

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Research and Development (R&D) ialah suatu metode atau rangkaian langkah yang dilaksanakan guna menghasilkan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan ini termasuk jenis penelitian yang berperan sebagai jembatan antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023).

Jenis penelitian yang dipakai untuk penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang merupakan model dengan tahapan terstruktur dalam pelaksanaannya guna mencapai hasil yang diinginkan. Model ini bertujuan utama guna mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang menarik dan efisien.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SDN Genilangit 1, Kec. Poncol, Kab. Magetan. Dipilihnya SDN Genilangit 1 karena di SDN Genilangit 1 sangat relevan dan terbuka dengan penelitian dan sangat mendukung sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dimulai dari bulan maret 2026 sampai bulan juni 2026.

Adapun rincian kegiatan penelitian dapat dilihat dalam Tabel 3.1.

berikut ini.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Bulan/Minggu Tahun 2024															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■															
2	Penyusunan BAB I, II, III		■	■	■												
3	Pengembangan Produk					■	■	■	■								
4	Uji Validitas Produk									■	■	■	■				
5	Uji coba produk dan penyebaran angket produk										■	■	■	■			
6	Analisis data													■	■	■	
7	Penyusunan laporan penelitian															■	■

C. Sumber Data

Sumber data ialah visualisasi data yang diperoleh. Sumber data dibagi menjaadi dua sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber atau objek penelitian, misalnya melalui kegiatan wawancara, observasi, maupun pendistribusian kuesioner (Haifa et al., 2025). Data primer pada penelitian ini mencakup observasi,

wawancara, dan angket. Berkaitan dengan pengembangan media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites* pada pembelajaran Bahasa Indonesia mater teks prosedur. Sumber data yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Guru kelas IV SDN Genilangit 1
- b. Siswa kelas IV sebanyak 32

Dengan pilihan narasumber tersebut selaku sumber data dalam penelitian ini yaitu narasumber sebagai peran utama yang terlibat langsung sehari-hari, karena narasumber mengetahui secara detail persoalan yang akan diteliti serta lebih memahami beberapa informasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari berbagai referensi yang telah ada sebelumnya, seperti dokumen, buku, jurnal, ataupun laporan yang sudah diterbitkan (Haifa et al., 2025).

D. Populasi Data

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan unit analisis yang memiliki keterkaitan dengan masalah serta tujuan penelitian. Populasi tidak terbatas pada manusia saja, tetapi juga dapat mencakup dokumen, lembaga, peristiwa, maupun fenomena yang sesuai dengan kriteria penelitian (Batara et al., 2025). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Genilangit 1 (32 siswa).

2. Sampel

Menurut (Nainggolan, 2023) Sampel merupakan sebagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data atau objek dalam penelitian untuk mendukung proses penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilaksanakan dengan memakai berbagai instrumen, yaitu angket (kuesioner), wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi ialah tindakan menganalisis dan menuliskan sebuah temuan dengan terstruktur, nyata, serta realistis guna mewujudkan target tertentu. Dalam pelaksanaannya, observasi dapat dilaksanakan dengan tidak terstruktur tanpa memakai instrumen khusus. Kegiatan ini dijalankan dengan melihat secara langsung jalannya pembelajaran di kelas guna mengkaji media yang digunakan oleh pendidik serta menunjang kegiatan belajar mengajar.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi

Kisi-Kisi Observasi	Objek Yang Diamati
Proses pembelajaran di kelas	1. Kurikulum yang diterapkan 2. Sumber belajar yang digunakan
Ketersediaan media pembelajaran	1. Fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran 2. Jenis media yang digunakan 3. Pengaruh media pembelajaran terhadap keterlibatan siswa
Permasalahan dalam pembelajaran	1. Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran

Sumber : Modifikasi (Felindasari et al., 2024)

2. Wawancara

Wawancara ialah sebuah metode atau sarana evaluasi yang dilaksanakan melewati proses perbincangan dan diskusi dengan narasumber guna mendapat keterangan yang diperlukan oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan tanya jawab bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia guna mengumpulkan data yang lebih terperinci terkait potensi serta kendala yang terdapat di sekolah.

3. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner ialah suatu teknik dalam pengumpulan data menggunakan pertanyaan atau pernyataan yang tertulis tentang topik tertentu untuk mendapatkan informasi tertentu terkait tampilan, warna media, manfaat produk dan keseimbangan yang meliputi tampilan fisik dari media dan kemenarikan produk jika digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen ahli media, ahli materi, dan respon guru.

Angket dibuat untuk mendapatkan informasi tentang keadaan pembelajaran di kelas, masalah yang siswa hadapi saat memahami materi, dan penggunaan media pembelajaran yang telah mereka gunakan sebelumnya. Peneliti dapat menggunakan angket ini untuk mengetahui seberapa penting pengembangan media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites* bagi siswa di kelas IV SD. Hasil dari angket ini menjadi landasan untuk membuat media yang selaras dengan sifat dan kebutuhan peserta didik di kelas IV SD.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai
Aspek Tampilan	
1.	Penampilan media pembelajaran digital <i>Smart Tutorial</i> (gambar dan warna) bisa menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar 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>Smart Tutorial</i> serta tidak mengganggu keterbacaan pada teks
8.	Media pembelajaran digital <i>Smart Tutorial</i> menunjang materi yang diajarkan
9.	Kesesuaian gambar media pembelajaran digital <i>Smart Tutorial</i> dengan materi
10.	Media pembelajaran digital <i>Smart Tutorial</i> dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
Aspek Kepraktisan	
11.	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian
12.	Memudahkan siswa dalam memahami materi teks prosedur
13.	Memudahkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
14.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri
15.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi
Aspek Kebahasaan	
16.	Bahasa yang dipakai sesuai dengan tingkat berpikir siswa
17.	Ketetapan istilah yang digunakan
18.	Ketetapan tata bahasa dan ejaan
19.	Kalimat yang digunakan jelas atau tidak berulang-ulang

Sumber: Modifikasi (Felindasari et al., 2024)

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>Smart Tutorial</i> sesuai dengan konsep
4.	Kesesuaian isi dengan materi
5.	Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran
6.	Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
7.	Kesesuaian media <i>Smart Tutorial</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 media
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 : Modifikasi(Felindasari et al., 2024)

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen ahli bahasa

Sumber : Modifikasi(Felindasari et al., 2024)

No	Aspek yang dinilai
Aspek Kebahasaan	
1.	Bahasa mudah dipahami siswa
2.	Kosakata yang digunakan tepat
3.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan usisa siswa
Aspek Kalimat	
4.	Menggunakan kalimat yang sederhana dan tidak terlalu Panjang
5.	Kalimat dapat dipahami dengan mudah
6.	Menggunakan struktur kalimat yang jelas
7.	Keefektifan kalimat
Aspek Keterbacaan	
8.	Tulisan mudah dibaca
9.	Bahasa tidak membingungkan
10.	Ukuran dan jenis huruf mendukung keterbacaan teks
11.	Tata letak teks tersusun rapi dan sistematis
Aspek Kaidah Penulisan	
12.	Tanda baca digunakan dengan tepat
13.	Huruf kapital digunakan dengan tepat
14.	Kebakuan istilah
15.	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

No.	Aspek Yang Dinilai
Kualitas Teknis Media	
1.	Kualitas media pembelajaran <i>Smart Tutorial</i> sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.
2.	Kemenarikan tampilan halaman media
3.	Keterbacaan huruf pada media
4.	Media pembelajaran <i>Smart Tutorial</i> dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
Kesesuaian Isi Materi Dalam Media	
5.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran
6.	Kemudahan materi untuk dipahami
7.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami
Kesesuaian Bahasa	
8.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Smart Tutorial</i> mempermudah untuk belajar siswa
9.	Penyajian kalimat mudah dipahami
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kosakata baku dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Sumber : Modifikasi (Felindasari et al., 2024)

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek Yang Dinilai
Aspek Tampilan	
1.	Kualitas media pembelajaran <i>Smart Tutorial</i> memiliki tampilan menarik
2.	Kemenarikan tampilan halaman media
3.	Pemilihan background dan gambar
Aspek Penggunaan	
4.	Kemudahan media untuk digunakan
5.	Media dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri
Aspek Materi	
6.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran
7.	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa
8.	Meningkatkan pemahaman siswa
Aspek Bahasa	
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Smart Tutorial</i> mempermudah untuk belajar siswa
10.	Kalimat yang digunakan tidak membingungkan siswa

Sumber : Modifikasi (Felindasari et al., 2024)

Kemudian hasil yang didapatkan dari kuisioner (angket) yang sudah diserahkan kepada ahli media, ahli materi, serta guru dikaji guna melihat keefektifan media pembelajaran *Google Sites* yang bermaterikan teks prosedur. Pertama, menambah penilaian pada tiap kriteria sesuai dengan tabel di bawah ini.

Tabel 3.8 Skala Likert

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

Sumber : Modifikasi (Felindasari et al., 2024)

Kemudian, melakukan kalkulasi keterangan yang dikasihkan memakai rumus berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Uraian:

V = Presentase Validitas

TSe = Total Skor Empiris Jumlah Skor Penilaian Oleh Validator

TSh = Total Skor Maksimum Hasil Validasi

Ketiga, Menarik kesimpulan dari hasil perhitungan guna menentukan tingkat kelayakan media sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan

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

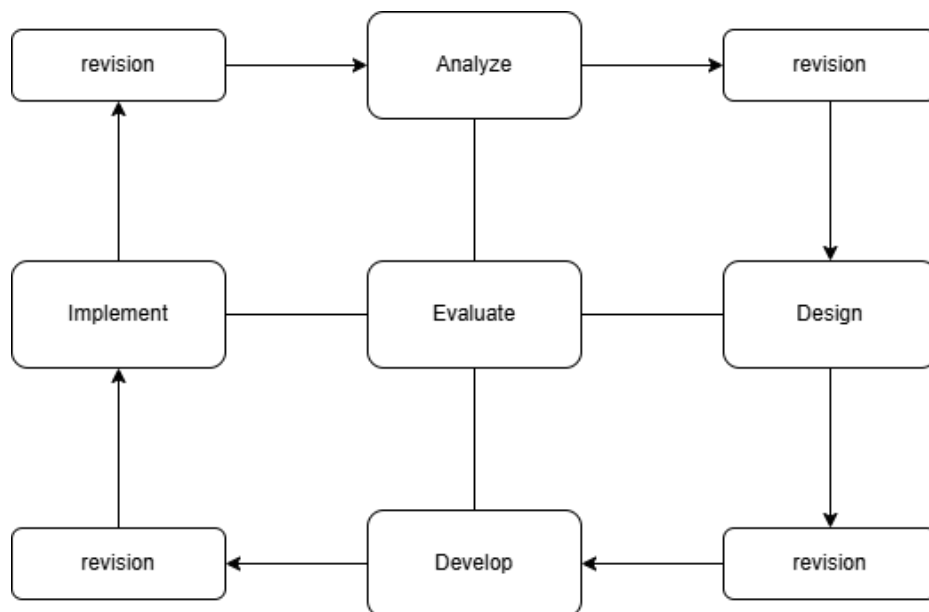
Sumber : Modifikasi (Felindasari et al., 2024)

4. Dokumentasi

Dokumentasi ialah rekaman atau catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi. Dalam konteks ini, dokumentasi meliputi foto dan tulisan dari peserta didik SDN Genilangit 1 saat mengikuti pembelajaran dengan media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites*, serta ketika mereka mengisi angket penilaian terhadap media pembelajaran tersebut.

F. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini memanfaatkan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE ialah model yang cenderung umum sehingga dapat diaplikasikan pada berbagai jenis penelitian pengembangan. Secara konseptual, model ini memiliki kesamaan dengan proses pengembangan sistem pembelajaran (Anafi et al., 2021). Dalam penerapannya pada proses pengembangan, model ini dipandang berlangsung secara berurutan namun tetap bersifat interaktif, di mana hasil evaluasi pada setiap tahap dapat menjadi dasar untuk melanjutkan atau memperbaiki tahap pengembangan berikutnya.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

Dalam pengembangan ini digunakan mekanisme yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Siregar & Rhamayanti, 2025). Sesuai dengan tahapan dapat dijelaskan lebih detail untuk memudahkan dan memaknai, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis

Tahap analisis menjelaskan terkait materi yang ada pada pembelajaran. Langkah ini dilakukan dengan pengamatan suatu keadaan kelas, tenaga pendidik, supaya didapatkan data untuk menganalisis terhadap kebutuhan dan analisis terhadap tugas. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sehingga dapat ditemukan penyelesaian yang cocok melalui pengembangan media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites*. Pada tahap analisis terbagi dari tiga tahapan yaitu tahapan analisis

kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa antara lain berikut ini:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan guna memahami media yang semacam apa dan yang selaras dengan kebutuhan siswa karena siswa menjadi objek utama dalam penelitian ini.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum dilaksanakan untuk melihat kurikulum yang dipakai di SDN Genilangit 1, sehingga peneliti bisa menyesuaikan materi yang akan di kembangkan dalam media interaktif.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahapan analisis karakteristik ini untuk mengetahui bahwa pembelajaran dan media apa yang sesuai dengan karakteristik siswa di SDN Genilangit 1.

2. Desain

Tahapan perancangan dilakukan dengan menggunakan hasil yang telah didapatkan dari tahap analisis. Dilakukan peremajaan apabila ditemukannya sebuah perbedaan antara kebutuhan pengguna dengan keperluan pengembang. Proses pendesainan dilakukan di awal untuk membuat sebuah desain. Pada tahapan desain dibagi lagi menjadi 4 tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan materi

Pada tahapan penyusunan materi, peneliti membuat materi yang sesuai dengan tahapan analisis kurikulum sehingga nantinya materi yang dimasukkan kepada media selaras dengan kurikulum dan sesuai EYD dan gampang dipahami siswa kelas IV khususnya SDN Genilangit 1.

b. Pengumpulan dan pemilihan referensi

Pada tahapan pengumpulan dan pemilihan referensi sangat diperlukan guna mendapatkan sumber materi dan media yang akurat, jadi benar-benar dari sumber yang valid dan akurat. Adapun sumber yang digunakan yaitu, materi-materi teks prosedur dari internet dan video pembelajaran dari aplikasi YouTube.

c. Penyusunan desain

Pada tahap ini, peneliti mulai mendesain media selaras dengan analisis kurikulum, temuan observasi, dan hasil dari wawancara.

d. Penyusunan angket penelitian

Pada tahapan penyusunan angket penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah disusun benar-benar layak digunakan, sehingga dalam penelitian ini dibutuhkan tiga validator yaitu validator media, validator materi, dan validator Bahasa.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan memanfaatkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya serta tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Pada tahap ini dilaksanakan proses perancangan dan penyempurnaan media, disertai validasi terhadap materi, tampilan media, dan instrumen yang digunakan. Secara keseluruhan, proses pengembangan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu:

a. Pembuatan Produk

Pada tahapan ini produk yang sudah di desain dan dipilih sumber referensi yang akurat, kemudian semua komponen disatukan dalam satu produk dengan fitur-fitur di media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites*.

b. Validasi

Setelah tahap pengembangan media pembelajaran selesai, produk akan melalui proses validasi dari beberapa ahli sebelum diterapkan di lapangan. Proses validasi ini mencakup penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Produk yang telah dikembangkan harus mendapat status valid/layak dari para ahli sebelum dapat diterapkan. Tahapan validasi ini dilaksanakan untuk mengvaluasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah mencukupi standar kelayakan yang ditetapkan. Para ahli memberikan penilaian sesuai indikator yang telah ditetapkan. Langkah selanjutnya setelah data melalui proses perhitungan dan memperoleh skor

presentase, kemudian dapat diinterpretasikan dalam bentuk pencapaian data kualitatif.

c. Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan pada media yang disesuaikan dengan komentar dan saran dari ketiga ahli, sebelum dilakukan uji coba dan uji lapangan.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, media hasil pengembangan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik memanfaatkan media tersebut secara langsung untuk menunjang kegiatan belajar. Media dapat diakses dengan menggunakan telepon pintar atau laptop. Pada tahapan ini diimplementasikan pada siswa kelas IV SDN Genilangit 1 yang berjumlah 32 siswa.

5. Evaluasi

Pada fase ini peneliti melaksanakan evaluasi guna mengukur tercapainya tujuan pengembangan produk media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites*. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites* pada pembelajaran menulis teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahapan ini siswa diberikan angket respon siswa sesudah menggunakan media *Smart Tutorial* berbasis *Google Sites*.