

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development* R&D atau penelitian pengembangan. Penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Sesuai dengan pendapat Oktapatrioka, (2023) metode R&D adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk pendidikan dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses R&D dilaksanakan melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, dan revisi produk. Pendekatan ini sesuai karena tidak hanya menghasilkan teori, tetapi juga produk konkret berupa media pembelajaran digital.

Model pengembangan yang dikemukakan oleh Ramadhan, (2026) menunjukkan bahwa R&D merupakan pendekatan yang efektif dalam menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis dan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa metode R&D digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran digital berbasis *platform* Wix pada materi membaca pemahaman teks fabel di SD, serta menguji kelayakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Metodologi penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Oktarina, (2022) berdasarkan 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Menurut Zamsiswaya et al., (2024) model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian lain juga berpendapat bahwa model ADDIE dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan capaian pembelajaran (Latip, 2022).

Tahap pengembangan meliputi proses pembuatan media pembelajaran berbasis *platform* Wix, pengorganisasian kembali materi agar lebih terstruktur, serta pengembangan dan perluasan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Pada tahap ini juga dilakukan penyempurnaan isi dan tampilan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang

telah dikembangkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya siswa menggunakan media tersebut sehingga dapat diketahui bagaimana respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan, yaitu uji kelayakan oleh ahli serta respon pengguna. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di sekolah dasar yang menjadi mitra kegiatan penelitian, yaitu SDN Jogodayuh, Kecamatan Geger, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka, namun masih terbatas dalam pemanfaatan media digital interaktif seperti *platform* Wix. Selain itu, guru di sekolah ini memiliki antusiasme tinggi terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam membaca teks fabel.

Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis *platform* Wix juga menyesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah, seperti ketersediaan perangkat komputer, koneksi internet, dan dukungan dari pihak sekolah untuk uji coba produk. SDN Jogodayuh dipandang sesuai

sebagai lokasi untuk menguji efektivitas media pembelajaran digital yang dikembangkan.

2. Waktu

Waktu penelitian ini adalah Semester Genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Adapun penelitian yang berlangsung selama Januari sampai bulan Juni. Dapat diagendakan dalam table berikut :

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2026/Bulan					
		Jan	Feb	Mar	Aprl	Mei	Juni
1	Penyusunan dan Pengajuan Judul						
2	Penyusunan Produk						
3	Validasi Ahli						
4	Revisi Produk						
5	Uji Coba Produk						
6	Pengumpulan Data						
7	Analisis Data						
8	Pembuatan Laporan Hasil Penelitian						

C. Sumber Data/Subjek Penelitian

Sumber data ini merupakan Gambaran data yang diperoleh. Sumber data menurut jenisnya dibagi menjadi dua yaitu :

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber penelitian di lapangan. Pada penelitian ini, data primer diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Sumber data diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *platform* Wix ini meliputi kondisi

lingkungan sekolah, kelas, guru kelas V, ahli media, dan ahli materi. Pemilihan subjek data primer tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa merupakan orang yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan memahami permasalahan yang terjadi di lapangan.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari pihak lain dan telah tersedia untuk digunakan. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis *platform* Wix ini, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti database sekolah yang diakses melalui guru kelas, perangkat pembelajaran yang digunakan di SDN Jogodayuh, serta berbagai referensi ilmiah berupa jurnal penelitian, buku, dan literatur relevan. Data sekunder ini berfungsi sebagai bahan pendukung untuk memperkuat hasil analisis dari data primer serta memberikan landasan teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *platform* Wix agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mencakup seluruh subjek yang memiliki karakter sesuai dengan tujuan penelitian. Populasi adalah jumlah dari semua objek penelitian yang menjadi sasaran penerapan hasil penelitian. Populasi tidak hanya berkaitan dengan jumlah, tetapi kriteria

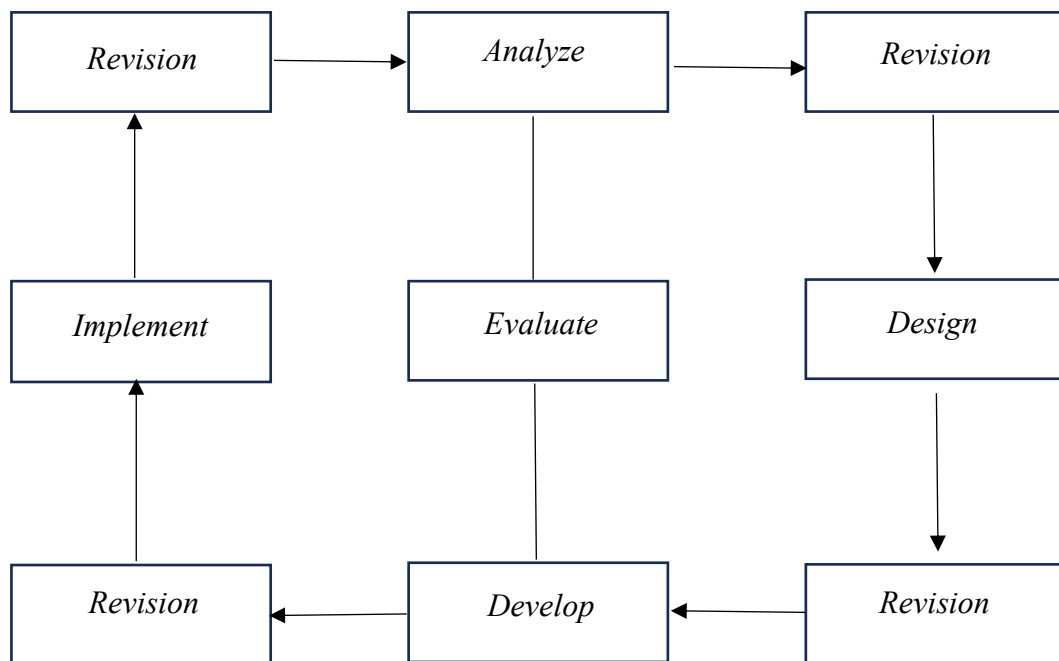
yang mencakup dalam populasi tersebut dibutuhkan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas V berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 3 orang perempuan.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jogodayuh yang terletak di Kecamatan Geger, Kabupaten Madiun yang berjumlah 14 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan menentukan sampel berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu dengan mempertimbangkan bahwa kelas tersebut dianggap mewakili karakteristik populasi yang sesuai dengan fokus penelitian, khususnya pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis *platform* Wix. Selain itu, siswa kelas V dinilai telah memiliki kemampuan membaca yang cukup untuk mengikuti pembelajaran dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman teks fabel serta memberikan respon terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggambarkan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses mengembangkan media pembelajaran berbasis *platform* Wix. Proses penelitian dan pengembangan ini akan memberikan pemahaman tentang bagaimana prosedur yang dilakukan dari langkah pertama hingga produk akhir.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

Sumber : (Wiyono et al., 2018)

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. *Analysis*

Analisis ini peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran di kelas V SDN Jogodayuh, khususnya pada kemampuan membaca pemahaman teks fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan siswa, analisis

materi pembelajaran, serta analisis kondisi pembelajaran secara berlangsung.

Analisis media juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai media yang sebelumnya sudah digunakan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut.

- a) Penggunaan media pembelajaran di kelas masih tergolong sederhana dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal
- b) Media yang digunakan dalam pembelajaran umumnya masih berupa teks dan lembar kerja siswa, sehingga masih kurang mampu dan menarik siswa dalam kegiatan membaca
- c) Tampilan media yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran

2. *Design*

Produk akhir ditentukan pada tahap ini, mulai merancang media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, perancangan materi teks fabel, desain tampilan media berbasis *platform* Wix, serta penyusunan instrument penelitian yang digunakan.

3., *Development*

Proses pembuatan media pembelajaran ini sesuai dengan desain yang dirancang. Pada tahap ini dilakukan pengembangan materi,

pembuatan media berbasis *platform* Wix, serta validasi oleh ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakan produk

4. *Implementation*

Media pembelajaran digital ini di uji coba kepada siswa dan guru, media ini dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui respon pengguna serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Uji coba dilakukan dengan dua metode yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Data dianalisis untuk evaluasi setelah dikumpulkan survei dan wawancara responden siswa.

5 . *Evaluation*

Evaluasi adalah kegiatan menilai kelebihan dan kekurangan media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna, kemudian digunakan sebagai dasar melakukan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih baik dan layak digunakan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis *platform* Wix ini, beberapa teknik digunakan agar data yang diperoleh bersifat valid, objektif, dan mendukung tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di SDN Jogodayuh Kabupaten Madiun untuk memperoleh gambaran nyata tentang kondisi pembelajaran di kelas V, terutama dalam kegiatan membaca teks fabel. Melalui observasi ini, peneliti dapat mengetahui situasi belajar, ketersediaan media yang digunakan guru, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Hasil observasi digunakan untuk menentukan kebutuhan dan arah pengembangan media berbasis *platform* Wix.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi

Kisi-Kisi Observasi	Objek yang Diamati
Proses pembelajaran di kelas	1. Kurikulum yang diterapkan 2. Proses berlangsungnya pembelajaran
Ketersedian media pembelajaran	1. Media yang digunakan dalam pembelajaran 2. Fasilitas yang mendukung 3. Pengaruh media pembelajaran terhadap siswa
Permasalahan dalam pembelajaran	1. Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran

Sumber : (Widiastari et al., 2024)

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung melalui proses dialog dengan responden.

Wawancara difokuskan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru kelas V selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data berupa pendapat ahli materi, ahli media dan guru SDN Jogodayuh. Tujuan pelaksanaan wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, kebutuhan terhadap media pembelajaran, serta penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Wawancara juga bertujuan membantu peneliti memahami konteks dan karakteristik siswa sehingga media yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa.

Lembar wawancara berisikan beberapa pertanyaan yang mengacu pada bahan yang ingin diteliti sebagai kebutuhan awal penelitian. Informasi yang didapat menjadi bahan awal untuk melakukan penelitian dan pengembangan kedepannya.

3. Angket

Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru kelas V untuk mengumpulkan data tentang penilaian, tanggapan, dan tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *platform* Wix. Angket untuk ahli digunakan dalam tahap validasi produk, sedangkan angket untuk siswa digunakan pada tahap uji coba untuk mengetahui respon dan tingkat keterlibatan siswa dalam menggunakan media.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai
Aspek Tampilan	
1.	Penampilan media pembelajaran digital <i>platform</i> Wix (gambar dan warna) dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks fabel pada siswa
2.	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca
3.	Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca
4.	Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
5.	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan
6.	Kesesuaian tata letak dengan isi materi
7.	Kesesuaian warna tampilan dan background media pembelajaran digital <i>platform</i> Wix serta tidak mengganggu keterbacaan pada teks
8.	Media pembelajaran digital <i>platform</i> Wix menunjang materi yang diajarkan
9.	Kesesuaian gambar media pembelajaran digital <i>platform</i> Wix dengan materi
10.	Media pembelajaran digital <i>Platform</i> Wix dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
Aspek Kepraktisan	
11.	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian
12.	Memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks fabel
13.	Memudahkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
14.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri
15.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi

Aspek Kebahasaan	
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat berpikir siswa
2.	Ketetapan istilah yang digunakan
3.	Ketetapan tata bahasa dan ejaan
4.	Kalimat yang digunakan jelas atau tidak berulang-ulang
Sumber : Diadaptasi dari (Siswanto et al., 2021)	

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen ahli materi

No.	Aspek yang Dinilai
Aspek Isi	
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran
Aspek Materi	
3.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran <i>platform Wix</i> sesuai dengan konsep
4.	Kesesuaian isi dengan materi
5.	Kesesuaian materi kemampuan membaca dengan tujuan pembelajaran
6.	Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
7.	Kesesuaian media digital <i>platform Wix</i> dengan tujuan pembelajaran
Aspek Pembelajaran	
8.	Kemudahan dalam memahami materi
9.	Kejelasan tentang urutan materi
10.	Kesesuaian objek dengan penjelasan materi
11.	Ketersediaan rangkuman materi di dalam media

12.	Memudahkan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran CIRC
Aspek Bahasa	
13.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa
14.	Ketetapan istilah yang digunakan
15.	Ketetapan tata bahasa dan ejaan
16.	Kalimat yang digunakan jelas atau tidak berulang-ulang
Sumber : Diadaptasi dari (Siswanto et al., 2021)	

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

No.	Aspek yang Dinilai
Kualitas Teknis Media	
1.	Kualitas media pembelajaran <i>platform</i> Wix sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.
2.	Kemenarikan tampilan halaman aplikasi, menu, isi materi, dan tampilan soal kuis
3.	Keterbacaan soal dan informasi yang disajikan jelas
4.	Media pembelajaran <i>platform</i> Wix dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
Kesesuaian Isi Materi dan Bahasa dalam Media	
5.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran
6.	Kemudahan materi untuk dipahami
7.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami
8.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>platform</i> Wix mempermudah untuk belajar siswa
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kosakata baku dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI)
Sumber : Diadaptasi dari (Siswanto et al., 2021)	

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari kuisioner (angket) yang telah diberikan kepada ahli materi, media, dan guru dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *platform* Wix dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks fabel ini.

Pertama, memberikan nilai pada kriteria sesuai dengan tabel 3.7 di bawah ini.

Tabel 3.6 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Modifikasi (Hasniyah & Pamungkas, 2025)

Kedua, melakukan perhitungan pertanyaan yang diberikan menggunakan rumus berikut.

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Presentase Validitas

TSe = Total Skor Empiris Jumlah Skor Penilaian Oleh Validator

TSh = Total Skor Maksimum Hasil Validasi

Ketiga, melakukan kesimpulan dari hasil perhitungan untuk melihat kelayakan dari media sesuai dengan tabel 3.8 di bawah ini.

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan

Skor Presentase	Keterangan
0–25%	Tidak Layak
26%–50%	Kurang Layak
51%–75%	Layak
76%–100%	Sangat Layak

Sumber : Modifikasi (Hasniyah & Pamungkas, 2025)

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan, seperti foto kegiatan observasi, hasil validasi ahli, data siswa, perangkat pembelajaran, serta hasil angket dan wawancara. Teknik ini bertujuan untuk memperkuat data penelitian serta menjadi bukti autentik dalam proses pengembangan media pembelajaran.