

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Jenis Penelitian

Model Rancangan Penelitian Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Model pengembangan R&D adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk melalui proses penelitian dan pengembangan. Model ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk menciptakan perangkat ajar, media pembelajaran, atau metode yang didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan. Proses R&D diawali dengan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan, pembuatan produk awal, uji coba terbatas, revisi, hingga uji coba skala luas dan penyempurnaan produk.

Dengan pendekatan ini, R&D tidak hanya menciptakan produk baru, tetapi juga menjamin kualitas dan relevansi produk berdasarkan bukti ilmiah. Oleh karena itu, jenis pendekatan ini sangat cocok digunakan dalam inovasi pendidikan yang berbasis penelitian dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata di dunia pembelajaran.

Proses pengembangan ini dilakukan dengan awalnya melakukan analisis kebutuhan untuk selanjutnya dilakukan uji efektivitas produk di lapangan. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki lima tahap pengembangan yaitu: analisis (*analyze*); desain (*design*);

pengembangan (*development*); implementasi (*implementation*); dan evaluasi (*evaluation*).

1.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 69 Banda Aceh, yang beralamat di Jl. Lingkar Kampus Dusun timur Kopelma Darussalam Kec. Syiah Kuala Kota Banda Aceh, Aceh 23111. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan penelitian pengembangan yang relevan dengan karakteristik sekolah dasar, serta ketersediaan subjek penelitian yang mendukung pengembangan media atau model pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian. Proses penelitian meliputi tahapan persiapan, pengembangan produk, validasi oleh ahli, uji coba terbatas, revisi produk, hingga implementasi di lapangan. Setiap tahapan dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan untuk memastikan hasil yang valid dan dapat diimplementasikan.

1.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan elemen atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus utama penelitian (Asrulla et al., 2023). Populasi mencakup semua subjek atau objek yang relevan dengan masalah atau tujuan penelitian, baik yang dapat dihitung jumlahnya (kuantitatif) maupun tidak. Populasi dalam penelitian ini mencakup 32 siswa kelas V di SD Negeri 69 Banda Aceh pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah populasi yang terlibat adalah 32 siswa. Populasi ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang berkaitan dengan Pengembangan bahan ajar dan E-LKPD berbasis aplikasi wordwall.

3.3.2 Sampel

Sampel penelitian merupakan segmen dari populasi yang diteliti dan berfungsi sebagai perwakilan dari populasi tersebut. Sampel memiliki peranan yang krusial dalam penelitian karena dapat berdampak pada hasil yang diperoleh. Untuk memilih sampel penelitian, peneliti dapat melakukan beberapa langkah berikut: menetapkan ukuran sampel, menentukan kriteria sampel, dan menerapkan teknik pengambilan sampel.

Menurut Sugiyono sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Ukuran sampel adalah langkah untuk menentukan besarnya sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Lufiah et al., 2021). Sampel dalam penelitian ini sebagian dari siswa dan siswi kelas V SD Negeri 69.

1.4 Prosedur Penelitian

ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran (Waruwu, 2024).

ADDIE adalah model pengembangan berorientasi kelas. Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Proses siklus yang dilakukan berkembang dari waktu ke waktu dan berkesinambungan dari seluruh perencanaan pembelajaran dan proses implementasinya. Model penelitian pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain

(*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3.1. Tahap Pengembangan ADDIE

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari siswa. Output yang akan dihasilkan berupa karakteristik atau profile calon siswa, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini, pengembang pembelajaran melakukan identifikasi menyeluruh terhadap kebutuhan, tujuan, serta karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi pembelajaran yang dikembangkan tepat sasaran dan efektif.

2. *Design* (Desain)

Tahap Desain (*Design*) merupakan tahap kedua dalam model ADDIE, yang bertujuan untuk merancang kerangka pembelajaran secara sistematis dan strategis berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, semua aspek

pembelajaran dirancang agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan desain ini yaitu merancang flipbook yang sesuai dengan materi pembelajaran, membuat sketsa atau prototipe awal produk/media, dan menyusun instrumen evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan produk.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap Development adalah tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini draft bahan E-LKPD pembelajaran Bahasa Inggris materi mengidentifikasi rasa pada makanan dan minuman sesuai dengan yang telah ditetapkan saat tahapan desain dengan memperhatikan prinsip dan kriteria E-LKPD.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti menggunakan E-LKPD untuk mengetahui minat, bakat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah menyelesaikan soal-soal yang diberikan berupa postes.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan dilakukan evaluasi pada penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa kelas V SDN 69 Banda Aceh dalam menguasai materi mengidentifikasi beberapa rasa pada makanan dan minuman diperoleh dalam rangka mendapatkan umpan balik pada proses pembelajaran Bahasa Inggris.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung

tentang keadaan sekolah, tempat uji coba desain E-LKPD adaptif untuk anak CIBI melihat keterlaksanaan pembelajaran pada saat uji coba.

2. Angket/Kuisisioner

Angket diberikan kepada siswa dan guru untuk mengumpulkan data tentang keefektifan dan daya tarik produk pembelajaran yang dikembangkan tentang E-LKPD.

3. Wawancara

Wawancara digunakan untuk meninjau lebih lanjut, memastikan dan mengetahui hasil yang diperoleh dari angket dengan lebih detail dan rinci.

4. Tes

Tes adalah instrumen penilaian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau kegiatan yang dirancang untuk mengevaluasi ciri-ciri perilaku tertentu. Tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, kemampuan, kecerdasan, potensi, atau keterampilan seseorang atau suatu kelompok.

5. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data pendukung. Teknik ini mencakup pengambilan foto atau video selama implementasi produk untuk mendukung hasil analisis.

1.6 Instrumen Penelitian Pengumpulan Data

Instrumen penelitian pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur, merekam, atau mengamati variabel-variabel dalam suatu penelitian dan harus memenuhi syarat validitas serta reliabilitas agar data yang dikumpulkan akurat dan dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta lembar observasi dan instrumen

untuk menilai kepraktisan modul ajar bagi guru dan siswa. Lembar validasi dari ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan atau digunakan dalam suatu pembelajaran memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Lembar validasi dari ahli media digunakan untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari sisi teknis dan tampilan, agar media tersebut efektif, menarik, dan sesuai digunakan dalam proses belajar mengajar.

Sementara itu, lembar validasi bahasa berfungsi untuk mengevaluasi aspek kebahasaan dalam suatu media atau materi pembelajaran agar bahasa yang digunakan tepat, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengamati penggunaan bahan E-LKPD dalam proses pembelajaran. Selain itu, instrumen kepraktisan bagi guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan tanggapan dari guru dan siswa terhadap bahan ajar yang diterapkan.

1.7 Lembar Angket Validasi Tim Ahli

Berikut ini adalah instrumen lembar uji validasi ahli pada kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis E-LKPD. Instrumen lembar angket validasi tim ahli dibagi menjadi tiga yaitu validasi bahasa, validasi materi, dan validasi media.

Adapun contoh instrumen lembar validasi oleh tim ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Komponen Indikator Penilaian	Banyak Item
1.	Kesesuaian Bahasa	3
2.	Kejelasan dan Keefektifan Bahasa	3
3.	Ketepatan Tata Bahasa	2
4.	Konsistensi Penggunaan Istilah	2
	Jumlah	10

Tabel 3.2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Komponen Indikator Penilaian	Banyak Item
1.	Kelayakan Isi Materi	4
2.	Penyajian Materi	4
3.	Kesesuaian Budaya Lokal (Culture Fusion)	2
	Jumlah	10

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Komponen Indikator Penilaian	Banyak Item
1.	Desain Tampilan (Visual Design)	3
2.	Aspek Teknis	2
3.	Navigasi dan Interaktivitas	2
4.	Kesesuaian Media dengan Pembelajaran	3
	Jumlah	10

1.7.1 Instrumen Penelitian

Angket tanggapan siswa terhadap bahan ajar pembelajaran diperoleh dari:

1. Uji coba kelompok kecil sebanyak 8 orang
2. Uji coba lapangan terbatas sebanyak 27 orang

Adapun instrumen respon siswa dan respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Banyak Soal
1.	Materi	3
2.	Bahasa	2
3.	Ketertarikan	5
	Jumlah	10

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Indikator	Banyak soal
1.	Materi	3
2.	Bahasa	2
3.	Ketertarikan	5
	Jumlah	10

Instrumen Tes hasil belajar siswa menggunakan soal yang berupa soal essay. Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan bahan ajar dan penggunaan E-LKPD.

1.7.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data untuk memperoleh pengetahuan komprehensif dan informasi penting yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan dikenal sebagai prosedur analisis data penelitian (Nurdewi, 2022). Adalah data kevalidan dan keefektifan bahan ajar dan penggunaan E-LKPD. Data ini dikumpulkan melalui validasi pakar kuesioner dan angket yang disebarakan kepada siswa dan guru. Instrumen penelitian untuk validator dan uji perseorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terbatas dibuat dalam bentuk skala likert yang telah diberikan skor seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6 Kriteria Jawaban Instrumen Validasi dengan Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang Baik	2
4.	Tidak Baik	1

Kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu menghitung persentase indikator untuk setiap kategori pada E-LKPD yang dikembangkan.

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah indikator per kategori}}{\text{jumlah indikator total kategori}} \times 100\%$$

Dari hasil rumus di atas, dihasilkan angka dalam bentuk persen. Klasifikasi skor tersebut selanjutnya diubah dalam bentuk persentase kemudian ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Persentase Kemunculan Indikator pada Bahan Ajar

No	Jawaban	Skor
A	Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$
B	Baik	$61\% \leq X < 80\%$
C	Cukup Baik	$41\% \leq X < 60\%$
D	Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$
E	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X < 20\%$

1.8 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa serta ketercapaian tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. Keefektifan aktivitas pembelajaran menggunakan bahan ajar dan E-LKPD berbasis *reading* dilihat dari hasil belajar siswa melalui *post-test* berupa tes soal siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh.

1. Uji Gain

Pedoman persentase dianalisis dengan rumus N-Gain score berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posstest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor Ideal : Nilai maksimal yang diperoleh

Pretest : Nilai kemampuan awal sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran

Posttest : Nilai setelah mengikuti pembelajaran

Tabel 3.8 Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3.9 Kategori Efektivitas N-Gain Score

Persentase	Kualifikasi
91%-100%	Sangat Efektif
81%-90%	Efektif
71%-80%	Cukup Efektif
61%-70%	Kurang Efektif
< 60%	Tidak Efektif

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan solusi jangka pendek atau dugaan sementara yang mengacu pada rumusan masalah dan kerangka teori yang disebutkan di atas, hipotesis penelitian dibuat dari beberapa anggapan dalam penelitian yang bersifat sementara dan masih memerlukan verifikasi. Hipotesis penelitian berikut akan membantu keberhasilan penelitian ini:

H_0 : Nilai hasil evaluasi belajar siswa > 75

H_a : Nilai hasil evaluasi belajar siswa < 75