

BAB III

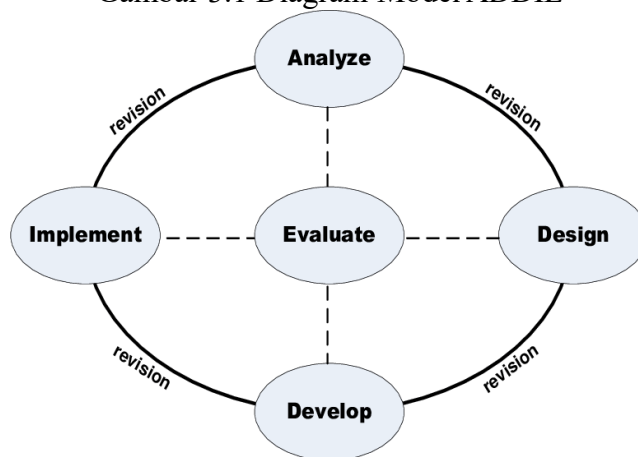
METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development* (R&D). menurut (Sugiyono, 2009: 407) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Borg dan Gall (Sugiyono 2022: 28) juga menyatakan penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Pada dasarnya penelitian dan pengembangan merupakan cara meneliti, merancang, memproduksi dan menguji kevaliditas suatu produk, produk yang akan dikembangkan bisa berupa buku, teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer.

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk media yaitu media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* yang akan mempermudah siswa dalam belajar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, and Final Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE dibenarkan karena prosedur penerapannya sesuai dengan langkah-langkah metode R&D saat ini.

Gambar 3.1 Diagram Model ADDIE



Sumber. (Sugiyono, 2025)

Berikut tahap-tahap dalam pengembangan ADDIE.

1) *Analisis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis berbagai aspek yang relevan. Analisis ini meliputi kompetensi dasar kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh, seperti gaya belajar dan minat mereka terhadap media pembelajaran, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara efektif.

2) *Design* (Perencanaan)

Tahap ini adalah di mana media pembelajaran dirancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Media ini dirancang menggunakan platform *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dengan memperhatikan struktur penyajian materi teks eksplanasi, elemen visual seperti grafik, animasi, dan ilustrasi yang menarik, serta aktivitas interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3) *Develoment* (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan secara konkret menggunakan platform *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva*. *Prototipe* media yang dihasilkan diuji secara terbatas untuk menilai kelayakan dan efektivitasnya. Tahap yang dilakukan 2 tahap yaitu penilaian ahli disertai dengan revisi oleh 6 ahli yaitu, 3 ahli materi dan 3 ahli media. Kemudian umpan balik yang diberikan validator selama pengujian ini digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

4) *Implementation* (Implementasi)

Selanjutnya, dilakukan dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang telah disempurnakan di kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh. Implementasi dilakukan melalui beberapa sesi pembelajaran untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan minat, serta peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks eksplanasi.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir di mana keberhasilan media pembelajaran diukur melalui berbagai penilaian. Evaluasi ini mencakup efektivitas media dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, relevansi media terhadap tujuan pembelajaran, serta umpan balik dari siswa dan guru yang digunakan untuk menilai kualitas keseluruhan media pembelajaran. Dengan demikian, setiap tahap dalam model ADDIE ini saling berhubungan dan mendukung keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva*.

1.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 13 Banda Aceh, Lampulo Kuta No. 2E, Gampong Jawa, Kecamatan Kuta Raja. Pemilihan lokasi ini berkaitan dengan penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dan *Canva* pada materi teks eksplanasi.

1.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh yang berjumlah 44 siswa. Sampel penelitian terdiri atas tiga kelompok, yaitu: (1) tiga orang ahli materi, (2) tiga orang ahli media yang merupakan dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena, serta (3) 25 orang siswa kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh. Ahli materi dan ahli media dilibatkan sebagai validator untuk menilai kelayakan produk dari aspek isi dan desain media, sedangkan sampel siswa digunakan sebagai subjek uji coba untuk memperoleh data mengenai kualitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data diperoleh dalam penelitian ini, maka diperlukan Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara dilaksanakan di SMA Negeri 13 Banda Aceh bersama guru bahasa Indonesia, wawancara berlangsung dengan pertanyaan mengenai sejauh mana guru dan siswa telah menggunakan media dalam pembelajaran teks eksplanasi, wawancara dilakukan untuk memperkuat data yang dikumpulkan peneliti.

Tabel 3. 1 Lembar Wawancara Obsevasi Awal Terhadap Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi di kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh?	
2	Media pembelajaran seperti apa yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran teks eksplanasi?	
3	Apakah media pembelajaran tersebut sudah efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia? Mengapa demikian?	
4	Apakah dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks eksplanasi saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang lain?	
5	Apakah selama ini sudah pernah menggunakan media dalam pembelajaran? (Jika iya dalam materi apa dan bagaimana media pembelajaran yang digunakan?)	
6	Pada materi pembelajaran teks eksplanasi apa yang selama ini dirasa sulit oleh siswa? Mengapa demikian?	
7	Bagaimana pendapat ibu jika materi yang dianggap sulit tersebut dibelajarkan kepada siswa dengan menggunakan media berupa <i>Augemented Reality</i> (AR), yaitu aplikasi <i>Assemblr Edu</i> ?	

2) Dokumetasi

Dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan terkait pembelajaran teks eksplanasi di kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh. Dokumen yang dikumpulkan meliputi modul ajar dan silabus untuk mengetahui metode, strategi, serta media pembelajaran yang digunakan guru.

3) Observasi

Obsevasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada proses kegiatan pembelajaran di kelas. Observasi merupakan salah satu teknik

pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Aktivitas dan perhatian siswa diamati untuk mendapatkan data kualitatif yaitu menganalisis proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	Ya/Tidak	Catatan/Deskripsi
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		
2	Media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi (contoh: aplikasi atau animasi).		
3	Guru menjelaskan materi dengan jelas dan terstruktur.		
4	Guru melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.		
5	Guru menggunakan metode yang variative untuk mengajar.		
6	Guru memberikan contoh teks materi dari kehidupan sehari-hari.		

Tabel 3. 3 Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang Diamati	Ya/Tidak	Catatan/Deskripsi
1	Siswa terlihat antusias saat mengikuti pembelajaran.		
2	Siswa bertanya atau berdiskusi mengenai materi.		
3	Siswa terlihat memahami materi yang diajarkan melalui media pembelajaran.		
4	Siswa menunjukkan ketertarikan terhap media pembelajaran yang digunakan guru.		
5	Siswa dapat memberikan materi dengan yang diajarkan.		

4) Angket

Angket disusun untuk mengukur perubahan minat belajar siswa terhadap materi teks eksplanasi, serta untuk mengetahui kevalidan dari media yang telah

dirancang. Angket ini akan dibagikan kepada ahli media, ahli materi, serta siswa kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh. Angket ini terdiri dari jumlah pertanyaan yang dirancang secara sistematis untuk mengevaluasi aspek-aspek tertentu dari minat belajar peserta didik serta kevalidan media. Data yang dikumpulkan melalui angket memberikan wawasan kuantitatif mengenai pengaruh media berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* terhadap motivasi minat siswa.

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi produk dalam segi isi materi yang termuat pada media pembelajaran. Tujuan utama angket ini adalah untuk memastikan bahwa materi yang termuat dalam media pembelajaran sesuai dengan standar kurikulum, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan mendukung pemahaman secara efektif.

Tabel 3. 4 Instrumen Ahli Materi

NO	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam fase F Kurikulum Merdeka.					
2	Materi yang digunakan mudah dipahami					
3	Materi yang disampaikan relevan dengan objek penelitian					
4	Materi yang diberikan dapat menarik semangat belajar siswa					
5	Materi yang diberikan secara teratur					
6	Materi mencakup semua topik penting sesuai kebutuhan pembelajaran teks eksplanasi					
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
8	Elemen visual dalam media mendukung pemahaman siswa terhadap materi					
9	Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran					

Sumber: Diadaptasi dari Rizki (2023)

b. Angket Validasi Ahli Media

Untuk mengembangkan produk media pembelajaran, terutama yang berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva*, diperlukan angket ahli media yang bertujuan untuk memvalidasi kelayakan dan kualitas produk dari berbagai aspek media.

Tabel 3. 5 Instrumen Ahli Media

NO	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan materi					
2	Mudah digunakan dalam pembelajaram					
3	Desain tampilan media menarik					
4	Fitur-fitur media mudah digunakan					
5	Penggunaan font dan warna mudah dilihat					
6	Pemilihan background media sesuai dengan anak SMA					
7	Media memberikan kemudahan kepada pendidik					
8	Media dapat membentuk aktivitas belajar siswa					
9	Media dapat digunakan saat pembelajaran					

Sumber: Diadaptasi dari Rizki (2023)

c. Angkat Minat Belajar Siswa

Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI. Hasil dari kedua angket ini akan dibandingkan untuk melihat dampak dan efektivitasnya dalam meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa dalam belajar.

Tabel 3. 6 Instrumen Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Assemblr Edu*

NO	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran di kelas.					

2	Saya sering mengajukan pertanyaan saat pelajaran berlangsung.					
3	Saya merasa antusias ketika mengikuti pelajaran.					
4	Saya selalu fokus saat guru menjelaskan materi.					

Tabel 3. 7 Instrumen Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media *Assemblr Edu*

NO	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa lebih senang saat belajar dengan menggunakan media <i>Assemblr Edu</i> .					
2	Saya lebih berani bertanya saat pembelajaran menggunakan media ini.					
3	Saya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis <i>Assemblr Edu</i> .					
4	Saya lebih fokus saat guru menjelaskan materi menggunakan <i>Assemblr Edu</i> .					

1.5 Teknik Analisis Data

Data diperoleh melalui kegiatan uji coba di klasifikasikan menjadi dua yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dan wawancara. Sedangkan analisis kuantitatif merupakan penilaian berdasarkan jumlah skor dari suatu produk yang diperoleh melalui kuensioner/angket, seperti hasil lembar angket ahli materi dan ahli media, dihitung sebagai berikut:

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

Sumber: Diadaptasi dari Arikunto (dalam Kholimah, Martono dan Hairida, 2021)

Langkah selanjutnya menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan peresentase.

Tabel 3. 8 Tabel Uji Validasi

Peresentase	Tingkat Validasi
1% > 21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak

81% - 100%	Sangat layak
------------	--------------

Sumber: Diadaptasi dari Arikunto (dalam Kholimah, Martono dan Hairida, 2021)

1.6 Teknik Analisis Angket Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis yang dilakukan dalam membuktikan hasil media berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dalam penelitian ini menggunakan hipotesis. Uji t satu sampel dilaksanakan guna menguji apakah pembelajaran dengan media ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh. Adapun Langkah-langkah pengujian hipotesis secara manual sebagai berikut:

1) Menentukan Hipotesis

H_a : penerapan media berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh.

H_o : penerapan media berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* tidak dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh.

Mencari mean dari gain (d):

$$M_d = \frac{\sum d}{n}$$

2) Menetapkan nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum xd^2}}{n(n-1)}}$$

keterangan:

Md : mean dari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*

X_d : deviasi setiap subjek ($d - M_d$)

$\sum xd^2$: jumlah kuadrat deviasi

n : subjek pada sampel

3) Menentukan kriteria pengujian hipotesis

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka H_a diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka H_0 ditolak

4) Penarikan kesimpulan

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya pembelajaran dengan penerapan media berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh.

