

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

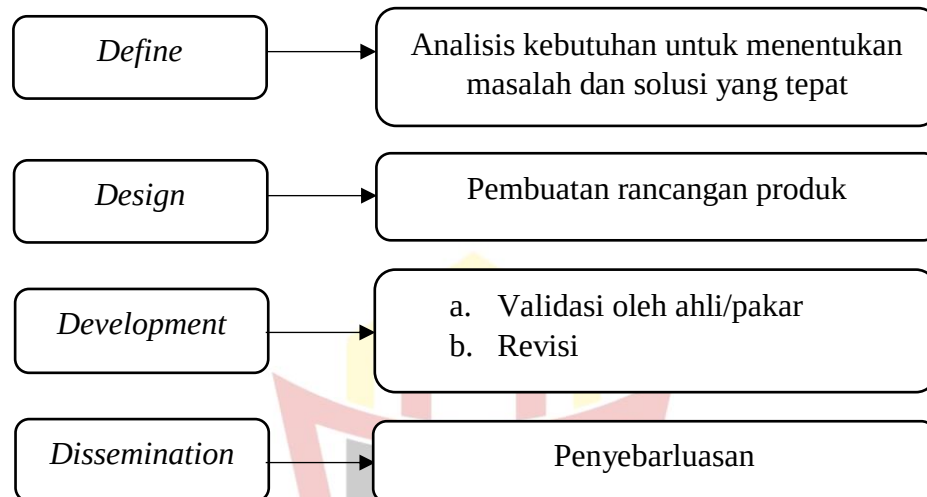
A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau disebut dengan penelitian dan pengembangan. Metode R&D merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Metode penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2023). Dapat disimpulkan bahwa metode R&D merupakan suatu metode penelitian yang sistematis, yang tidak hanya berfokus pada pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, tetapi juga mencakup tahapan pengujian keefektifan produk tersebut untuk memastikan kelayakan dan keberhasilannya. Penelitian ini diajukan untuk mengembangkan e-bahan ajar berbasis SEL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MIS Sungai Sapih pada materi "Bertukar atau Membayar". Pada bahan ajar ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh ahli, pendidik, dan peserta didik.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan e-bahan ajar interaktif berbasis SEL ini menggunakan model pengembangan 4-D, model pengembangan perangkat seperti ini disarankan oleh Thiagarajan dan Semmel. Sugiyono (2023) menyatakan model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop,*

dan *Disseminate*, atau diadaptasi menjadi 4-P yaitu pendefenisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun penulis membatasi sampai teori ke tiga dalam penelitian ini. Berikut ini gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-D:



Bagan 3.1 Model Penelitian Pengembangan 4D

1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*Define*) adalah tahap untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pendidik. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang harus dilakukan untuk mengembangkan e-bahan ajar berbasis SEL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. Tahap pendefenisian dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Analisis Ujung Depan

Tahap analisis ujung depan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI/SD. Analisis ini melibatkan pendidik untuk

memahami tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta harapan mereka terhadap bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam analisis ujung depan ini adalah wawancara.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Pendidik dan Peserta Didik

Subjek Wawancara	Indikator	Aspek yang Dinilai	No Item
Pendidik	Identifikasi Masalah dan Kebutuhan	Kondisi Bahan Ajar: Menganalisis penggunaan dan kelengkapan bahan ajar yang ada.	1, 2
		Perilaku Peserta Didik: Mengidentifikasi perilaku sosial dan emosional peserta didik di kelas.	3
		Kebutuhan Solusi: Menggali kebutuhan akan bahan ajar yang inovatif dan terintegrasi SEL	4
	Tingkat Keterampilan <i>Social and Emotional Learning</i> Peserta Didik	Kesadaran Diri & Pengelolaan Diri: Kemampuan peserta didik mengenali dan mengelola emosi.	5
		Kesadaran Sosial, Keterampilan Berelasi: Kemampuan peserta didik berempati, berkomunikasi, dan bekerja sama.	6
		Pengambilan Keputusan Bertanggung Jawab: Kemampuan peserta didik memecahkan masalah dengan bijak.	7
Peserta Didik	Kondisi Belajar dan Kebutuhan	Pengalaman Belajar: Menganalisis tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.	1, 2
		Preferensi Belajar: Mengidentifikasi preferensi peserta didik terhadap media interaktif.	3
	Refleksi Diri terhadap	Kesadaran Diri: Kemampuan peserta didik mengenali emosi.	4

	<i>Social and Emotional Learning</i>	Keterampilan Berelasi: Kemampuan peserta didik berinteraksi dengan teman.	5, 6
--	--------------------------------------	--	------

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai seorang pendidik kelas IV, yaitu Bapak Fachri Muhtdi, S.Pd. Wawancara ini berfokus pada kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk interaksi peserta didik, penggunaan bahan ajar, dan upaya pengembangan keterampilan sosial-emosional peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, terungkap bahwa terdapat kebutuhan akan bahan ajar yang lebih interaktif dan yang secara tegas mengintegrasikan SEL. Pendidik berharap bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi Bahasa Indonesia, dan sekaligus mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka. E-bahan ajar interaktif berbasis SEL diharapkan dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan ini.

b. Analisis Peserta Didik

Sebelum mengembangkan bahan ajar, pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar tersebut. Pemahaman ini penting agar bahan ajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Beberapa karakteristik yang perlu dipertimbangkan meliputi kemampuan akademik, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang sosial dan budaya, serta

pengalaman belajar sebelumnya. Peserta didik MI/SD cenderung tertarik dengan materi yang disajikan secara menarik, visual, dan interaktif, yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka (Adriantoni, 2021).

Tujuan dari memahami karakteristik peserta didik adalah agar pendidik dapat memilih dan merancang bahan ajar yang tepat. Misalnya, jika peserta didik memiliki daya tangkap yang beragam, bahan ajar perlu menyajikan materi dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta menyediakan berbagai contoh dan aktivitas yang dapat mengakomodasi perbedaan tersebut. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, ditemukan bahwa terdapat kebutuhan akan bahan ajar yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran sosial dan emosional. E-bahan ajar interaktif yang berbasis SEL diharapkan dapat memenuhi kebutuhan ini dengan menyediakan pengalaman belajar yang relevan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI/SD.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Karakteristik kurikulum merdeka belajar itu sendiri yaitu *Soft Skill* dan karakter, fokus pada materi esensial, serta pembelajaran yang fleksibel.

Kurikulum merdeka memuat capaian pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Struktur kurikulum merdeka merupakan pengorganisasian atas capaian pembelajaran, muatan pembelajaran dan beban pembelajaran. Struktur kurikulum pada pendidikan dasar dibagi menjadi dua kegiatan utama yaitu pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil Pancasila (Kemendikbudristek, 2022)

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran ini bertujuan untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan tujuan umum yang telah ada dalam pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan daftar tabel analisis tujuan pembelajaran, yang berisikan:

Tabel 3.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

BAB	CP	TP
BAB V Bertukar dan Membayar	Berbicara dan mempresentasikan: Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari	1. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. 2. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara. 3. Peserta didik mampu meningkatkan keterampilan Sosial-

	teks narasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar.	emosional dengan tepat.
--	---	-------------------------

(Nukman & Setyowati, 2021)

e. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menyusun konsep pokok materi yang didukung dengan perangkat pembelajaran. Hal yang dilakukan pada tahap ini menganalisis semua konsep yang harus dikuasai oleh peserta didik pada indikator ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga mencapai kompetensi yang maksimal. E-bahan ajar interaktif berbasis SEL ini dilakukan dalam bentuk berdialog/ sebuah ilustrasi cerita pada materi "Bertukar dan Membayar" Bahasa Indonesia kelas IV di MIS Sungai Sapih.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini membahas tentang produk awal. Produk awal harus memperhatikan komponen kelayakan agar layak digunakan di dunia pendidikan nantinya. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

a. Mendesaian Tampilan Bahan Ajar

Merancang tampilan visual e-bahan ajar interaktif, termasuk kepada ukuran, tata letak, tipografi, penggunaan gambar dan multimedia, latar atau skema warna yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI/SD. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi yang akan diajar.

Desain ini juga mempertimbangkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan prinsip-prinsip SEL.

b. Pemilihan Format

Memilih format digital dan platform yang tepat untuk mengembangkan e-bahan ajar interaktif ini. Pemilihan ini didasarkan pada kriteria kemudahan akses, interaktivitas, daya tarik visual, dan kemampuan untuk mengintegrasikan fitur-fitur SEL secara efektif.

c. Rancangan Awal

Pada tahap rancangan awal ini, terlebih dahulu menyusun rancangan pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam e-bahan ajar. Rancangan ini mencakup:

1) Tampilan Cover

Tampilan cover pada e-bahan ajar dirancang sebagai mungkin dengan perpaduan warna yang menyejukan mata serta elemen yang menjadikannya menarik dan tidak terlalu polos.

2) Perumusan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

Penjabaran tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang spesifik, terukur, serta capaian pembelajaran yang diharapkan terkait dengan pengembangan keterampilan SEL peserta didik.

3) Penyusunan Materi Pembelajaran

Pemilihan dan penyusunan materi Bahasa Indonesia yang relevan dengan kurikulum kelas IV MI/SD dan terintegrasi

dengan konteks SEL. Materi disajikan dalam format yang menarik dan interaktif, seperti teks, gambar, audio, dan video

4) Perancangan Kegiatan Pembelajaran Interaktif

Pengembangan berbagai kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, seperti diskusi, simulasi, studi kasus, permainan peran, dan refleksi diri, yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan SEL peserta didik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan bahan ajar, selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli bahasa, ahli materi/isi, ahli media, dan ahli sosial-emosional agar mendapat perbaikan setelah divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam penelitian. Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Validasi Ahli 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 dalam bahan ajar elektronik interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia dimana hal itu sesuai dengan ejaan yang disempurnakan. 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 bahan ajar.

2) Validasi Ahli Materi/Isi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengkaji kelayakan materi Bab V Bahasa Indonesia 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 bahan ajar elektronik interaktif ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kualitas isi, keterlaksanaan, penampilan media, dan kriteria media pembelajaran.

4) Validasi Ahli Sosial dan Emosional

Validasi ahli sosial-emosional bertujuan untuk memastikan kelayakan bahan ajar elektronik interaktif dari segi aspek sosial-emosional. Aspek yang dinilai meliputi kualitas isi, keterlaksanaan, penampilan media, dan kriteria media.

b. Tahap Praktikalitas.

Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Peserta didik diminta untuk memberikan komentarnya setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Tidak hanya itu, media juga diberikan kepada pendidik dan pendidik diminta untuk memberikan penilaian atau komentar terhadap bahan ajar elektronik interaktif

C. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a. Subjek uji coba pada tahap validasi dalam penelitian ini sebanyak empat orang ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli sosial-emosional.
- b. Subjek uji coba pada tahap praktikalitas adalah pendidik yaitu satu orang pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia / wali kelas dan peserta didik kelas IV di MIS Sungai Sapih.

2. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Berikut penjelasannya:

- a. Data kualitatif diperoleh dari saran-saran dan masukan yang diberikan oleh validator bahan ajar elektronik interaktif berbasis pembelajaran sosial dan emosional
- b. Data kuantitatif diperoleh dari data skor yang diperoleh dari penyebaran angket validitas, praktikalitas dari pendidik dan peserta didik.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" (Sugiyono, 2016). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket atau kuesioner dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab oleh peneliti dengan subjek penelitian Iawan (Hermawan, 2019). Wawancara dengan pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik terhadap bahan ajar, khususnya yang berkaitan dengan materi dan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang memuat aspek SEL.

b. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai permintaan pengguna (Widyoko, 2015). Kuesioner atau angket ini digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data mengenai pengembangan bahan ajar elektronik interaktif berbasis SEL.

c. Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2019) dokumentasi yaitu ditunjukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi kondisi belajar, buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data-data penelitian yang relevan.

Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Kriteria	Instrumen
Valid	a. Lembar penilaian instrument validasi b. Lembar penilaian instrument praktikalitas c. Lembar validasi bahasa, materi, media, dan sosial-emosional.
Praktis	a. Angket praktikalitas e-bahan ajar interaktif berbasis <i>Social and Emotional Learning</i> (SEL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIS Sungai Sapih oleh pendidik. b. Angket praktikalitas e-bahan ajar interaktif berbasis <i>Social and Emotional Learning</i> (SEL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIS Sungai Sapih oleh peserta didik.

4. Teknik Analisa Data

a. Analisis Angket Validitas

Analisis angket validasi ahli digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap media yang dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan menggunakan pedoman penilaian “Skala Likert disusun berkategori positif”. Bobot tertinggi dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Bobot Pernyataan Validitas E-Bahan Ajar

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Duli, 2019)

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

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai validitas E-Bahan Ajar Interaktif

X = Skor yang diperoleh dari validasi E-Bahan Ajar Interaktif

Y = Skor maksimum hasil validasi E-Bahan Ajar Interaktif

Tabel 3.5 Kategori Nilai Validitas E-Bahan Ajar

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 81%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Duli, 2019)

Bahan ajar elektronik interaktif berbasis SEL dikatakan valid, praktis, efektif apabila hasil yang di dapat berada pada rentang 61%-80 % dan dapat dilanjutkan ke uji coba praktikalitas. Kemudian jika kurang dari 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

b. Analisis Angket Praktikalitas

Angket yang digunakan untuk analisis praktikalitas menggunakan skala likert. Angket dengan pernyataan positif memperoleh bobot tertinggi, rinciannya sebagai berikut:

Tabel 3.6 Bobot Pernyataan Praktikalitas E-Bahan Ajar

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Duli, 2019)

Analisis praktikalitas ditentukan melalui teknik analisis data dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai praktikalitas E-Bahan Ajar Interaktif

X = Skor yang diperoleh dari hasil validasi E-Bahan Ajar Interaktif

Y = Skor maksimum hasil validasi E-Bahan Ajar

Tabel 3.7 Kategori Praktikalitas E-Bahan Ajar

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Duli, 2019)

Dari penjelasan tabel tersebut, maka bahan ajar elektronik interaktif berbasis SEL dikatakan praktis apabila hasil praktikalitas berada pada rentang 61%-80%.