

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Menurut Sri Larasati (2018) pengembangan adalah suatu proses yang mengupayakan peningkatan kemampuan dan keterampilan SDM guna menghadapi perubahan lingkungan internal maupun eksternal melalui pendidikan, keterampilan. Sedangkan pengembangan menurut Malayu Hasibuan adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan melalui pendidikan dan latihan

Berdasarkan pendapat tersebut maka yang dimaksud pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* yang merupakan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada baik alat bantu pembelajaran maupun *software* seperti aplikasi pembuat video dan lain sebagainya.

2. Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2013: 309) secara garis besar, bahan ajar (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Atau, dengan kata lain, materi pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis materi, yaitu materi aspek kognitif, efektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat tersebut Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur juga membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis

3. *E-book*

Menurut Whalts.com yang mengartikan *ebook* adalah versi buku elektronik yang diambil dari buku cetak tradisional. Ebook selain dibaca menggunakan *smartphone*, bisa juga dibaca di komputer.

Berdasarkan pendapat tersebut *e-book* adalah buku elektronik dengan fitur digital yang menarik untuk peserta didik dan alat bantu untuk dibaca. Digital *book* menjadi bukti perkembangan teknologi yang canggih dari masa ke masa diharapkan bisa memperbarui buku kertas tradisional untuk masa yang akan datang sesuai perkembangan zaman. Hadirnya *e-book* ini dapat mempermudah pembaca dan para penulis dalam mengkoleksi serta menyebarkan buku-bukunya, penulis dapat menjual atau mempublikasikan tulisannya melalui *e-book* hal serupa dapat digunakan oleh para pembaca dan pencari ilmu di internet.

4. Mata Pelajaran Seni Rupa

Menurut buku Pengetahuan Dasar Seni Rupa (2015) oleh Sofyan Salam, dkk, seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Corak seni

rupa diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan tujuan estetika.

Berdasarkan pendapat tersebut seni rupa adalah sebuah media yang diciptakan dengan mengelola konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, dan tekstu

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017:297) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Sedangkan menurut ulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

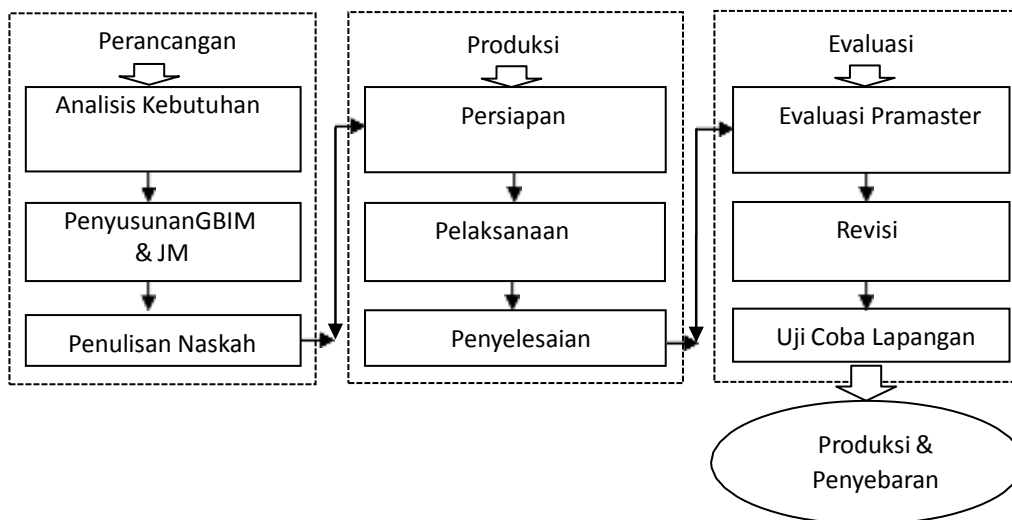
Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah metod penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang dapat di uji keefektifan sebuah produk yang di kembangkan.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah model prosedural yang dimana dijelaskan oleh Warsita. Peneliti memilih model prosedural karena model pengembangan ini dapat digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah desain uji coba model pengembangan serta beberapa tahapan yang mengacu pada pendapat

Warsita (2008:227) yaitu sebagai berikut :



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model Prosedural

Adapun penjelasan mengenai tabel diatas sebagai berikut:

a. Tahap perancangan

Tahap awal dalam proses pengembangan adalah tahap perancangan dimana tahap perancangan ini dikelompokkan dalam tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Pelaksanaan sebuah penelitian pengembangan perlu diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan observasi secara langsung di lapangan. Analisis kebutuhan adalah kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan yang hal yang

sebenarnya terjadi. Jika kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang memerlukan pemecahan maka kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu kebutuhan

2. Penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh, maka akan dilakukan penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi yang akan dikembangkan. Analisis data tersebut diperoleh dari hasil observasi dengan guru mata pelajaran Seni Rupa di SD Negeri 3 OKU. Dengan demikian jabaran materi disini menjadi acuan utama dalam pengembangan. Adapun isi materi yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui unsur dan prinsip seni rupa pada objek disekitar kita
2. Menggambar prinsip ritme dalam seni rupa
3. Mengetahui dan mengeksplorasi ikatan dan simpul

3. Penulisan Naskah

Penulisan naskah yang penulis dibuat di sini akan disesuaikan dengan Jabaran Materi atau isi media yang telah ditetapkan sebelumnya. Didalam penulisan naskah ini peneliti menggunakan *Canva* telah disusun maka langkah selanjutnya adalah penulisan naskah atau pembuatan *Story Board*.

b. Tahap produksi

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah tahap perancangan selesai. Tahap produksi baru dapat dilakukan setelah naskah dinyatakan final dan layak produksi. Tahap produksi dikelompokkan ke dalam 3 tahapan lagi yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan pada bahan ajar yang akan dibuat dengan menggunakan *Canva*, mulai dari merencanakan konsep desain *cover*, editing gambar dan *text* dan pemilihan materi yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti akan mulai membuat sebuah sistem pengembangan yang diperlukan seperti melakukan pendaftaran akun di *Platform Canva* mendesain *cover* dan *background* serta kenis *text* dan menyiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar.

3. Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian, kegiatannya meliputi merekam narasi, melakukan penyuntingan (*editing*), memilih musik ilustrasi dan membuat animasi-animasi kartun yang nantinya akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran. produk yang dibuat telah selesai dan siap menuju ke tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi.

c. Tahap evaluasi

Produk yang sudah dibuat akan dievaluasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain kemudian penelitian akan melakukan revisi produksesuai dengan saran serta arahan yang sudah diberikan sebelum nantinya akan dilakukan tahap pelaksanaan uji coba produk baik itu secara perorangan, skala kecil dan skala besar. Setelah tahap tersebut, peneliti akan melakukan revisi untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan. Tahap ini akan dimulai dengan evaluasi

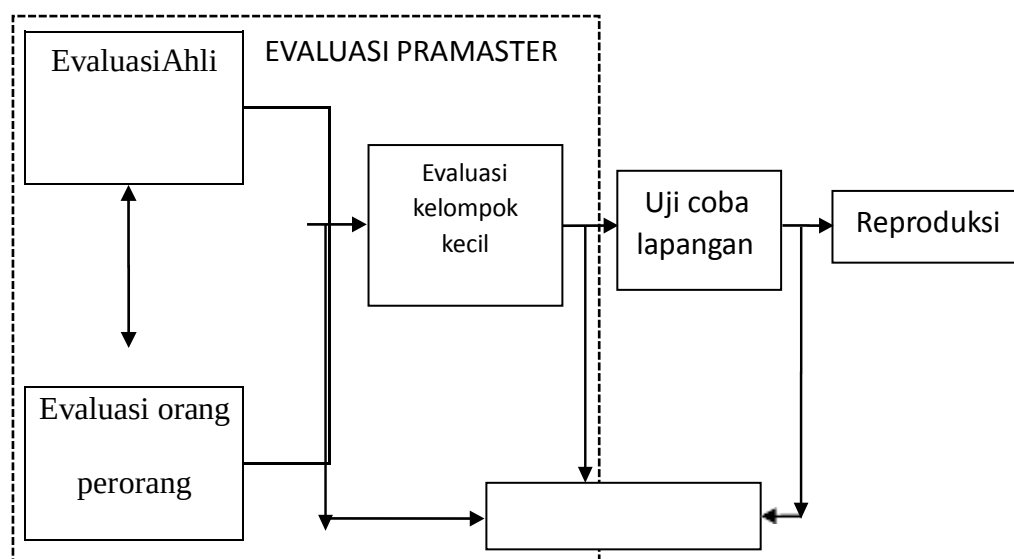
prasmaster kemudiandilanjutkan dengan revisi. Setelah revisi akan dilanjutkan uji lapangan. Selanjutnya produk akan direvisi kembali lalu diproduksi ulang dan dilakukan penyebaran jika produk sudah layak pakai.

2. Model evaluasi produk

Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model yang dikembangkan oleh Warsita (2008:240). Pada model ini terdapat 2 kegiatan evaluasi yaitu :

- 1) Evaluasi pramaster yang terdiri dari
 - a) Evaluasi ahli,
 - b) Evaluasi orang per orang,
 - c) Evaluasi kelompok kecil dan
- 2) Uji coba lapangan.

Adapun ilustrasi evaluasi menurut Warsita (2008:240) adalah sebagai berikut :



Bagan 3.2 Evaluasi Pramaster

3. Validasi Prototipe Produk

1. Evaluasi ahli

Evaluasi ahli adalah upaya yang dilakukan untuk mengetahui apa saja kelemahan yang terdapat pada produk yang akan dikembangkan dengan meminta pendapat serta saran dari para ahli. Pada tahap evaluasi ini terdapat tiga ahli yaitu sebagai berikut:

1) Ahli media

Ahli media akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang kita kembangkan berkaitan dengan kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai, kesesuaian visual dengan materi, dan kesesuaian visual dengan kelompok sasaran.

2) Ahli desain

Ahli desain memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan kesesuaian dengan ketepatan format desain yang dipilih, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik.

3) Ahli materi

Ahli materi ini akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan muatan materi mulai dari ketercapaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, dan ketepatan contoh dengan materi dan kondisi sasaran.

4. Uji coba lapangan

Uji coba produk akan dilakukan jika produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti telah selesai, kemudian akan dilakukan uji coba melalui langkah-langkah desain uji coba produk seperti yang dijelaskan oleh Warsita (2008:244-248) sebagai berikut:

- 1) Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*), adalah evaluasi yang mana subjek evaluasinya adalah 3 peserta didik. Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik.
- 2) Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada kelompok kecil yang terdiri 6 peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk meminta pendapat dan informasi dari peserta didik guna untuk melakukan perbaikan jika masih ditemukan kesalahan atau kekurangan dari produk yang dikembangkan.
- 3) Uji coba lapangan (*field test*), uji coba lapangan dilakukan kepada 20 peserta didik dimana kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk disebarluaskan.
- 4) Reproduksi, pada tahap reproduksi baru bisa dilakukan jika produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan maka video pembelajaran dapat diproduksi dan digunakan. Berikut adalah Subjek Uji Coba produk dan jenis data dalam penelitian pengembangan.

5. Uji coba produk

Uji coba produk akan dilakukan jika produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti telah selesai, kemudian akan dilakukan uji coba melalui langkah-langkah desain uji coba produk seperti yang dijelaskan oleh Warsita (2008:244-248) sebagai berikut:

1. Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*), adalah evaluasi yang mana subjek evaluasinya adalah 3 peserta didik. Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik.
2. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada kelompok kecil yang terdiri 6 peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk meminta pendapat dan informasi dari peserta didik guna untuk melakukan perbaikan jika masih ditemukan kesalahan atau kekurangan dari produk yang dikembangkan.
3. Uji coba lapangan (*field test*), uji coba lapangan dilakukan kepada 22 peserta didik dimana kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran *e-book* menggunakan *canva* ini yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk disebarluaskan.
4. Reproduksi, pada tahap reproduksi baru bisa dilakukan jika produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan maka pembelajaran *e-book* menggunakan *canva* dapat diproduksi dan digunakan.

Berikut adalah Subjek Uji Coba produk dan jenis data dalam penelitian pengembangan.

1. Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini, Subjek Uji Coba yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk ini adalah:

- a. Penilaian produk, dalam penilaian produk subjeknya adalah ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli materi.
- b. Evaluasi orang per orang, subjeknya adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 3 OKU yang berjumlah 3 orang yang berbeda kemampuannya.
- c. Evaluasi kelompok kecil, subjek uji coba evaluasi kelompok kecil adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 3 OKU yang berjumlah 6 orang.
- d. Uji coba lapangan, pada uji coba lapangan subjeknya adalah 22 orang yakni seluruh peserta didik kelas V.C di SD Negeri 3 OKU.

2. Jenis data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:8) Data kualitatif data hasil penelitian yang lebih berkenaan dengan data yang ditemukan di lapangan. Data kualitatif yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara berupa informasi mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Rupa Kelas V di SD Negeri 3 OKU.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kualitas, dan kemudahan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa kuesioner atau angket.

Menurut Sugiyono (2017:142) Kuesioner atau Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui kelayakan produk. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijaya (2022:360) bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Adapun kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran *e-book* menggunakan *canva* yaitu akan dijadikan sebagai kisi-kisi instrumen untuk validasi dan kemenarikan produk yang mengacu pada kriteria yang telah dijelaskan oleh Warsita (2008:245) sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen Evaluasi Ahli

No	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Materi (<i>content</i>)	a. Ketepatan materi b. Kedalaman dan keluasan materi c. Kesesuaian visual dengan materi d. Kecukupan materi e. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh
2.	Desain (<i>construct</i>)	a. Kesesuaian tujuan/kompetensi pembelajaran b. Urutan penyajian c. Efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi d. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (<i>audience</i>) e. Kesesuaian evaluasi dengan indikator & kompetensi
3.	Media (<i>layout</i>)	a. Daya tarik <i>teaser/opening</i> b. Keterbacaan & manfaat <i>caption</i> c. Ketajaman gambar d. Kesesuaian visual e. Kejelasan narasi

Sumber: Warsita (2008 : 245)

Berikut ini indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket evaluasi orang per orang:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Evaluasi orang per orang

No	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Efektivitas	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> efektif dalam mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran
2.	Efisiensi	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> berguna dan memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran
3.	Kemudahan (<i>Implementatin</i>)	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> mudah dimengerti peserta Didik
4.	Kemenarikan (<i>Appealing</i>)	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> yang dihasilkan mampu membentuk karakteristik peserta didik Desain produk yang dihasilkan tidak membosankan

Sumber: Warsita (2008 : 244)

Adapun indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket skala evaluasi kelompok kecil:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Evaluasi kelompok kecil

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Efektivitas	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> efektif dalam mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran
2.	Efisiensi	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> berguna dan memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran
3.	Kemudahan (Implementation)	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> pembelajaran mudah dimengerti peserta Didik
4.	Kemenarikan (Appealing)	Produk bahan ajar berbasis <i>e-book</i> yang dihasilkan mampu membentuk karakteristik peserta didik
		Desain produk yang dihasilkan tidak membosankan

Sumber: Warsita (2008:245)

Berikut indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket uji coba lapangan:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Informasi implementasi	Kesesuaian Materi dengan lingkungan belajar
2.	Informasi Efektivitas	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran
3.	Informasi Kemenarikan	Menarik minat belajar
		Kemenarikan desain produk

Sumber : Warsita (2008:247)

6. Teknik penganalisisan data

Menurut Sugiyono (2017:244) Menyatakan bahwa: Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dihasilkan pada uji coba lapangan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut:

- 1) Angket diisi oleh responden (peserta didik), kemudian diperiksa hasil jawabannya.

Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:305) sebagai berikut:

Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
Skor idel kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

- 2) Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2014:43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p : Angka persentase

3) Menentukan kriteria dengan persentase untuk skal empat yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (2010:253).

Tabel 3.5 Perhitungan Persentase untuk Skala Empat

Interval Presentase	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
Tingkat Penguasaan	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Tabel di atas adalah perhitungan pada evaluasi orang per orang, kelompok kecil, uji coba lapangan dan evaluasi ahli.