang telah dibuat yaitu media *pataya* terhadap materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi siswa kelas IV. Namun sebelum diujikan di dalam kelas, media *Pataya* yang sudah jadi akan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi terlebih dahulu.
5. Tahap *Evaluation*, pada tahap ini evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi yang telah diberikan melalui media *pataya*. Pada tahap ini, peneliti juga mencari informasi tentang kelayakan media yang dikembangkan dan diharapkan siswa mampu untuk menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi anjuk ladang di Kabupaten Nganjuk menggunakan media *pataya*. Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri dan adanya rekomendasi perbaikan untuk projek pengembangan media selanjutnya yang serupa.

C. Lokasi Dan Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Mangundikaran 2 dengan sasaran penelitian kelas IV. Tempat atau lokasi Jl. Barito No. 10 Nganjuk, Desa Mangundikaran, Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, NPSN : 20538036. Alasan dipilihnya tempat atau lokasi penelitian ini dikarenakan SDN Mangundikaran 2 ini memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Selain itu, mayoritas guru dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada bulan Oktober 2022 sampai dengan November 2022.

3. Subyek Penelitian

Subjek uji coba pada media ini adalah dosen Bahasa Indonesia sebagai validator ahli materi yang akan menguji materi yang akan disampaikan dan ahli media sebagai validator yang menguji kelayakan media *Pataya* sebagai alat untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan. Guru kelas IV SDN Mangundikaran 2 sebagai pengguna media pembelajaran dan peserta didik kelas IV sebagai subjek yang akan diuji.

D. Uji Coba Model/Produk

Uji coba produk dalam pengembangan ini, memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba model atau produk juga melihat sudah sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai.

Uji coba produk ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan produk yang akan dikembangkan. Dalam bagian ini hal yang harus diperhatikan adalah (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian ini dengan memberikan produk yang dikembangkan berupa *media pataya* sebagai media pembelajaran materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi kepada kelas uji coba, dimana media pataya yang diberikan terlebih dahulu telah divalidasi oleh para validator.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada pengembangan media ini pada fase tes, evaluasi dan revisi informasi data adalah dosen Bahasa Indonesia sebagai validator ahli materi, dosen media sebagai validator ahli media dan peserta didik SDN Mangundikaran 2.

E. Validasi Model/Produk

Validasi merupakan suatu proses untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak digunakan atau belum. Pada tahap validasi ini akan dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Hal itu dilakukan untuk dapat mengetahui apakah produk yang sudah dihasilkan sudah layak untuk digunakan atau belum.

Pelaksanaan proses validasi melibatkan dua dosen ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang ilmu pengetahuan. Uji validasi model/produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket. Teknik angket digunakan untuk memvalidasi hasil produk pengembangan media pataya. Uji ahli dalam pengembangan media ini meliputi : (1) Ahli media yaitu Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd beliau adalah salah satu dosen yang ahli dalam media pembelajaran. (2) Ahli materi yaitu Ibu Ita Kurnia, M.Pd beliau adalah salah satu dosen Bahasa Indonesia di UN PGRI Kediri.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk memperoleh data yang akan diperlukan dalam penelitian. Pengembangan instrumen ini diperlukan untuk memperoleh data dari pengembangan ini diantaranya sebagai berikut.

a. Angket

Angket merupakan salah satu alat yang dapat digunakan agar dapat memperoleh data pada suatu penelitian. Menurut Hamzah (2019:107) angket (kuesioner) adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait topik yang diteliti” dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa angket atau kuesioner merupakan deretan beberapa pertanyaan secara tertulis yang nantinya dijawab oleh responden. Angket ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden penelitian.

Dalam penelitian pengembangan ini angket yang diberikan ada tiga macam yaitu angket validasi ahli, angket untuk guru, dan angket untuk siswa.

1) Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil pengecekan produk dari validator. Lembar validasi teks bacaan peta budaya anjuk ladang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengisian dari lembar validasi dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (√) pada setiap aspek yang dinilai pada lembar validasi yang telah disediakan.

Angket yang telah diberikan kepada ahli media akan digunakan untuk penilaian teks bacaan peta budaya anjuk ladang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data penilaian tentang informasi teks pada bacaan. Sedangkan pada angket ahli materi digunakan untuk memperoleh data

penelitian tentang kesesuaian materi teks bacaan peta budaya anjuk ladang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Media

No	Pernyataan	SkorPenilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Yang Dinilai						
1	Media membantu siswa untuk memahami materi pelajaran.					
2	Media dapat meningkatkan kerjasamadan komunikasi antar teman.					
3	Kejelasan langkah-langkah penggunaan media.					
4	Pemilihan bahan pembuatan mudah didapatkan.					
5	Media mudah dijelaskan.					
6	Komposisi bentuk pada media.					
7	Komposisi warna pada media.					
8	Ukuran media.					
9	Kesesuaian isi media yang digunakan.					
10	Kepraktisan media.					

Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	SkorPenilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Kelayakan Isi Materi						
1	Kedalaman materi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.					
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.					
3	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					
Aspek Penyajian Pembelajaran						
4	Media pataya membantu mengingat materi.					
5	Media pataya mendorong kerjasama dan komunikasi siswa.					
6	Media pataya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.					
7	Media pataya memberikan motivasi pada siswa.					

Aspek Kebahasaan					
8	Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik.				
9	Penjelasan penggunaan bahasa.				
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.				

(Widoyoko, Eko P: 2016)

Tabel 3.3 Pilihan jawaban untuk lembar validasi mediadan ahli materi

NO	JAWABAN	SKOR
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang sekali	1

2) Angket Kepraktisan Guru

Lembar angket kepraktisan digunakan untuk memperoleh informasi teks bacaan dan menggali informasi baru dari teks nonfiksi. Angket tersebut berupa observasi atau pengamatan yang akan diberikan kepada guru. Lembar angket kepraktisan ini memiliki kisi-kisi pernyataan yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Lembar Angket Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Komponen Isi						
1	Teks bacaan disesuaikan dengan materi yang diajarkan.					
2	Langkah-langkah menemukan gagasan pokok yang mudah dipahami oleh siswa.					
3	Menyebutkan kata-kata sulit dengan tepat.					
Aspek Penyajian						

4	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.					
5	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi dalam tulisan dengan bahasanya sendiri.					
6	Menggunakan media pataya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.					
7	Menggunakan media pataya untuk membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi.					
Tampilan						
8	Pemilihan media pataya menarik sesuai dengan karakter siswa.					
9	Pengunaan media pataya dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.					
10	Media pataya menarik untuk digunakan.					
11	Ukuran media pataya yang disajikan pada peserta didik.					

Tabel 3.5 Pilihan jawaban untuk lembar kepraktisan

NO	JAWABAN	SKOR
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang sekali	1

3) Angket Respon Siswa

Lembar angket siswa ini digunakan untuk mengetahui data tentang respon siswa terhadap informasi pengetahuan baru dari teks nonfiksi. Angket dari respon ini diberikan setelah siswa dapat mencari pengetahuan baru yang terdapat pada teks dan siswa dapat memberi respon dengan memberi tanda centang (√) pada tiap aitem pernyataan.

Serta angket ini digunakan untuk mengetahui keefektifan dari informasi teks pada bacaan. Lembar angket siswa ini membuat kisi-kisi instrumen yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Lembar Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pataya mudah dipahami?		
2	Apakah media pataya membantu kamu untuk mengingat materi pelajaran?		
3	Apakah media pataya mudah dijelaskan?		
4	Menurut kamu apakah langkah-langkah dalam media pataya mudah dilakukan?		
5	Apakah bentuk media pataya menarik?		
6	Apakah media pataya dapat membantu kamu bekerja sama dalam mengerjakan soal dengan teman kelompok?		
7	Media pataya membuat kamu aktif?		
8	Media pataya membuat kamu tidak merasa bosan saat belajar?		
9	Media pataya membuat suasana di dalam kelas menyenangkan?		
10	Menurutmu apakah memahami teks bacaan informasi dalam bentuk media pataya tidak sulit?		

2. Validasi Instrumen

Validasi adalah suatu kegiatan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen. Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan dilakukan dengan cara menguji cobakan instrumen

yang sudah dibuat untuk memperoleh suatu data yang nantinya akan diketahui tingkat kevalidan instrumen tersebut. Setelah mendapatkan instrumen yang valid maka instrumen itu dapat kita gunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan – Tahapan Analisis Data

Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Pada analisis kualitatif data berupa komentar maupun saran dalam memperbaiki produk dalam ahli materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dosen ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk dilakukan revisi dalam produk yang sudah dikembangkan. Sedangkan untuk data kuantitatif adalah data berupa skor angket (angket validasi media, angket validasi ahli materi, angket validasi kepraktisan guru dan angket respon siswa). Kedua data tersebut kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif yang akan digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah dihasilkan.

a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran *Pataya*

Dalam penilaian pada angket validasi ahli dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan atau kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Reponden diminta memberi tanda (√) pada kolom yang sudah

disediakan sesuai dengan keadaan setiap pertanyaan yang diberikan.

Data angket ini nantinya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara berikut.

- 1) Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), kurang baik (3), tidak baik (2), sangat tidak baik (1).
- 2) Menghitung jumlah total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli.
- 3) Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh oleh validator menurut Akbar (2015: 78) menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{T_{Es}}{T_{Sh}} \times 100\% = \dots \% \text{ Keterangan :}$$

T_{Se} = total skor *empiric*

T_{Sh} = total skor maksimal

Kemudian agar dapat mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{n_1 + n_2}{n} =$$

Keterangan:

NA = skor akhir kevalidan

n₁ = jumlah nilai dari ahli 1

n₂ = jumlah nilai dari ahli 2

n = jumlah nilai

- 4) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015:82), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor

No	Presentase	Kriteria
1	85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	70,01 % - 80,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Akbar (2013: 41)

- 5) Menganalisis kevalidan media pataya pada materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi berdasarkan validitas sehingga dapat ditentukan apakah layak digunakan atau pun masih perlu revisi.

b. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Pataya

Data yang akan digunakan untuk menentukan kriteria kepraktisan pada media pataya didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada guru. Penilaian yang didapatkan dari hasil pengisian angket akan dianalisis menggunakan skala likert yang nantinya dideskripsikan secara kualitatif. Responden akan diminta untuk memberi tanda (pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan pertanyaan yang diberikan data hasil angket nantinya akan dianalisis secara statistik deskriptif dengan cara:

- 1) Memberikan skor untuk setiap item pernyataan dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), kurang baik (3), tidak baik (2), sangat tidak baik (1);

- 2) Menjumlahkan skor total pada tiap item;
- 3) Data yang diperoleh dari angket respon guru dianalisis dengan menggunakan rumus yang diambil dari Akbar (2015: 78), sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TEs}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Interpretasi hasil dari analisis mengacu pada kategori validasi menurut Akbar (2015: 82), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan

No	Presentase	Kriteria
1	85,01 % - 100,00 %	Sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	70,01 % - 80,00 %	Cukup praktis, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namu perlu perbaikan kecil.
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang praktis, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak praktis, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Akbar (2013:41)

c. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran *Pataya*

Keefektifan suatu produk dapat dilihat dari respon siswa terhadap produk media pataya pada materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Berikut ini merupakan langkah yang akan dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan menggali

pengetahuan baru berdasarkan respon dari siswa.

1) Analisis Angket Respon Siswa

Untuk menghitung persentase hasil dari angket respon siswa menurut Trianto (2013: 243) dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = Proporsi siswa yang memilih

B = Jumlah siswa (responden)

- 2) Mengubah hasil dari pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2013: 41) sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Skor

No	Presentase	Kriteria
1	0% -20%	Sangat Lemah
2	21% -40%	Lemah
3	41% -60%	Cukup
4	61% -80%	Kuat
5	81% -100%	Sangat Kuat

Riduwan (2013:41)

Berdasarkan tabel diatas, media pataya pada materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dikatakan efektif apabila telah mencapai persentase 81,00% - 100,00% dengan responden siswa yang sangat kuat.

2. Norma Pengujian

Norma Pengujian pada produk yang telah dikembangkan ini akan dilakukan untuk mendapatkan keputusan akhir yang menyatakan produk dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

- a) Pengembangan media *Pataya* dinyatakan valid jika memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, kriteria layak uji coba ditentukan dengan menjumlahkan persentase hasil dari validasi materi dan validasi media, yang kemudian akan dibagi dua. Produk dinyatakan layak uji jika persentase yang diperoleh menunjukkan angka 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat valid yang berarti produk tersebut dapat digunakan tanpa harus melakukan revisi.
- b) Pengembangan media *Pataya* dinyatakan sudah praktis apabila kriteria kepraktisan dari hasil perolehan angket yang diberikan kepada guru. Produk dinyatakan praktis jika persentase kepraktisan memperoleh hasil angka 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat praktis yang berarti produk dapat digunakan tanpa harus melakukan revisi.
- c) Pengembangan media *Pataya* dinyatakan efektif jika media yang dikembangkan dapat berguna bagi siswa. Keefektifan media yang dikembangkan ini didapatkan

melalui hasil *post test* atau evaluasi siswa. Media *pataya* dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan terhadap produk 81,00% -100,00% dengan kriteria respon siswa yang sangat kuat.