

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

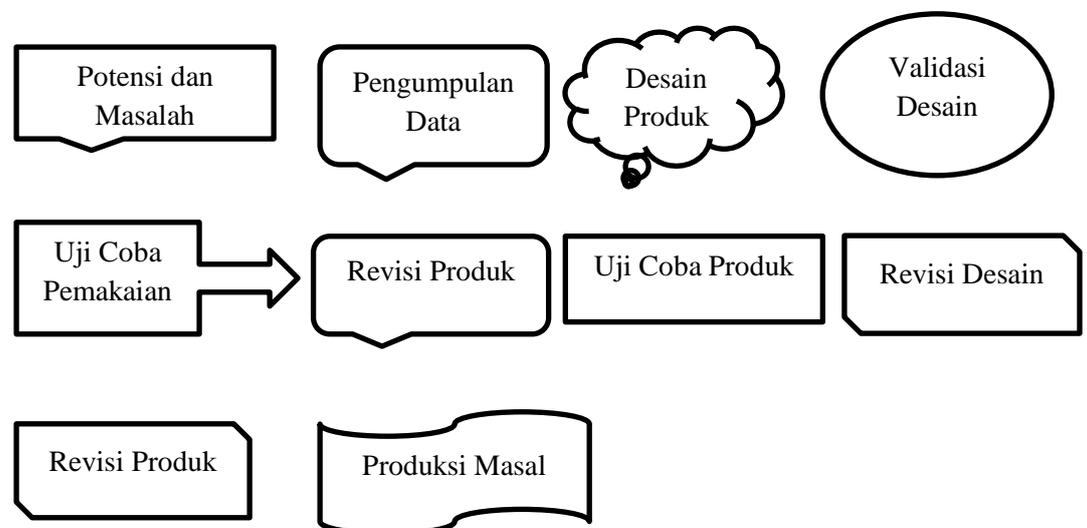
Didalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan yang berupa model desain atau bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* ataupun dengan istilah *research-based development*

Borg and Gall (1989:624), mengartikan *Research and Development (R&D)* adalah “*Educational research is a process used to develop and validate educational product*”. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang ada, melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297).

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2015).

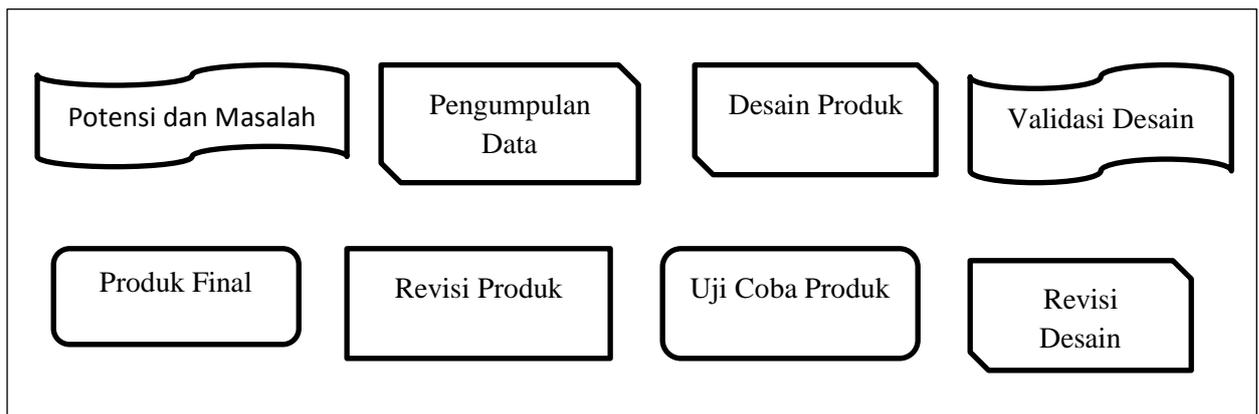
Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut siklus *Research and Development* (R&D) yang mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana akan digunakan akhirnya dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian. Sehingga dalam rancangan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) alat media gambar berseri yang digunakan mengacu pada model Bolg and Gall. Menurut Sugiyono (2022: 404) terdapat 10 langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) seperti pada gambar 3.1 dibawah in



Gambar 3. 1 Langkah-langkah model pengembangan Bolg and Gall

Dari 10 langkah model pengembangan, peneliti hanya menggunakan 8 langkah, adapun langkah yang tidak digunakan dalam penelitian ini adalah langkah uji coba pemakaian, revisi produk ke dua dan produksi massal. Adapun alasan peneliti tidak menggunakan langkah-langkah uji coba pemakaian, revisi produk ke dua dan produksi massal dikarenakan keterbatasan dana dalam pembuatan produk jika diproduksi secara massal dan keterbatasan waktu penelitian.

Adapun ke delapan langkah yang peneliti gunakan dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Modifikasi langkah-langkah model pengembangan Bolg and Gall

B. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development R&D*). *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:2). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi

FLIPHTML5 3D guna merancang media pembelajaran teks narasi untuk peserta didik kelas V. Hasil produk dari penelitian pengembangan berbentuk CD media pembelajaran.

validate educational product”. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada, melainkan juga untuk penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297).

Produk tersebut tidak harus berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (software) seperti program komputer.

Menurut Tegeh dkk (2005:6), Model desain pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran, yaitu model *Decide, Develop, dan Evaluate yang selanjutnya disingkat DDD-E*. *Decide*, yaitu menetapkan tujuan dan materi program. *Design*, yaitu mendesain atau membuat struktur program. *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan media. *Evaluate*, yaitu mengevaluasi seluruh tahapan pengembangan.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan rancangan penelitian diatas, maka prosedur penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Potensi Masalah

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Hasil dari observasi dijadikan dasar dalam mengembangkan alat media gambar berseri pada pembelajaran menulis karangan narasi SD kelas V.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SD Negeri 14 Mengkurai untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam sebuah pembelajaran bahasa indonesia khususnya materi media gambar berseri dalam menulis karangan narasi. Dari hasil pra observasi dan wawancara ditemukan bahwa media gambar berseri salah satu materi pada mata pelajaran bahasa indonesia yang dianggap sulit, masih banyak murid yang kurang memahami materi media gambar berseri dikarenakan tidak adanya alat peraga pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran khususnya media gambar berseri dalam menulis karangan narasi. Sehingga masih banyak siswa yang mengalami kebingungan dan tidak ikut berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya sebuah alat peraga pembelajaran yang menunjang pembelajaran sehingga peneliti

mengembangkan alat peraga pembelajaran berupa media gambar berseri dalam menulis karangan narasi.

2. Pengumpulan Data

Setelah peneliti mendapatkan identifikasi masalah dari kegiatan observasi, pengumpulan data yang didapatkan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Ardiansyah, dkk (2023: 8) Pengumpulan data secara kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi kasus, dan fokus grup. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pandangan, pengalaman, dan persepsi responden sedangkan Penelitian kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data seperti angket atau kuesioner, observasi terstruktur, eksperimen, dan studi survei. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dalam bentuk angka atau statistik yang dapat dianalisis secara kuantitatif.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D dalam hal ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan dan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada

tahap ini kegiatan terdiri atas perencanaan serta pembuatan alat peraga jaring-jaring bangun ruang yang dimulai dari :

- a) Membuat desain alat peraga
- b) Menyiapkan alat dan bahan
- c) Membuat alat peraga sesuai desain
- d) Membuat soal yang sesuai dengan materi dan alat peraga yang akan digunakan

4. Validasi desain

Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Dalam validasi desain pengembangan ini minimal ada dua orang pakar dalam bidang media dan materi. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Revisi Desain Produk

Setelah desain produk di validasi melalui diskusi dengan pakar media dan materi, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk diminimalisir dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti itu sendiri yang akan menghasilkan produk tersebut. Peneliti memperbaiki produk sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh beberapa ahli.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah layak selanjutnya diuji cobakan pada penggunaan secara uji coba terbatas dan uji coba secara luas. Uji coba produk secara terbatas dilakukan pada siswa kelas VA SD Negeri 04 Pandan dengan diambil sampel sebanyak 20 orang. Uji coba dilakukan dengan melakukan pembelajaran dikelas menggunakan alat media gambar berseri, kemudian mengumpulkan data melalui hasil belajar siswa.

Kemudian setelah direvisi, uji coba dilakukan dengan uji coba produk secara luas. Uji coba produk secara luas diberikan pada siswa Kelas VB dan VC SDN 04 Pandan dan SD Negeri 14 Mengkurai dengan diambil sampel seluruh siswa sebanyak 42 orang. Uji coba skala luas dilakukan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat media yang telah dikembangkan, kemudian mengumpulkan data melalui angket respon siswa, dan hasil belajar siswa. Alasan peneliti ingin meneliti di sekolah tersebut karena masih kurang penggunaan alat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba skala terbatas dan skala luas, revisi kembali dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang masih ditemukan pada saat melakukan uji coba produk yang telah diuji cobakan.

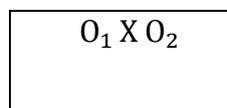
8. Produk Final

Setelah dilakukan revisi produk yang dilakukan oleh peneliti maka dapat dilakukan produksi final pada media gambar berseri untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Implementation (Uji Coba)

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *pre-experimental desing* jenis *One-Group Pretest-posttest Desing* dengan membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan (treatment) desain penelitian ini sebagai berikut:

Rancangan *The One-Group Pretest-posttest Desing*



Sumber: Sugiyono (2022: 114)

Keterangan:

O_1 : tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum menggunakan alat media gambar berseri

O_2 : tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah menggunakan alat media gambar berseri

X : Perlakuan dengan menggunakan alat media gambar berseri

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan alat media gambar berseri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 14 Mengkurai.

1. Uji Coba Terbatas

Setelah media gambar berseri yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan uji coba terbatas pada lima siswa kelas V SD Negeri 14 Mengkurai. Hasil uji coba terbatas dianalisis dengan melihat angket tanggapan siswa terhadap media gambar berseri. Apabila terdapat kekurangan maka media akan direvisi kembali dengan mempertimbangkan masukan yang diberikan oleh ahli media. Namun sebaliknya, apabila tidak ada kekurangan maka media dapat langsung diuji cobakan dalam skala luas dalam proses pembelajaran.

2. Evaluation

Pada tahap ini merupakan untuk mengetahui apakah produk media gambar berseri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V semester 2 dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa atau tidak.

E. Desain Uji Coba

Studi ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu mulai melakukan

observasi lapangan, membuat bahan ajar berintegrasi *life skills* dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa pakar. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

Keterangan *reviewer* :

1. Pakar bahan ajar : untuk menilai karakteristik bahan ajar yang dikembangkan
2. Pakar *life skills* : untuk menilai sintaks pembelajaran dan kesesuaian butir-butir *life skills* yang di harapkan dan termuat dalam produk pengembangan.
3. Praktisi Lapangan : untuk melakukan penilaian terhadap produk pengembangan dari segi kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

F. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 14 Mengkurai Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang.

2. Waktu Penelitian

12 Januari 2024 (desain modul dan instrument) 15 Januari 2024 (Validasi angket, modul dan soal tes) 23 Januari 2024 (

Uji coba modul kelompok kecil) 24-27 Januari (uji coba kelompok erbatas, Tes kemampuan siswa menulis karangan narasi, Pengolahan Data).

G. Subyek Penelitian

Menurut Borg and Gall Mulyatiningsih (2012:45), membatasi jumlah sampel dalam uji coba lapangan awal melibatkan sekitar 6-12 orang. Pada penelitian ini uji coba lapangan awal dilakukan pada 9 responden yaitu 9 Siswa kelas V SD Negeri 14 Mengkurai yang dipilih berdasarkan 3 Siswa peringkat atas, 3 Siswa peringkat menengah dan 3 Siswa peringkat terakhir. Kesembilan responden diuji cobakan dengan alat media gambar berserir, kemudian siswa diberikan angket respon terhadap alat evaluasi yang dikembangkan.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Selanjutnya menurut Sugiyono (2012: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa SD Negeri 14 Mengkurai yang berjumlah 113 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2010: 174). Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam penelitian ini adalah kelas V sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Alasannya adalah karena pada sekolah tersebut kelas V hanya terdiri satu kelas saja.

Dikarenakan penelitian ini menggunakan one group pretest posttest design maka penelitian ini hanya menggunakan satu sampel dalam penelitian. Untuk uji coba produk media gambar berseri digunakan 5 siswa. Hal ini dikarenakan dalam uji coba terbatas produk, responden yang digunakan untuk menguji keefektifan produk adalah sebagian dari populasi saja.

Validasi desain terdiri dari dua tahap:

a) Validasi ahli media

Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan standar yang diterapkan dari isi materi produk dalam rancangan media pembelajaran gambar berseri. Ahli media mengkaji ketepatan untuk mengetahui kemenarikan serta keefektifan penggunaan media bagi

pendidik serta kesesuaian media dengan kemampuan peserta didik didalam proses pembelajaran.

b) Ahli Materi

Uji ahli materi bertujuan untuk mengkaji isi dari materi yang disajikan didalam media berupa kesesuaian materi dengan kurikulum yang diterapkan disekolah dan materi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai atau tidak dengan taraf berpikir peserta didik serta uji ahli materi dimaksudkan untuk mengkaji isi materi dari media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media gambar berseri sesuai dengan pembelajaran atau tidak. Setelah uji ahli materi dan dinyatakan layak serta materi sesuai dengan kurikulum maka media pembelajaran dapat diuji cobakan pada peserta didik.

c) Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa bertujuan untuk melihat aspek-aspek yang berhubungan dengan bahasa yang digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran. Validasi ahli bahasa untuk mengetahui bahasa yang ada didalam materi media pembelajaran sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar.

d) Ahli Guru

Ahli guru merupakan pemaparan guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang diterapkan didalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai atau tidak dan dengan menggunakan media gambar berseri dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Ahli guru bertujuan untuk memberikan saran serta masukan mengenai permasalahan permasalahan yang sebelumnya dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran, ahli guru juga dapat mengevaluasi hasil dari penggunaan media yang diterapkan memiliki kemudahan dan kemanfaatan bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

5. Revisi Hasil Validasi Desain

Setelah desain produk yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru, dapat diketahui mengenai kekurangan dari media pembelajaran media gambar berseri tersebut. Dari hasil pemaparan beberapa ahli tersebut mengenai kekurangan media kemudian diperbaiki sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

6. Uji Coba Produk

Apabila produk yang dibuat telah selesai, pada tahap selanjutnya adalah melakukan kegiatan uji coba lapangan dari produk yang dibuat. Kegiatan uji coba produk dapat dilakukan pada skala kecil maupun skala besar. Kegiatan uji coba dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran produk media pembelajaran media gambar berseri dapat meningkatkan prestasi belajar, motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran serta media gambar berseri ini

merupakan media yang menarik sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk maka dapat diketahui hasil dari uji coba produk tersebut. Pada tahap berikutnya dilakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba produk. Apabila pada uji coba produk dikatakan belum sempurna dan masih memiliki kekurangan maka dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat sehingga mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang baik serta layak digunakan dalam pembelajaran disekolah.

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 60), menyatakan bahwa variabel penelitian

adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

a) Variabel Bebas (Variable Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2012: 61).). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media gambar berseri sebagai sumber belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kedungoleng 04.

b) Variabel Terikat (Variable Dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012: 61). Jadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan media pembelajaran gambar berseri, yakni peningkatan kemampuan menulis narasi pembelajaran gambar berseri, yakni peningkatan kemampuan menulis narasi pada siswa.

2. Uji Keefektifan Media

Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan one-group pretest-posttest design (Sugiyono, 2009: 74), yang mana dalam desain ini mengambil satu sampel subjek tanpa ada sampel kontrol sebagai pembandingan. Desain ini menggunakan dua kali perlakuan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Observasi yang dilakukan sebelum eskperimen yaitu pretest, sedangkan observasi setelah eksperimen yaitu posttest.

Desain eksperimen pola one group pretest-posttest design dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Nilai *pretest*

O_2 = Nilai *posttest*

H. Jenis Data

a. Data kualitatif

Data kualitatif berupa masukan, kritikan, tanggapan, dan saran yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data berwujud angka-angka sebagai hasil observasi atau pengukuran. Data ini diperoleh dari hasil penelitian ahli materi gambar berseri dan ahli media gambar berseri, penilaian RPP, hasil angket respon siswa serta tes belajar siswa yang digunakan untuk menilai kualitas perangkat pembelajaran.

I. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan inti dari kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data-data serta menemukan potensi dan masalah didalam penelitian. Data-data dan potensi dan masalah yang dijumpai kemudian peneliti kumpulkan sebagai bahan untuk perencanaan produk serta acuan dalam menentukan rumusan masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

b. Lembar Observasi

Lembar Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat spesifik dibandingkan wawancara dan angket atau kuesioner. Observasi merupakan pengamatan terhadap perilaku guna mendapatkan informasi yang disajikan. Lembar observasi untuk mengetahui data-data yang diperoleh yang data tersebut kemudian disesuaikan dengan pengamatan yang peneliti lakukan. Kegiatan observasi dapat menghasilkan data yang akurat karena peneliti turun langsung mengamati. Dalam observasi pada penelitian ini peneliti melakukan observasi berpartisipansi (Participant observation) peneliti mengamati langsung bagaimana proses pembelajaran sehari-hari peserta didik dalam kegiatan belajar dan observasi kepada pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dikelas. Observasi dilakukan di SD N 14 Mengkurai.

c. Lembar Tes

Lembar tes merupakan instrument yang dirancang khusus untuk mengumpulkan data secara sistematis dan objektif dari responden atau partisipan penelitian. Dalam konteks penelitian, lembar tes

berfungsi sebagai alat untuk mengukur variable yang diteliti. Lembar tes dapat berisi pertanyaan, atau tugas yang dirancang untuk mengumpulkan data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian.

d. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli membantu memastikan bahwa instrument penelitian atau alat media yang digunakan memiliki validitas yang memadai. Pengumpulan data yang berupa lembaran dan sejumlah pertanyaan tertulis yang tujuannya untuk memperoleh informasi dari respondens angket yang akan digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan kepada dua pihak yaitu angket validasi materi dan angket validasi alat media. Validasi ahli pada penelitian ini dilakukan oleh pembimbing dan guru kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia.

e. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap alat media gambar berseri menulis karangan narasi. Secara data, respon siswa terhadap alat media gambar berseri untuk pembelajaran menulis karangan narasi yang ditinjau dari 4 skala aspek penilaian yang menggunakan angket skala likert. Angket disusun peneliti berdasarkan skala likert. Menurut Sugiyono (2022: 146) skala likert mengharuskan

respondens untuk menjawab suatu pernyataan yang terdapat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 10 Skala likert

Pernyataan	Keterangan pernyataan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidaksetuju
STS	Sangat tidak setuju

J. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut instrument yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Tes kemampuan menulis narasi melalui media gambar berseri berdasarkan teknik pengumpulan data diatas, maka instrument dalam penelitain mengacu aspek penilaian dalam menulis teks narasi. Aspek penilaian dalam penelitian ini antara lain a) aspek narasi: tema, tokoh, alur/plot; b) aspek kebahasaan: paragraph, kalimat, pilihan kata, EYD, dan tanda baca; c) aspek struktur teks: orientasi, klimaks, solusi untuk mengetahui kemampuan menulis teks narasi melalui media gambar seri. Tes ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 14 Mengkurai.

K. Teknik Analisis Data

Pengembangan penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang merupakan mendeskripsikan mengenai pendapat dan saran yang diperoleh dari beberapa ahli yang memberikan komentar atau saran pada saat melakukan validasi media. Pengembangan media dilakukan uji coba produk media pembelajaran media gambar berseri. Hasil dari pendapat, saran dan kritik peneliti tampung dan melakukan proses pengembangan produk sesuai dengan yang disarankan evaluator guna perbaikan produk sehingga dapat menghasilkan produk yang memiliki ketepatan, keefektifan, kepraktisan dan menarik.

Analisis data tersebut dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media gambar berseri yang sudah direvisi. Data analisis dalam penilaian melalui angket merupakan data yang bersifat kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala linkert.

Skala linkert merupakan skala untuk mengukur sikap pada pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan variabel tertentu. Skala linkert dirancang untuk mengukur sikap yang kemudian hasil tersebut diberi skor. Pengembangan media gambar berseri menggunakan teknik analisis data dengan menganalisis deskriptif.

Analisis deskriptif menggunakan analisis data dari hasil penilaian kelayakan dengan melakukan perhitungan rata-rata. Data-data dari hasil penilaian kemudian dikumpulkan dan dikelompokkan menjadi dua

yaitu data kuantitatif yaitu data berupa angka-angka dan kualitatif yaitu data yang berupa kata.

Dalam penilaian skala linkert memiliki lima kriteria dalam penilaian untuk memperoleh nilai rata-rata skor yang diperoleh dari peritem pada setiap jawaban yang diberikan dari pernyataan angket yang peneliti buat Teknik Analisis Data.

1. Deskriptif Persentase

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran sehingga data dianalisis dari dengan sistem *deskriptif persentase*.

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang telah diisi responden kelengkapan jawabannya kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b) Mengkuantitatifkan jawaban serta pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c) Membuat tabulasi data.
- d) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variable dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*.

Adapun skala pengembangan menggunakan skala likert dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 11 Skala likert

Pernyataan	Keterangan pernyataan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

Analisis data angket penilaian dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase dikategorikan sesuai Tabel 3. 3

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

Ps = persentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3. 12 Kriteria Persentase

Interval Kriteria	Kriteria
$81\% \leq NP \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq NP \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$0\% \leq 40\%$	Tidak Layak

Sumber : Fatimah dkk (2024)

2. Lembar Observasi

Pengolahan data lembar observasi dilakukan dengan menggunakan langkah langkah sebagai berikut

- 1) Memeriksa lembar observasi yang telah terkumpul dalam pengolahan data.
- 2) Menentukan skor observasi dengan merujuk pada acuan rentang skor penelitian.
- 3) Mengelompokkan skor masing masing respon penelitian berdasarkan acuan rentang skor yang telah ditetapkan.
- 4) Skor jawaban dari masing masing observer akan peneliti cari rata ratanya kemudian hasil dari perhitungan skor tersebut selanjtnya peneliti gunakan untuk perhitungan selanjutnya dengan menggunakan rumus persentase.

3. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Alat Media

Analisis data angket penilaian siswa terhadap alat peraga pembelajaran yang dikembangkan menggunakan cara skala Liker.

Tabel 3. 4 Pedoman Skor Penilain Respon Oleh Peserta Didik

Tabel 3. 13 Pedoman Skor Penilain Respon Oleh Peserta Didik

Pernyataan	Keterangan pernyataan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak setuju
STS	Sangat tidak setuju

Selanjutnya seluruh data dari angket penilaian siswa direkapitulasi dan dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus berikut.

$$PS = \frac{S}{T} \times 100\%$$

Keterangan:

PS : Persentase Skor

S : Skor yang diperoleh

T : Total Skor (maksimum)

Berdasarkan persentase skor yang diperoleh untuk setiap indikator, dapat dilihat kategori respon siswa terhadap indikator yang bersangkutan dengan kategori pada Tabel 3.5

Tabel 3. 14 Kriteria Penilaian Respon Siswa

Interval Kriteria Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
0% - 40%	Tidak Baik

Sumber : (Kartini & Putra, 2020: 14)

4. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar ditentukan melalui penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Penilaian dilakukan dengan melihat hasil belajar peserta didik berupa keberhasilan yang ingin dilihat yaitu seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi. Untuk lebih jelasnya dapat menggunakan rumus :

a. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

- b. Menentukan rata-rata, dengan menggunakan rumus:

Nilai rata-rata =

$$\frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Selanjutnya nilai hasil tes kelas dikelompokkan berdasarkan kategori yang ditampilkan dalam tabel 3.6

Tabel 3. 15 Kriteria Penilaian Hasil Tes

Interval Kriteria	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 70%	Baik
41% - 60%	Cukup
< 40%	Tidak Baik

5. Validitas Instrument Dan Uji Reliabilitas

a. Validitas soal tes

Validitas soal tes digunakan untuk mengukur tingkat validitas yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga soal yang digunakan oleh peneliti benar-benar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Sebuah instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji coba soal tes dapat menggunakan rumus *corelasi product moment pearson* sebagai berikut :

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) \sum y}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Koefesien validitas/korelasi

n = Jumlah sampel

x = Skor item

y = Skor total

Distribusi tabel t untuk $\alpha = 0,05$ dan dengan sistem derajat kebebasan (dk) = $n - 2$, maka dari itu kriteria keputusan dapat dilihat sebagai berikut :

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ memiliki arti bahwa butir soal valid Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ memiliki arti bahwa butir soal yang tercantum tidak valid Soal diujicobakan kepada peserta didik untuk dihitung validitas item butir soal menggunakan rumus *corelasi product moment person* dengan jumlah peserta didik (n) = 19 dan taraf signifikan 5% = 0,05, maka derajat kebebasan (db) = $n-2$, yaitu $19-2= 17$ sehingga diperoleh nilai r_{tabel} = Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dikatakan tidak valid. Berikut ini hasil perhitungan yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 3.8

Tabel 3. 16 Hasil Perhitungan Validitas

Nomor Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,588	0,455	Valid
2	0,711	0,455	Valid
3	0,586	0,455	Valid

4	0,644	0,455	Valid
5	0,642	0,455	Valid
6	0,575	0,455	Valid
7	0,66	0,455	Valid
8	0,634	0,455	Valid
9	0,512	0,455	Valid
10	0,721	0,455	Valid

b. Uji Reliabilitas soal tes

Uji reliabilitas soal tes digunakan untuk menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dapat dipercaya atau tidak. Menghitung reliabilitas dapat menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut :

Rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{\sum Si}{St} \right)$$

keterangan :

r_{11} = Indeks reabilitas tes secara keseluruhan

k = Jumlah soal

Si = Variansi skor tiap soal

St = Variansi total

Tabel 3. 17 Klasifikasi Derajat Reliabilitas

Koefisien reabilitas	Interpretasi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Derajat reabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Derajat reabilitas tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Derajat reabilitas sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Derajat reabilitas rendah

Sumber : (Ndiung & Jediut, 2020)

Uji reliabilitas menggunakan uji Cronbach's-Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,828. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel atau dikatakan baik berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan. Berikut hasil pengukuran reliabilitas setiap butir soal.

Tabel 3. 18 Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's-Alpha	Keterangan
,828	Reliabel

1. Analisis Data Hipotesis

a. Uji Normalitas

Ada beberapa test utama dalam uji normalitas yaitu, Uji KolmorovSmirnov, Uji Liliefors, dan Uji Shapiro-wilk. Pada Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-wilk karena ukuran sampel dari penelitian ini kurang dari 50 sampel. Dalam melakukan interpretasi hasil

penelitian normalitas menggunakan caramelihat bnilai signifikasi (sig) atau probabilitas (p-value) pada table Test of Normality bagian Shapiro-wilk kemudian dibandingkan dengan taraf signifikasi alpha (α) 0,05. Dasar pengambilan keputusan Uji Normalitas Kriteria Keputusan jika nilai sig. Atau p-value > 0,05. Data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varians digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data homogen atau tidak. Jika dua kelompok data atau lebih memiliki jumlah varians yang sama, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan karena data sudah dianggap homogen. Jika kelompok data berdistribusi normal, uji homogenitas dapat dilakukan.

Berikut adalah langkah-langkah uji homogenitas :

- 1) Cari F hitung dengan menggunakan rumus

Rumus :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

- 2) Tentukan taraf signifikan (α)

- 3) Hitung F tabel dengan rumus :

Rumus :

$$F \text{ tabel} = F_{\frac{\alpha}{2}} \text{ a (dk varians terbesar -1, dk varians terkecil -1)}$$

4) Tentukan kriteria pengujian H_0 , yaitu :

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima (homogen)

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_1 diterima (tidak homogen)

5) Bandingkan F_{hitung} dan F_{tabel}

6) Kesimpulan

c. Uji Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, maka digunakan uji-t. untuk menguji apakah dari variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Dalam uji coba hipotesis digunakan rumus sebagai berikut:

Rumus :

$$T = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = t hitung

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah sampel

Kemudian hasil t hitung dibandingkan dengan t tabel. Dengan tingkat kepercayaan 95% atau α sebesar 5% uji dua pihak dan $dk = n-2$. Maka hipotesisnya sebagai berikut :

Apabila t hitung sudah diketahui, dikonsultasikan dengan t tabel pada tingkat kepercayaan 5% (0,05) maka akan diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Jika t hitung $<$ t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.