

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

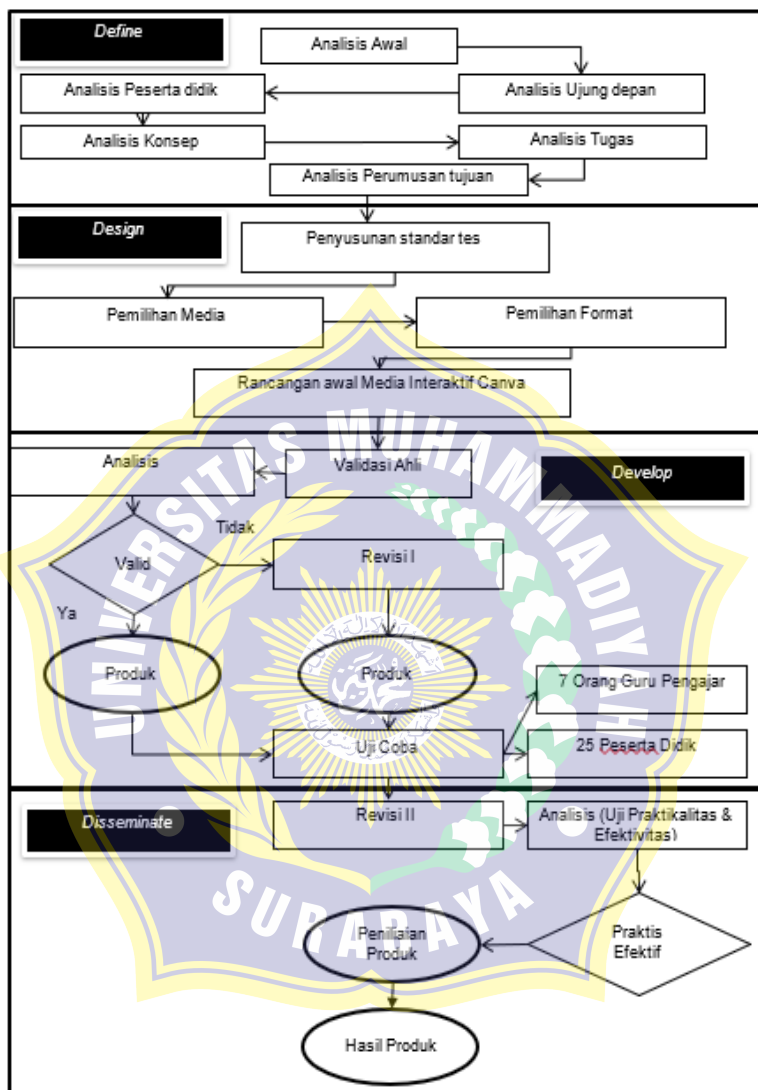
Metode pengembangan penelitian ini adalah *research and development* (R&D). *Research and Development* (R&D) mengacu pada proses menciptakan produk, layanan, atau proses baru atau menyempurnakan produk, layanan, atau proses yang sudah ada melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini melibatkan kegiatan seperti penelitian dasar, penelitian terapan, dan pengembangan. Penelitian pengembangan melibatkan penciptaan produk atau proses baru berdasarkan hasil penelitian dasar dan terapan (Moore dkk., 2014). Richey dan Nelson (1996) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.

B. Prosedur Pengembangan

1. Pengembangan Produk

a. Desain Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan 4D yang dikembangkan Thiagarajan. Model 4D (*Definition, Design, Development dan Disseminate*) (Mulyatiningsih, 2012, hal. 195; Thiagarajan dkk., 1974, hal. 5). Desain pengembangan ada pada bagan berikut:



Gambar 3.1. Desain Pengembangan

b. Subjek Pengembangan

Subjek pengembangan ini adalah validator ahli, yang melibatkan ahli materi sekaligus bahasa dan ahli media, yang

akan memberikan umpan balik mengenai validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Ahli materi dan bahasa dalam penelitian ini adalah Ira Kristianawati, S.Pd., M.Pd. Beliau saat ini menjabat sebagai Kepala Sekolah di SDN Krembangan Selatan I. Valiasi ahli materi dan bahasa memiliki pengalaman/penghargaan narasumber Pelatihan Guru dalam Membuat Perencanaan Pembelajaran yang Praktis di lingkungan Dinas Pendidikan Kota Surabaya Tahun 2024; Pengajar Praktik Program Guru Penggerak Tahun 2024; Guru Pamong PPG Daljab UNESA tahun 2023-sekarang.

Ahli media pembelajaran dalam penelitian ini adalah Anjang Taufan Amaluzon, S.Pd., M.Pd. Beliau saat ini menjabat sebagai Kepala Sekolah di SDN Sidotopo Wetan V, memiliki kompetensi dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengalaman/penghargaan beliau adalah sebagai: narasumber & mentor “Pemanfaatan *Canva* dan *Sharepoint Office* dalam Pembelajaran Menuju Kurikulum Merdeka” IGI Tahun 2022; narasumber & mentor “Pembuatan Video Pembelajaran dengan Somus” IGI Tahun 2022; narasumber & mentor “Pemanfaatan AI dalam Menyusun Modul Ajar dan Tips Menjadi Kontributor PMM” IGI Tahun 2023.

c. Jenis Data

Jenis data prosedur pengembangan ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif:

1) Data Kuantitatif

Data ini diperoleh dari kuesioner yang digunakan oleh ahli dan guru untuk menilai validitas media pembelajaran. Ini termasuk skor atau persentase yang menunjukkan tingkat kepuasan media, seperti hasil evaluasi dari skala likert.

2) Data Kualitatif

Data ini mencakup umpan balik dan komentar dari para ahli dan guru mengenai aspek-aspek tertentu dari media, seperti desain, isi, dan kemudahan penggunaan.

Analisis kualitatif ini memberikan wawasan mendalam mengenai saran dan kritik yang bisa digunakan untuk perbaikan media.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam prosedur pengembangan ini meliputi:

1) Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari ahli dan guru. Kuesioner ini dirancang dengan skala Likert untuk menilai berbagai aspek dari media pembelajaran, seperti materi, bahasa, dan media.

2) Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan para ahli dan guru untuk mendapatkan umpan balik kualitatif. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali pendapat dan saran secara lebih mendalam mengenai media yang dikembangkan.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Kisi-kisi instrumen validasi dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian Mintarsih dan Putra (2023) mencakup aspek media dan materi termasuk bahasa. Selanjutnya instrumen tersebut diperuntukkan untuk tahapan uji ahli (*expert review*), yang mencakup ahli media, ahli materi dan bahasa. Berikut kisi-kisi instrumen untuk para ahli.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Kualitas Konten dan Tujuan	a. Ketepatan dalam memilih jenis media berbasis teknologi. b. Relevansi pemilihan jenis media dengan karakteristik peserta didik. c. Kelengkapan menu utama pada multimedia pembelajaran interaktif Canva.	1,2,3,4,5,6, 7

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
		d. Kemudahan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif <i>Canva</i> dengan mengakses tautan perangkat lunak.	
		e. Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari pantun.	
		f. Penggunaan fitur-fitur pada media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bereksplorasi.	
		g. Kesesuaian media untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran pantun.	
2.	Kualitas Pembelajaran	a. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> menyediakan berbagai kesempatan belajar bagi peserta didik.	8,9,10,11,12,13,14,15,16
		b. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> dapat membantu peserta didik mempelajari mata pelajaran pantun.	
		c. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari pantun.	
		d. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.	

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
		e. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> cocok untuk mengembangkan pelajaran pantun.	
		f. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> dapat membantu peserta didik dan guru berinteraksi dalam proses pembelajaran.	
		g. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> berisi soal evaluasi yang menampilkan skor penilaian hasil kerja peserta didik.	
		h. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.	
	Kualitas Teknis	a. Pemilihan elemen (teks, suara, gambar, animasi, dan video) sudah tepat.	17,18,19,20,21,22
		b. Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> .	
		c. Kualitas tampilan media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> menarik.	
		d. Tombol navigasi mudah digunakan.	
		e. Kualitas animasi dalam media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> .	

Sumber: Adaptasi dari Mintarsih & Putra (2023)

**Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli
Materi dan Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Kualitas Materi	a. Kesesuaian isi dan tujuan pembelajaran. b. Konsep materi yang disajikan sesuai pengalaman belajar <i>deep learning</i> , yakni memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan. c. Materi dan preposisi tersampaikan dengan baik. d. Contoh pantu yang disajikan sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar. e. Contoh pantun yang disajikan jelas dan mudah dipahami peserta didik. f. Materi yang dibuat dapat mengembangkan kemandirian belajar peserta didik. g. Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. h. Isi teks materi sesuai dengan pokok-pokok materi yang dibahas. i. Isi aspek kognitif dan keterampilan disajikan dengan jelas.	1,2,3,4,5,6,7,8,9
2.	Kualitas Bahasa	a. Penggunaan bahasa Indonesia jelas. b. Ketepatan penulisan kata dan penggunaan istilah. c. Kemudahan memahami alur materi alur materi.	10,11,12,
3.	Kualitas Teknis	a. Penyajian materi mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.	13

Sumber: Adaptasi dari Mintarsih & Putra (2023)

b. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam prosedur pengembangan ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil validasi terhadap seluruh aspek yang diamati, disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya dicari rerata skor tersebut menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Penilaian

Teknik analisis data dimodifikasi dari Akdon dan Riduwan (2013) dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Validasi Instrument dan Perangkat Media Pembelajaran

(%)	Kategori
0 – 20	Tidak valid
21 – 40	Kurang valid
41 – 60	Cukup valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat valid

Sumber: Akdon dan Riduwan (2013)

c. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam prosedur pengembangan ini menggunakan validitas isi, yakni memastikan bahwa instrumen yang digunakan memang mengukur apa yang seharusnya diukur. Hal ini memastikan bahwa semua aspek relevan terhadap tujuan penelitian telah diperhatikan.

2. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk ini difokuskan untuk mengumpulkan data kepraktisan media pembelajaran

interaktif *Canva*. Desain ini merupakan respon peserta didik dan guru untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik dan guru mengenai kepraktisan media pembelajaran.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ini adalah adalah peserta didik kelas V di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya dan guru pengajar kelas V di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya, yang akan memberikan umpan balik mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan selama uji coba ini adalah:

1) Data Kuantitatif

Data ini diperoleh dari hasil tes yang diisi oleh peserta didik, yang mencakup skor atau persentase untuk menilai efektivitas media.

2) Data Kualitatif

Umpan balik dari guru mengenai pengalamannya dalam menggunakan media, termasuk komentar dan saran untuk kepraktisan.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam uji coba ini adalah tes yang dirancang untuk mengukur efektivitas media pembelajaran, diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Kisi-kisi instrumen uji coba dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian Mintarsih dan Putra (2023). Selanjutnya instrumen tersebut diperuntukkan untuk respon peserta didik dan respon guru. Berikut kisi-kisi instrumen uji coba:

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Kualitas Aplikasi	a. Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> materi pantun mudah digunakan. b. Pemilihan elemen media (teks, suara, gambar, animasi, dan video) sudah tepat. c. Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> materi pantun dengan mengakses tautan perangkat lunak. d. Kualitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif <i>Canva</i> materi pantun memiliki animasi yang dirancang dengan baik.	1,2,3,4
2.	Kualitas Materi	a. Kesesuaian konten dan tujuan pembelajaran materi pantun. b. Konsep materi yang disajikan sesuai dengan pendekatan <i>deep learning</i>. c. Materi pantun dan preposisi tersampaikan dengan baik. d. Contoh pantun yang disajikan sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar. e. Contoh pantun yang disajikan jelas dan mudah dipahami peserta didik. f. Materi yang dibuat dapat mengembangkan kemandirian belajar peserta didik. g. Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. h. Isi teks materi sesuai dengan pokok bahasan materi yang dibahas.	5,6,7,8,9,10,11,12,13

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
		i. Langkah-langkah penulisan pantun sistematis dan mudah dipahami.	
	Kualitas Bahasa	a. Ketepatan penulisan kata.	14,15
		b. Kemudahan pemahaman alur materi.	
	Kualitas Proses Pembelajaran	a. Kemudahan media pembelajaran interaktif Canva materi pantun dalam membangun aktivitas peserta didik.	16,17,18,19
		b. Kemudahan media pembelajaran interaktif Canva materi pantun dalam mendukung kemandirian peserta didik.	
		c. Kemudahan media pembelajaran interaktif Canva bagi peserta didik dalam memahami materi pantun.	
		d. Media pembelajaran interaktif Canva materi pantun dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pantun.	

Sumber: Adaptasi dari Mintarsih dan Putra (2023)

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Kualitas Aplikasi	a. Media pembelajaran interaktif Canva materi pantun mudah saya gunakan.	1,2,3
		b. Pemilihan elemen media (teks, suara, gambar, animasi, dan video) sudah tepat.	
		c. Saya mudah menggunakan media pembelajaran	

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
2.	Kualitas Materi	interaktif a. Materi yang disajikan mudah saya pahami. b. Contoh pantun yang disajikan sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar saya. c. Contoh pantun yang disajikan jelas dan mudah saya pahami. d. Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. e. Langkah-langkah penulisan pantun sistematis dan	4,5,6,7,8
	Kualitas Bahasa	a. Urutan materi pantun mudah saya pahami.	9
	Kualitas Proses Pembelajaran	a. Media pembelajaran interaktif Canva ini membuat saya aktif saat belajar.. b. Media pembelajaran interaktif Canva ini membuat saya bisa belajar mandiri (sendiri) tanpa dibantu guru terus-menerus. c. Media pembelajaran interaktif Canva ini membuat saya lebih semangat belajar pantun.	10,11,12,

Kuesioner ini dirancang dengan Skala Ordinal 4 poin mulai sangat tidak baik sampai sangat baik. Tujuannya untuk menilai berbagai aspek dari media pembelajaran.

f. Revisi Produk Utama

Pada tahap ini, hasil uji coba lapangan awal digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk kembali. Dalam hal ini, produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis

Canva disempurnakan sebelum diujicobakan kembali pada seluruh subjek penelitian.

g. Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba lapangan utama kepada untuk seluruh subjek penelitian, yaitu peserta didik dari kelas 5B di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

h. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam prosedur uji coba ini menggunakan analisis deskriptif. Data praktikalitas dikumpulkan melalui pengisian angket respon guru. Data hasil pengisian angket oleh peserta didik dianalisis terlebih dahulu diberikan penskoran terhadap pilihan jawaban yang disediakan untuk setiap butir pertanyaan.

Rumus Uji Kepraktisan Produk:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Nilai

f = Perolehan Skor

n = Skor Maksimum

Penilaian praktikalitas dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria:

Tabel 3.6. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

(%)	Kategori
0 – 20	Tidak praktis
21 – 40	Kurang praktis
41 – 60	Cukup praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat praktis

Sumber: Widoyoko (2017)

Kriteria yang dipakai adalah rentang nilai persentase 61-100 dengan kategori praktis – sangat praktis.

3. Penilaian Produk

a. Desain Penilaian Produk

Desain penilaian produk ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Metode ini digunakan untuk menilai

kemampuan keterampilan peserta didik menulis pantun dengan menggunakan soal tes formatif yang terdiri dari soal-soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran pada pembelajaran pantun, serta peserta didik di tes untuk membuat pantun.

b. Subjek Penilaian Produk

Subjek uji coba ini adalah adalah peserta didik 5B di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

c. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif. Data ini diperoleh:

- 1) Skor Mencocokkan Kata: Nilai yang diperoleh peserta didik dari soal mencocokkan kata yang telah dijawab.
- 2) Skor Keterampilan Menulis Pantun: Nilai yang diberikan berdasarkan kualitas pantun yang ditulis oleh peserta didik, meliputi struktur, kreativitas, dan relevansi dengan tema yang dipilih.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penilaian produk ini adalah soal tes formatif mencocokkan kata yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran pada pembelajaran pantun dan lembar penulisan pantun.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Kisi-kisi instrumen eksperimen dalam penelitian ini disesuaikan dengan indikator pembelajaran pada pembelajaran pantun.

Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif

No	Materi	Indikator Penilaian	Jenis Soal	Jumlah Soal
1	Pengertian Pantun	Menjelaskan definisi pantun sebagai puisi lama yang terikat aturan	Mencocokkan Kata	1
2	Ciri-ciri Pantun	Mengidentifikasi ciri-ciri pantun	Mencocokkan Kata	3

No	Materi	Indikator Penilaian	Jenis Soal	Jumlah Soal
3	Bagian-bagian Pantun	Membedakan dan menunjukkan letak bagian sampiran dan isi	Mencocokkan Kata	2
4	Contoh Pantun	Menyusun pantun dengan memperhatikan kesamaan bunyi akhir (rima) untuk mencapai pola a-b-a-b	Mencocokkan Kata	1
5	Fungsi Pantun	Menjelaskan fungsi pantun sebagai media penyampai pesan	Mencocokkan Kata	1
6	Jenis Pantun	Menjelaskan salah satu jenis pantun berdasarkan isinya	Mencocokkan Kata	2

Sumber: Diolah Peneliti

Kisi-Kisi Instrumen keterampilan menulis pantun dinilai berdasarkan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Pantun

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang dibuat oleh peserta didik	Sesuai dengan ciri-ciri pantun, yaitu: - Pantun bersajak a-b-a-b - Satu bait terdiri atas empat baris - Tiap baris terdiri atas 8–12 suku kata - Terdapat sampiran pada dua baris pertama dan	Memenuhi 3 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 2 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan	Memenuhi 1 kriteria dari 4 kriteria yang ditetapkan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
	isi pada dua baris berikutnya			
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan pantun	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam sebagian besar penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan

f. Teknik Analisis Data

Teknik analisis penilaian produk menggunakan analisis deskriptif. Rumus Uji efektivitas produk:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Nilai

f = Perolehan Skor

n = Skor Maksimum

Penilaian efektivitas dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria:

Tabel 3.9. Kategori Efektivitas Media Pembelajaran

(%)	Kategori
0 – 20	Tidak efektif
21 – 40	Kurang efektif
41 – 60	Cukup efektif
61 – 80	Efektif
81 – 100	Sangat efektif

Sumber: Widoyoko (2017)

Kriteria yang dipakai adalah rentang nilai persentase 61-100 dengan kategori efektif – sangat efektif.