

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Learning* mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 6 Pesisir Selatan. Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

B. Model dan Prosedur Pengembangan

Pengembangan media kartu kuartet menggunakan model 4-D, model pengembangan ini mengikuti alur dari Sivasilam Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I, pengetahuan model 4-D memiliki empat tahap yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, *disseminate*, atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trianto, 2015).

Prosedur yang akan dikembangkan adalah sesuai dengan model pembelajaran yang ada diatas, Model prosedur adalah model yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, prosedur tersebut dibagi menjadi 4 bagian, yaitu

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*define*) adalah tahap untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh pendidik. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang harus dilakukan untuk mengembangkan media wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MIN 6 Pesisir Selatan (Oktariyani et al., 2020)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang di kembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu: a) analisis ujung depan; b) analisis peserta didik; c) analisis tugas; d) analisis konsep dan e) perumusan tujuan pembelajaran.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, tahap pendefinisian dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

a. Analisis ujung depan (*font and analysis*)

Tahap analisis ujung depan dapat dilakukan untuk menganalisis masalah apa yang akan terjadi dilapangan. Analisis ini ditujukan kepada pendidik dengan menanyakan permasalahan yang dihadapi ketika proses belajar mengajar, serta harapan pendidik tentang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam menganalisis ujung depan adalah menggunakan wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai satu orang pendidik selaku guru kelas V yaitu Bapak Oki Eka Putra S.Pd, wawancara yang dilakukan dengan pendidik berkaitan dengan kondisi kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis peserta didik dengan mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan, aktifitas pembelajaran yang disukai peserta didik, dan kemampuan akademik peserta didik. Selanjutnya hasil analisis ini dapat dijadikan patokan untuk menyiapkan aspek-aspek yang berhubungan dengan media wordwall yang dihasilkan cocok dengan peserta didik.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang terstruktur sesuai materi pelajaran. Materi mencakup pada BAB V Cinta Indonesia. Hal yang dilakukan pada tahap ini pemberian tugas mandiri atau tugas kelompok dari wali kelas kepada peserta didik, masih banyak kekurangan karena soal yang diberikan kepada peserta didik kurang menarik dan peserta didik kurang memahami tugas yang diberikan pendidik sehingga menimbulkan banyak pertanyaan ketika mengerjakan soal.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis sesuai dengan penyajiannya. Analisis konsep juga bertujuan untuk mengidentifikasi fakta, konsep dan prinsip, serta prosedur yang harus dikuasai oleh peserta didik. Analisis konsep dilakukan agar perangkat pembelajaran yang dikembangkan memuat konsep yang sesuai dan tepat.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dalam bentuk perumusan TP, CP dan ATP kurikulum merdeka berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang telah diberikan pendidik pada materi cinta indonesia.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini membahas tentang produk awal. Produk awal harus memperhatikan komponen kelayakan agar layak digunakan di dunia pendidikan nantinya.

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe atau draf dari produk pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dengan menetapkan kartu

kuartet yang akan dikembangkan dan merancang kerangka produk yang akan dikembangkan.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

a. Mendesain Tampilan Media

Menentukan merancang tampilan media dan mengidentifikasi bahan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.

b. Pemilihan Format Media

Pada bagian ini pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran Wordwall dimaksud untuk mendesain atau merancang media pembelajaran Wordwall sebagai media belajar, format yang dipilih akan memenuhi warna dan gambar yang sesuai dengan materi sehingga memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran.

c. Rancangan Media Pembelajaran

Setelah memilih media pembelajaran serta menentukan format media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dikembangkan, selanjutnya peneliti dapat menyusun rancangan media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media, selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli media, ahli materi/isi, dan ahli bahasa agar mendapat perbaikan setelah divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam penelitian.

Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan ini sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Expert Appraisal adalah teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

1) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan dari bahasa yang digunakan di dalam media wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimana hal itu sesuai dengan PUEBI. Validasi ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kesesuaian bahasa dan penggunaan tanda baca pada media.

2) Validasi Ahli Materi/ Isi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengkaji kelayakan materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Validasi ini sama halnya dengan yang lain yaitu menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi. Aspek yang dinilai yaitu kualitas isi dan tampilan materi.

3) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan dari media wordwall ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh media. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kesesuaian gambar dengan materi yang ada pada materi.

b. Revisi Design

Revisi *design* dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan produk setelah dilakukan nya validasi oleh ahli sehingga menghasilkan produk yang lebih baik. Jika produk dinyatakan tidak layak, maka akan dilakukan revisi sampai ahli layak untuk dilanjutkan.

c. Tahap Praktikalitas

Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. peserta didik diminta untuk berdiri ke depan dan memberikan komentarnya setelah menggunakan media tersebut. tidak hanya itu, media juga diberikan kepada pendidik dan pendidik diminta untuk memberikan penilaian atau komentar terhadap media wordwall yang telah dirancang oleh peneliti.

4. Tahapan Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap akhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah tahap penyebarluasan. Tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan oleh individu, kelompok atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap disseminate yaitu *validation testing*, *packaging*, serta *diffusion and adoption*.

Tetapi tahap penyebaran (*dessiminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan pada tahap pengembangan (*develop*), tujuan penelitian telah tercapai dimana media pembelajaran yang dikembangkan telah diketahui sejauh mana kelayakannya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui proses kevalidan dan kepraktisan media wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan keefektifan, dan kemenarikan produk yang dihasilkan. Selain itu uji coba produk bertujuan untuk mengatur Apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berikut kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan antara lain:

1. Tahap Validasi

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan atau pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Pengujian validasi media interaktif berbantuan *wordwall* dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Kevalidan media interaktif berbantuan *wordwall*, dilihat dari segi kelayakan bahasa, media, dan materi.

2. Tahap Pratikalitas

Pratikalitas menunjukan tingkat kepraktisan media. Tahap pratikalitas dilaksanakan berdasarkan tanggapan pesertadidik dan pendidik dengan menggunakan angket pratikalitas. Pada penelitian ini pratikalitas dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang menjadi tempat penelitian.

Pratikalitas produk dapat dilihat dari pendidik mudah menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan, tidak menggunakan biaya yang sangat mahal, dapat mengefisienkan waktu. Tahap pratikalitas ini yaitu tahap menyebar angket kepada 1 orang pendidik kelas V dan 20 orang peserta didik kelas V

di Min 6 Pesisir Selatan. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah merevisi hasil dari setiap validator.

3. Tahap Efektivitas

Efektivitas menunjukkan tingkat keefektifan atau tidaknya media yang dikembangkan sebagai media dalam membantu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik berdasarkan tes yang dilakukan kepada peserta didik setelah menggunakan media dilihat dari meningkatnya kemampuan berfikir kreatif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji efektifitas ini diujikan kepada peserta didik dalam bentuk tes terhadap media pembelajaran berbasis *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji efektifitas ini dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal tes yang telah diberikan.

D. Subjek Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Validasi Angket Validitas, Praktikalitas, Efektivitas

Subjek uji validitas angket praktikalitas dan angket efektivitas terdiri satu orang tenaga ahli Dosen UIN Imam Bonjol Padang.

2. Subjek Uji Coba Validitas

Subjek uji validitas *wordwall* terdiri dari 3 orang tenaga ahli yang terdiri dari satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa dan ahli materi oleh guru kelas V.

3. Subjek Praktikalitas

Subjek uji coba praktikalitas oleh satu orang pendidik kelas V di MIN 6 Pesisir Selatan 20 orang peserta didik.

E. Jenis Data

Dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif

1. Data kualitatif diperoleh dari saran-saran dan masukan yang diberikan oleh validator dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall*.
2. Data kuantitatif diperoleh dari data skor yang diperoleh dari penyebaran angket validitas, data praktikalitas dari pedidik dan peserta didik, serta data efektifitas dari hasil tes peserta didik terhadap media interaktif berbantuan *wordwall* yang sudah dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data penelitian, sebagai tingkah untuk, menemukan hasil atau kesimpulan dari penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan hasil instrumen yang baik. Penyusunan instrumen dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan peran dan subjek dalam penelitian ini adalah (Arikunto & Suharsimi, 2014).

1. Instrumen Ahli Media

Kevaliditasan media pembelajaran berbasis *wordwall* ditentukan dari hasil penilaian para ahli menggunakan angket instrumen validasi produk. Instrumen berbentuk observasi yang berfungsi sebagai pemberi masukan terkait dengan pengembangan media pembelajaran pancaman pada uji validitas ini, indikator penilaiannya berkaitan dengan media.

2. Instrumen Uji Praktikalitas

Kepraktisan media ditentukan dari hasil penilaian pendidik dan peserta didik. Instrumen berupa angket praktikalitas, indikator penilaiannya berupa kemudahan, keefisien dan manfaat dari media yang dikembangkan.

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis data untuk validitas instrument penelitian

Validitas media pembelajaran yang telah dibuat dapat dilihat dari angket-angket yang di isi oleh validator dan hasil tanya jawab selama proses validasi media pembelajaran. Penilaian validitas ditentukan berdasarkan kriteria interpretasi yang diperoleh.

Data validitas diperoleh menggunakan angket validitas yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran, masing-masing jawaban diberi skor dengan mengacu pada skala likert(Ario et al., 2020), sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Pernyataan Validitas Instrumen

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Ridwan, 2019)

Perhitungan data terakhir hasil validasi di analisis dalam skla 0-100 dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai Validitas instrument penelitian

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas instrument

Y = Skor maksimum hasil validitas instrument

Setelah angket di isi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam persentase. Hasil persentase tersebut di interpretasikan dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.2 Persentase Kriteria Validitas Instrumen

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Netral
21% - 40%	Kurang valid
<21%	Sangat tidak valid

(Ridwan, 2019)

2. Teknik analisis dan pengolahan data validasi media

Validasi media pembelajaran dilihat dari angket yang diberikan kepada beberapa orang peserta didik di tempat penelitian dilakukan.

Untuk menguji kevalidan media penelitian menggunakan skala likert dengan kategori positif, yaitu pernyataan positif memperoleh bobot tertinggi dengan rincian sebagai berikut (Ario et al., 2020):

Tabel 3.3 Skor Pernyataan Validitas Media

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Ridwan, 2019)

Perhitungan data akhir hasil validasi dianalisis dalam skala 0-100 dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai Validitas media

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas media

Y = Skor maksimum hasil validitas media

Setelah angket di isi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam presentase. Hasil presentase tersebut di interpretasikan dan dapat dilihat dibawah ini :

Table 3.4 Persentase Kriteria Validitas Instrumen

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Netral
21% - 40%	Kurang valid
<21%	Sangat tidak valid

(Ridwan, 2019)

3. Teknik analisis dan pengolahan data untuk Uji Praktikalitas Media

Pratikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dilihat dari tes literasi Cinta Indonesia yang diberikan kepada peserta didik.

Untuk menguji kevalidan instrument peneliti menggunakan skala likert kategori positif, yaitu pernyataan positif memperoleh bobot tertinggi dengan rincian sebagai berikut:

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Table 3.5 Skor Pernyataan Praktikalitas Media

Pernyataan	BobotPernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Ridwan, 2019)

Perhitungan data akhir hasil validasi dianalisis dalam skala 0-100 dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Praktikalitas media

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas media

Y = Skor maksimum hasil validitas media

Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam presentase. Hasil presentase tersebut interprtasikan dan dapat dilihat dibawah ini

Table 3.6 Persentase Kriteria Praktikalitas Media

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Netral
21% - 40%	Kurang valid
<21%	Sangat tidak valid

(Ridwan, 2019)