

## BAB 3

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk atau membuat produk baru. Kemudian dilakukan pengujian hasil pengembangan produk sehingga akan didapat hasil produk yang layak untuk digunakan. Penelitian ini disebut penelitian perkembangan ataupun *Research and Development* ( R&D ). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis android memakai *software contract 2* pada materi Lahirnya Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia.

Model penggunaan yang digunakan media pembelajaran berbasis android memakai *software contract 2* pada materi Lahirnya Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia. penelitian ialah model *ADDIE*. Paradigma ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih metodis dan efisien. Menurut Lee & Owen (2004:301), prosedur penelitian untuk membuat model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

##### 1. *Assessment/Analysis*

Assesment/Analysis adalah proses untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Pada *assesment/analysis* terdapat dua tahapan yaitu *need assesment dan front end analysis*

##### a) *Need Assessment*

Analisis persyaratan dilakukan untuk menentukan apakah pembuatan sumber daya pendidikan diperlukan. Ini melibatkan analisis kondisi sekolah, proses pembelajaran, dan siswa. Penelitian awal meliputi wawancara terhadap guru sejarah untuk memahami kondisi pembelajaran, tanggapan siswa, dan

materi pembelajaran yang umum digunakan..

b) *Front-end Analysis*

Peneliti memiliki tujuan yang diharapkan berupa pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi oleh pendidik dan peserta didik, sehingga dilakukan analisis diantaranya *audience analysis*, *technology analysis*, *media analysis*.

2. *Design*

*Design* ialah sebuah rencana, langkah terpenting dalam produksi multimedia yang sukses. Tahap desain menggabungkan temuan dari tahap evaluasi dan analisis untuk memfasilitasi pengembangan di masa depan. Peneliti membuat kerangka media pembelajaran pada tahap penelitian ini. Panduan untuk tahapan pengembangan dan pelaksanaan disediakan oleh kerangka produk, yaitu pembuatan storyboard. Desain gambar dan bahan ajar disusun secara berurutan.

3. *Development & Implementation*

Tahap *Development & Implementation* merupakan tahap pertama penggunaan product framework dalam produksi materi pembelajaran berbasis Android. Strategi media pembelajaran yang dikembangkan pada tahap desain kini akan diwujudkan menjadi sebuah produk. Validasi ahli mengikuti tahap implementasi untuk produk yang dihasilkan.

Sebelum menguji materi pembelajaran kepada konsumen dan siswa, langkah ini mengevaluasi penerapannya dan mengumpulkan rekomendasi untuk perbaikan atau revisi. Verifikasi oleh ahli media dan materi termasuk dalam verifikasi ahli.

#### 4. *Evaluation*

Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran adalah *Evaluation*. Untuk memberikan saran yang lebih banyak, dilakukan penilaian untuk mengetahui bagaimana bahan pembelajaran diterima siswa, apa pengaruhnya setelah digunakan, dan seberapa berhasil dan efisien produk akhir. (Lee & Owens, 2004:321).

### **3.2 Sumber Data Penelitian**

Sumber penelitian, meliputi:

1. Dua orang ahli materi sebagai penilai kualitas tujuan isi media pembelajaran.
2. Satu orang ahli media sebagai penilai kualitas teknis media pembelajaran.
3. Siswa kelas XI MA Persis 160 Leles sebagai sumber data untuk menguji coba media pembelajaran uji coba lapangan.
4. Buku Paket kelas XI tahun 2017 kurikulum 13 sebagai referensi materi

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Sumber penelitian, meliputi:

1. Dua orang ahli materi sebagai penilai kualitas tujuan isi media pembelajaran.
2. Satu orang ahli media sebagai penilai kualitas teknis media pembelajaran.

Siswa kelas XI MA Persis 160 Leles sebagai sumber data untuk menguji coba media pembelajaran uji coba lapangan.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019:70) Instrumen penelitian merupakan alat ukur terhadap fenomena sosial dan alam yang telah diamati. Alat yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

## 1. Lembar Wawancara

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai keadaan sekitar pembelajaran sejarah di MA Persis 160 leles, dilakukan wawancara. Topik yang dibahas meliputi reaksi siswa terhadap kurikulum, media pembelajaran yang sering digunakan, dan aksesibilitas smartphone siswa untuk pembelajaran lebih lanjut.

## 2. Kuesioner

Kuesioner penelitian ini diberikan kepada ahli media dan materi. Kuesioner dipergunakan guna mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran.

### a) Kuesioner Ahli Media

Berdasarkan standar evaluasi perangkat lunak media pembelajaran yang ditetapkan oleh Walker & Hess (1984:246), maka dibuatlah angket ahli media berupa evaluasi kualitas teknis. Seorang anggota media yang memenuhi syarat melengkapi formulir penilaian kualitas teknis ini. Di bawah ini adalah tabel yang menampilkan grid lembar penilaian teknis.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Teknis

No.	Kriteria Kualitas Teknik	Jumlah Pertanyaan
1	Keterbacaan	2
2	Mudah digunakan	2
3	Kualitas tampilan	5
4	Kualitas penayangan jawaban	3
5	Kualitas Penayangan program	2
6	Kualitas Pendokumentasian	1
Jumlah		15

### b) Kuesioner ahli materi

Walker dan Hess (1984:331) mengembangkan angket ahli materi berupa evaluasi kualitas isi dan tujuan berdasarkan kriteria penilaian perangkat lunak

media pembelajaran. Seorang ahli materi pelajaran bertanggung jawab untuk mengisi formulir evaluasi mutu serta tujuannya. Grid untuk mengevaluasi kualitas bahan dan tujuannya ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan

No.	Kriteria Kualitas Isi dan Tujuan	Jumlah Pertanyaan
1	Ketepatan	3
2	Kepentingan	3
3	Kelengkapan	2
4	Keseimbangan	2
5	Minat/Perhatian	2
6	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	3
Jumlah		15

Bentuk evaluasi kualitas media pembelajaran dikembangkan berdasarkan Survei Kepuasan Antarmuka Pengguna (Perlman, 2018:251). Sebelum formulir penilaian dikirimkan kepada pelajar dan profesional, terlebih dahulu diverifikasi keabsahannya. Validitas muka dan validitas isi termasuk dalam validitas ini. Validitas adalah proses verifikasi apakah suatu pengujian relevan atau layak dilakukan oleh ahli atau evaluasi yang kompeten (Azwar, 2012:41). Penilaian validitas mencakup evaluasi kesesuaian antara substansi informasi yang tersedia untuk umum dan konten media, serta kesesuaian bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, lembar penilaian media pembelajaran didasarkan pada peruntukannya.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data, dilakukan pendekatan analisis data dengan menggunakan semacam evaluasi kualitas media pembelajaran yang dilengkapi dengan skala diferensial semantik dengan lima alternatif jawaban yang ditempatkan

dalam satu baris yang berkesinambungan. Dalam penggunaan media pembelajaran, data yang dikumpulkan dari lembar penilaian mewakili sudut pandang pengguna dan merupakan data interval (Sugiyono, 2019:103).

#### 1) Analisis Data Penilaian Ahli

Analisis data evaluasi ahli dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran layak dilakukan. Para profesional di bidang media dan materi diberikan formulir ini. Setelah data dikumpulkan, persentase yang dihasilkan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$H_x = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria berikut digunakan untuk mengklasifikasikan temuan perhitungan respon instrumen ke dalam lima kelompok kesesuaian untuk penelitian ini: Arikunto dalam Ernawati (2017).

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
$H_x < 21\%$	Sangat tidak layak
$21\% \leq H_x < 40\%$	Tidak layak
$41\% \leq H_x < 60\%$	Cukup layak
$61\% \leq H_x < 80\%$	Layak
$81\% \leq H_x < 100\%$	Sangat layak

#### 2) Analisis Data Respon Peserta Didik

Tujuan analisis data respon siswa ialah guna mengetahui respon siswa atas media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa akan disurvei setelah pengujian produk. Setelah data dikumpulkan, persentase yang dihasilkan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Kepraktisan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum

Dalam penelitian ini, hasil perhitungan respon siswa diklasifikasi menjadi lima kategori praktis berdasarkan kriteria di bawah ini, Yokri dan Saltifa (2020).

Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan

Skor dalam persen (%)	Kriteria
$0 \leq P \leq 55$	Tidak Praktis
$55 \leq P \leq 60$	Kurang Praktis
$60 \leq P \leq 75$	Cukup Praktis
$75 \leq P \leq 85$	Praktis
$85 \leq P \leq 100$	Sangat Praktis

### 3.6 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan September 2023 sampai bulan Maret 2024. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 5 Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Pengajuan Judul									
2	Wawancara Pendahuluan									
3	Penyusunan Proposal Penelitian									
4	Seminar Proposal Penelitian									
5	Mengurus Surat Izin									
6	Analisis data									
7	Desain									
8	Development & Implementation									
9	Evaluation									
10	Mengolah data									
11	Penyusunan skripsi									

Penelitian ini dilaksanakan di MA Persis 160 Leles, Kabupaten Garut yang beralamat di Jl. Raya Cangkuang Kp.Ciakar Kecamatan Leles, Kota Kabupaten Garut, Jawa Barat, Kodepos 44152, Telp. (0262) 2458273.