

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Islamiyah Medan yang beralamat Jalan. Suluh Nomor.71 D, Sidorejo Hilir, Kecamatan. Medan Tembung Sumatera Utara, Kota Medan. Penelitian dilakukan selama semester ganjil tahun ajaran 2023–2024.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaannya. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 1 bulan Juni 2024

3.2 Model Penelitian Pengembangan

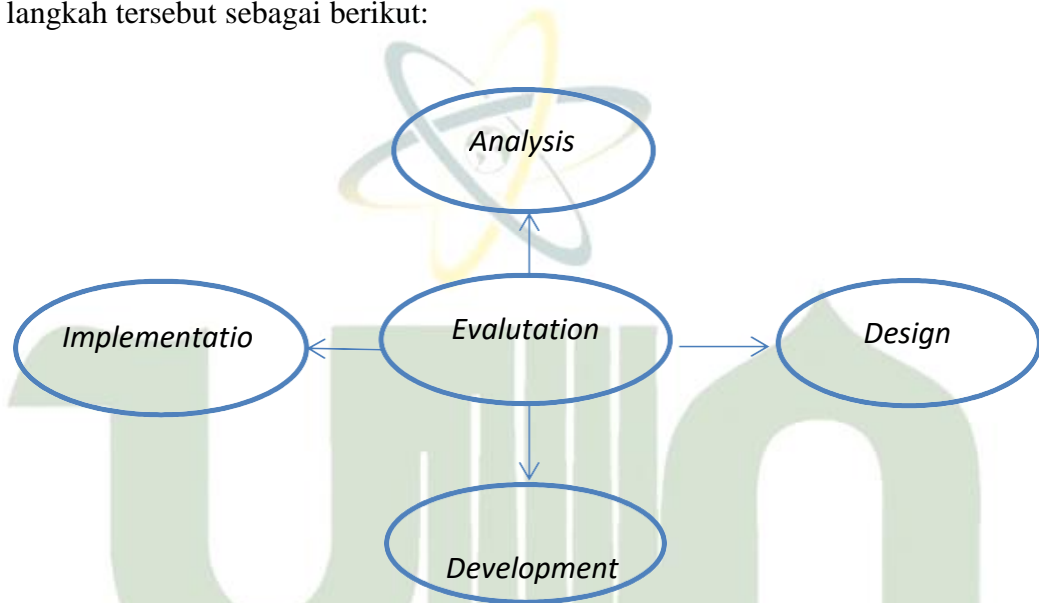
Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan pada media *flashcard*. Model pengembangan sebuah media *flashcard*, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis dan mudah dipahami dalam melakukan pengembangan media *flashcard*, ada lima tahap pada contoh pengembangan ADDIE, yaitu: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE dilakukan secara sistemik dan sistematis.

Penelitian dan pengembangan dapat dianggap sebagai metode penelitian yang tepat untuk mengembangkan solusi (penyelesaian) berbasis penelitian untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan, atau untuk mengembangkan atau memverifikasikan teori proses pembelajaran untuk meningkatkan produk baru menjadi lebih sempurna.

3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur Penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center inovatif otentik dan inspiratif. Tata proses dalam model addie memiliki kaitan satu sama lain, oleh

karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif langkah-langkah tersebut sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

Sumber : Robert Maribe Branch, *Intructional Design: TheADDIE*

Approach. h.3

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch. Yang terdiri dari 5 langkah kelima langkah tersebut adalah: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya yaitu sebagai berikut:

1. Tahap I Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas untuk menganalisis masalah dan kebutuhan siswa.

2. Tahap II Desain (*Design*)

Tiga langkah digariskan dalam perancangan pengembangan, materi yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, penerapan strategi pembelajaran, dan metode evaluasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti akan membahas mengenai pengembangan media *flashcard*. Setelah produk yang dirancang pada tahap desain matang maka akan dikembangkan kedalam tahap ini. Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan produk akhir yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba yang kemudian baru akan diterapkan atau di implementasikan pada peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah selesainya tahapan analisis, desain, dan pengembangan, peneliti beralih ke tahap implementasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, *flashcard* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

3.4 Uji Coba Produk

3.4.1 Desain Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini, desain uji coba yang dilakukan dan direncanakan adalah membuat desain media *flashcard*. Persamaan dengan validasi desain yang dilakukan oleh validator, dilakukan juga uji coba produk kepada siswa Ananda Putri. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan evaluasi melalui indikator yang

telah dirancang.

3.4.2 Subjek Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Indonesia tentang menulis puisi masuk kedalam uji coba adalah 28 siswa/siswi di kelas VIII 2 MTs Islamiyah Medan.

Tabel 3.4.

Sebaran Populasi

Sekolah	Kelas	Populasi	
		L	P
MTs Islamiyah Medan	VIII F	16	12

Peneliti menggunakan angket sebagai pengumpulan data tentang media *flashcard* yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada media dan mengetahui kelayakan efektifitas belajar Sikap siswa tentang media *flashcard* yang telah dirancang.

3.4.3 Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dimaksud meliputi kritik, saran dan tanggapan yang tertulis dalam angket penelitian. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai yang diberikan oleh para ahli melalui validasi ahli materi dan media sebagai bentuk kelayakan kepraktisan media.

3.4.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Peneliti dapat mengumpulkan data dengan berbagai cara. Metode pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti selama proses pengumpulan data agar prosesnya lebih sistematis dan lebih mudah.

Selain berfungsi sebagai alat pengumpulan data, penelitian ini juga menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, dan angket (kuesioner).

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh Peneliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan Guru media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik MTs Islamiyah Medan pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard* dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.

d. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu Peserta Didik, Guru, dan juga para Tim Ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator program yang berkaitan dengan isi program bahan pembelajaran, tampilan program dan kualitas teknik

program.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur data yang hendak dikumpulkan. Instrumen pengumpulan data ini pada dasarnya tidak terlepas dari metode pengumpulan data. Bila metode pengumpulan datanya adalah depth interview (wawancara mendalam) , instrumennya adalah pedoman wawancara terbuka/ tidak berstruktur.

1. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi perangkat media pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media plakat berdasarkan berdasarkan penilaian para validator ahli. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai pertimbangan dalam merevisi media plakat yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang layak. Dalam penelitian ini lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi mediamater, materi.

a. Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh ahli materi

Hasil penilaian oleh ahli media berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Lembar penilaian materi pembelajaran.

Lembar penilaian ini diberikan kepada ahli materi. Hasil penilaian oleh ahli materi berfungsi untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran akan dikembangkan.

Lembar penilaian media pembelajaran dan materi pembelajaran untuk melihat kevalidannya menggunakan skor penilaian validasi ahli dengan sangat layak, layak, kurang layak, sangat layak. Setiap butir pertanyaan yang ada pada lembar validasi akan diberikan nilai

2. Lembar Angket Respon Guru Bahasa Indonesia

Lembar angkat respon guru diberikan kepada guru yang mengajar Bahasa Indonesia di kelas VIII 2 MTs Islamiyah Medan. Lembar angkat respon guru ini berfungsi untuk melihat kepraktisan

media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru ini memiliki *skala likert* dengan empat alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS). Berikut ini adalah tabel *skala likert* yang digunakan untuk penilaian :

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Tabel 3.2 Skala Likert

3. Lembar angket peserta didik

Uji coba skala kecil pada anak-anak Islamiyah di kelas VIII 2 MTs Medan dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Pada uji coba ini siswa diminta untuk menilai keseluruhan kartu bergambar sebagai media pembelajaran yakni dari kartu bergambar I sampai 28.

3.4.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan dua cara yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh kemudian dianalisis dengan secara deskriptif kualitatif. Masukkan dan saran dari ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, serta respon peserta didik yang digunakan sebagai bahan perbaikan pada tahap revisi media pembelajaran. Dari setiap masukan yang diberikan oleh dosen ahli, guru bahasa Indonesia dan korespondensi peserta didik kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskripsi kualitatif

2. Analisis kuantitatif

b. Kelayakan

Media pembelajaran dikatakan layak berdasarkan hasil analisis

data lembar penilaian media pembelajaran analisis kelayakan dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1) Analisis Data Validasi Ahli

Lembar angket validasi ahli materi dan kesesuaian media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. masing-masing jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan sejauh mana tingkat kelayakan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi.

Skor penilaian setiap jawaban dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Tabel 3.3 Skor Penilaian Validasi Ahli

Setelah validasi oleh media dan pembelajaran Bahasa Indonesia Selesai, rata-rata hasil akan diminta, dan pertanyaan kemudian akan dibuat untuk menilai kelayakan media *flashcard*.

Masukkan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *flashcard*. Data yang diperoleh melalui instrument penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Adapun penerapan nilai validitas dengan cara berikut ini:

- a) Menentukan Skor Maksimal Ideal dengan rumus :

$$\text{Skor Maksimal Ideal} = \text{Jumlah Validasi} \times \text{Jumlah Komponen} \times \text{Skor Maksimal}$$

- b) Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari tiap

validator

c) Menentukan persentase ke idealan rumus :

$$\text{Persentase Jawaban responden} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor yang Tertinggi/Ideal}} \times 100 \%$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan.

Pengkonversian penelitian untuk kelayakan dapat dilihat pada tahap di bawah :

Skor Kelayakan	Kriteria Kevalidan	Keterangan
0% - 25%	Sangat Kurang Baik/Tidak Layak	Revisi Total
26% - 50%	Kurang Baik/Kurang Layak	Revisi Sebagian dan Pengkajian Ulang Materi
51% - 75%	Baik/Layak	Revisi Sebagian
76% - 100%	Sangat Baik/Sangat Layak	Tidak Revisi

Tabel 3.4 *Kriteria Validasi Ahli*

Media pembelajaran dikatakan layak jika minimal kualifikasi tingkatkelayakan yang diperoleh adalah baik/cukup layak. (Karim dan Rambe, 2022 ;40)

b. Keperaktisan

1) Analisis Data Angket Respon Guru Bahasa Indonesia

Angket respon guru Bahasa Indonesia terhadap kepraktisan media *flashcard* yang dikembangkan menggunakan 4 skala jawaban *Skala Likert*

2) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Lembar angkat respon peserta didik terhadap produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan skor penilaian

dari setiap pilihan jawaban untuk menilai kepraktisan media *flashcard* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.5 Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Skor dari hasil penilaian lembar angket respon guru dan peserta didik tersebut kemudian dicari rata-rata dan dibentuk ke dalam pertanyaan untuk menentukan kepraktisan. Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban sehingga skor penilaian total dicari menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persen

R = Jumlah Skor yang Diperoleh

SM = Jumlah Skor Maksimum

Tabel di bawah ini menunjukkan bagaimana penilaian ini dikonversi menjadi kepraktisan:

Skor Kualitas	Kriteria Kevalidan
100 – 76	Sangat Praktis
75–51	Praktis
50 – 26	Cukup Praktis
25 - 0	Tidak Praktis

Tabel 3.6 Kriteria untuk Uji Keperaktisan