

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk melakukan riset guna menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran webtoon berbasis *contextual teaching learning* (CTL) dalam pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran webtoon yang akan dikembangkan ini, perlu diuji oleh para ahli. Dengan adanya media pembelajaran webtoon ini, maka diharapkan dapat membantu dan berguna bagi siswa kelas V di SDN Kapuk 08 Petang dalam proses memahami pembelajaran PPKn Tema 5 Subtema 2 tentang manfaat persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan webtoon berbasis CTL untuk pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar akan dilaksanakan pada bulan Februari-Mei 2023 di SDN Kapuk 08 Pagi yang berlokasi di kelurahan Kapuk, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat.

C. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis CTL untuk pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar adalah menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (r&d). Menurut Sugiyono dalam bukunya menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan R&D adalah proses menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji kelayakan produk tersebut.⁷³

Proses mengembangkan produk ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran webtoon berbasis CTL untuk pembelajaran PPKn di kelas V

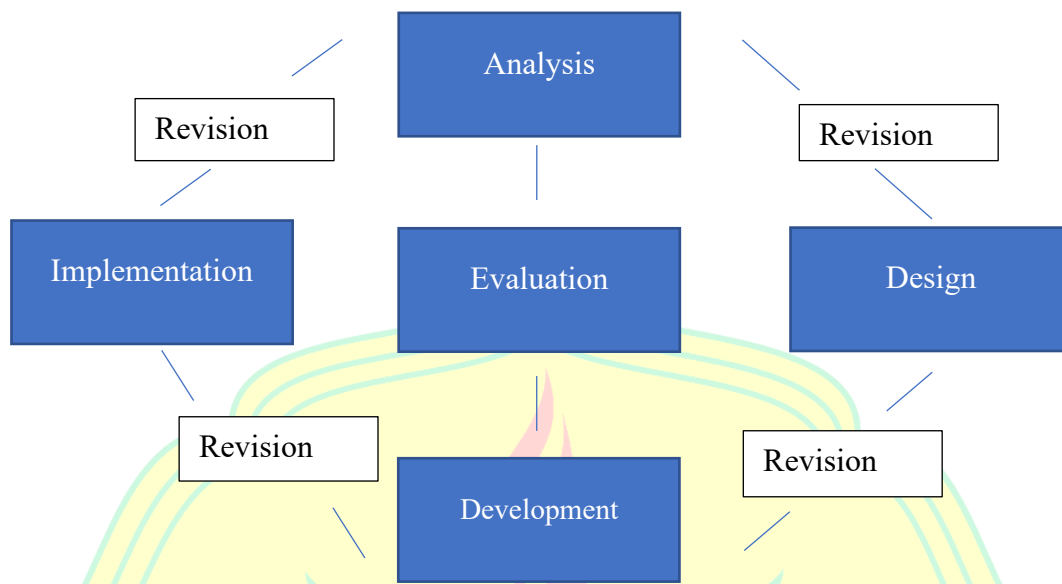
⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta CV, 2019), hal 752.

sekolah dasar. Menurut Dick dan Carry dalam Setiadi dkk menyatakan pendapatnya bahwa model penelitian pengembangan dikelompokkan menjadi lima tahap diantaranya yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) serta evaluasi (*evaluation*).⁷⁴ Model pengembangan Dick dan Carry lebih dikenal dengan nama ADDIE serta model pengembangan ADDIE harus memperhatikan tahap-tahap tersebut sebelum menghasilkan suatu produk. Adapun model ADDIE dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*), yaitu tahap melakukan analisis kebutuhan sebelum menghasilkan suatu produk pengembangan. Adapun dalam analisis seperti mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk berdasarkan tujuan yang dicapai, dan pemikiran sumber-sumber penelitian produk yang sudah ada sebelumnya.
2. Desain (*Design*), yaitu tahapan dalam merancang atau mendesain konsep suatu produk.
3. Pengembangan (*Development*), yaitu tahap dalam mengembangkan produk secara nyata dengan rancangan atau desain yang sudah ada sebelumnya.
4. Implementasi (*Implementation*), yaitu tahap dalam melakukan uji coba produk yang dikembangkan.
5. Evaluasi (*Evaluation*), yaitu tahap setelah penelitian pengembangan ini menghasilkan produk. Apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan yang dicapai atau perlu dilakukan revisi lagi.

⁷⁴ Anwar Setiadi, Pitoyo Yuliatmojo, and Diat Nurhidayat, "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik," *JURNAL PENDIDIKAN VOKASIONAL TEKNIK ELEKTRONIKA (JVOTE)* 1, no. 1 (2018): 1–5, hal 2.

Gambar 3.1 Bagan Pengembangan ADDIE



D. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dari pemikiran Dick and Carry. Pada model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) serta evaluasi (*evaluation*) yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Prosedur pengembangan "*Media Pembelajaran Webtoon Berbasis Contextual Teaching Learning Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar*" memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan dalam mengumpulkan berbagai sumber-sumber dan informasi sebelum menghasilkan suatu produk pengembangan, dalam penelitian pengembangan ini produk yang akan dihasilkan ialah media pembelajaran webtoon. Analisis Kebutuhan

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk adalah dengan mengumpulkan sumber-sumber dan informasi. Hal tersebut

bertujuan untuk mengidentifikasi produk pengembangan dengan tujuan sasaran dalam proses pembelajaran yang bermakna, efektif, dan efisien.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan mengkaji ciri-ciri atau karakteristik peserta didik yang sesuai dengan produk pengembangan yang akan dihasilkan.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan mengkaji kurikulum yang akan disesuaikan oleh produk pengembangan yang akan dihasilkan.

d. Analisis Teknologi

Analisis teknologi ini dibutuhkan sebagai landasan produk pengembangan berdasarkan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain dilakukan agar memudahkan peneliti dalam mendesain webtoon yang akan dikembangkan. Adapun tahap desain sebagai berikut:

a. Story board

Story board merupakan alur cerita yang akan dirancang oleh peneliti sehingga memudahkan peneliti dalam mendeskripsikan ide atau alur cerita. Story board juga menunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan suatu produk yang akan dihasilkan. Story board bertujuan untuk menerangkan atau menjelaskan langkah-langkah kerja produk yang akan dihasilkan sehingga memudahkan dalam proses pembuatan webtoon.

b. Karakter

Karakter adalah suatu tokoh dalam cerita untuk menyempurnakan alur cerita dan ilustrasi yang sudah disebutkan sebelumnya. Karakter ini berguna untuk menarik perhatian pembaca sehingga ikut terhanyut dalam cerita tersebut. Adapun langkah pertama dalam membuat karakter, yaitu seperti apa karakter tersebut, perbedaan diantara karakter-karakter, dan peran karakter dalam cerita.

c. Storyline

Storyline merupakan garis cerita dengan membuat alur cerita di dalam webtoon. Storyline ini sebagai pendukung untuk memahami jalan cerita.

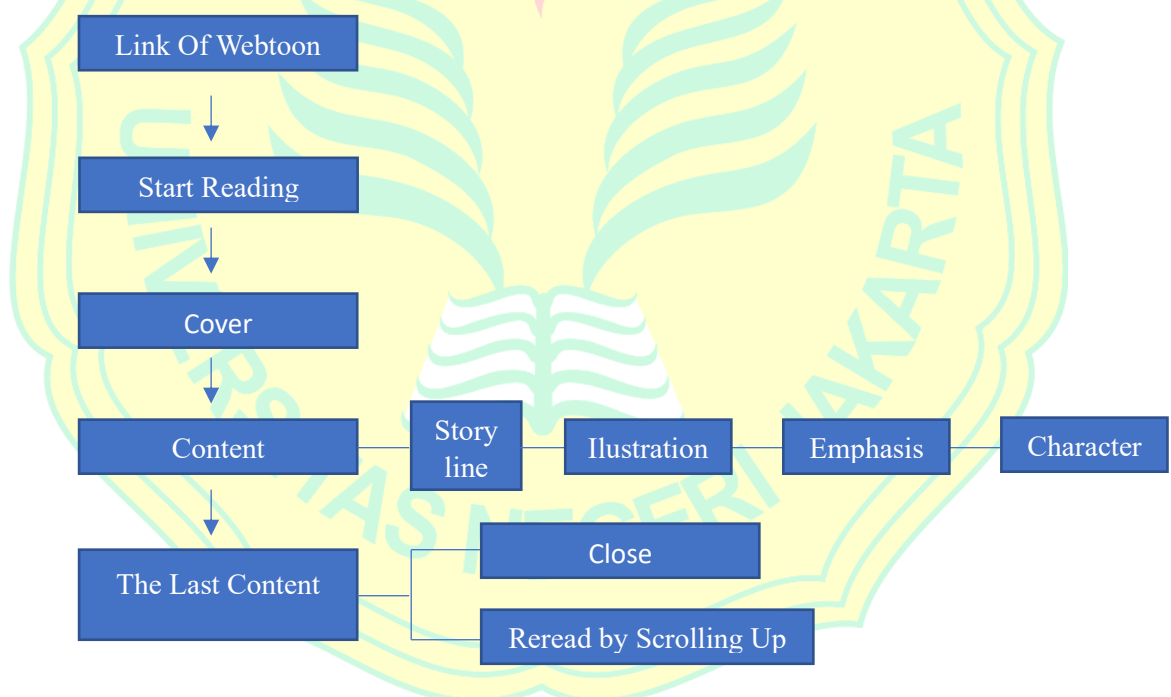
d. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu gambar yang bertujuan untuk menjelaskan atau menerangkan kejadian di dalam gambar tersebut. Selain itu ilustrasi sebagai pendukung alur cerita serta penghias secara konkret sehingga mudah dipahami.

e. Flowchart

Flowchart adalah gambaran grafik dengan tujuan menunjukkan langkah-langkah atau urutan prosedur dari suatu program pengembangan

Gambar 3. 2 Bagan Flowchart Media Pembelajaran



3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini merupakan tahapan dalam mewujudkan apa yang telah dirancang dalam tahap desain sehingga menjadi suatu produk. Hasil produk ini yang akan diujicobakan.

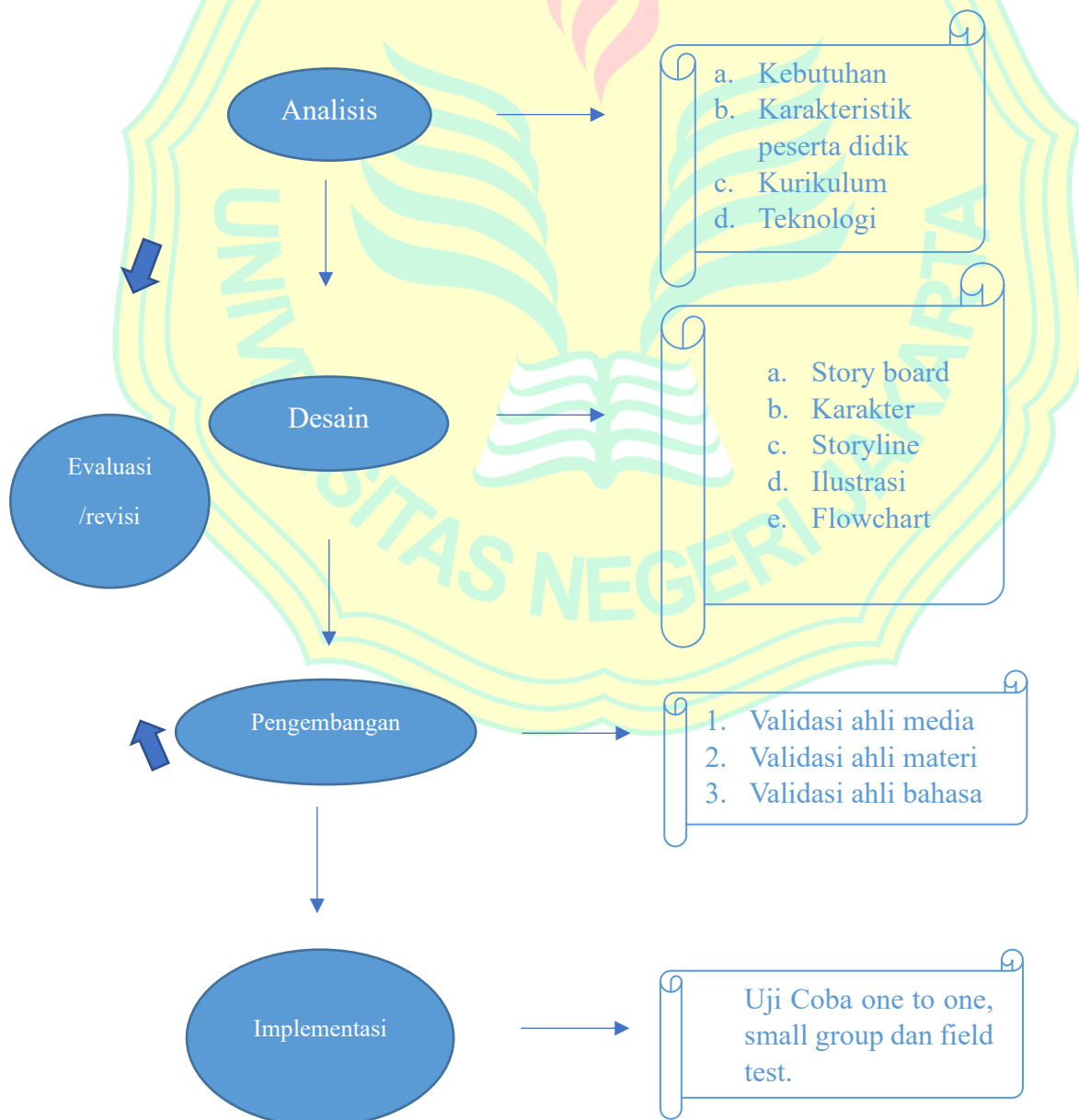
4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan uji coba terhadap ahli dan siswa kelas V sekolah dasar.. Uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Apabila memiliki tanggapan yang layak, maka media pembelajaran webtoon berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) dapat digunakan untuk pembelajaran ppkn siswa kelas V sekolah dasar.

5. Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan tahap yang harus diperbaiki dalam pengembangan produk seperti dalam media pembelajaran webtoon komponen apa saja yang harus diperbaiki sehingga menjadi media pembelajaran yang bermakna, efektif dan efisien.

Gambar 3.3 Bagan Tahap pengembangan media pembelajaran



E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan peneliti dalam memperoleh data. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan oleh peneliti dalam media pembelajaran webtoon berbasis CTL adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan angket penelitian. Penelitian dilakukan di SDN Kapuk 08 Petang pada muatan pembelajaran PPKN secara luring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran untuk keberhasilan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran webtoon berbasis CTL ini akan dievaluasi oleh ahli dalam bidang media, ahli dalam bidang materi, dan ahli dalam bidang bahasa. Setelah diuji oleh para ahli produk akan diuji oleh siswa kelas V SDN Kapuk 08 Petang, Kelurahan Kapuk, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan susunan kisi-kisi untuk memvalidasi suatu produk yang akan dilakukan penilaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu kuisisioner evaluasi media pembelajaran untuk ahli dalam bidang media, ahli dalam bidang materi, dan ahli dalam bidang bahasa, serta angket respon siswa terhadap media pembelajaran webtoon. Pengumpulan data yang akan dilakukan berupa lembar kuisisioner dengan memberi nilai yang meliputi aspek dan kriteria yang telah ditentukan. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Instrumen kelayakan untuk ahli media

Instrumen untuk dosen ahli dalam bidang media digunakan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran. Instrumen penilaian media pembelajaran diadaptasi dari Sunaryo Sunarto dalam Wirasasmita dan

Putra.⁷⁵ Adapun aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran, yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-kisi kelayakan media pembelajaran webtoon berbasis Contextual Teaching Learning dalam pembelajaran PPKN ahli media

Aspek	Kriteria Penilaian
Tampilan media	Tata letak teks dan gambar
	Kesesuaian pilihan latar belakang (<i>background</i>)
	Kesesuaian pemilihan warna
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf
	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
	Keterbacaan teks
Pemrograman	Kemudahan penggunaan aplikasi
	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi
	Kemudahan keluar dari aplikasi
	Kemudahan memahami struktur navigasi aplikasi

Sumber: Sunaryo Sunarto dalam Wirasasmita dan Putra 2015 dengan dimodifikasi

2. Instrumen kelayakan untuk ahli materi

Adapun aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran untuk ahli materi, yaitu:

Tabel 3.2 Kisi-kisi kelayakan media pembelajaran webtoon berbasis Contextual Teaching Learning dalam pembelajaran PPKN ahli materi.

Aspek	Kriteria Penilaian
-------	--------------------

⁷⁵ Yupi Kuspani Putra Wirasasmita, Rasyid Hardi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi," *Jurnal Educatio* 10, no. 2 (2015): 262–279, hal 263-266.

Pembelajaran	Kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengan KI (kompetensi inti).
	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD).
	Kesesuaian isi materi dengan indikator.
	Kesesuaian materi membangun kerukunan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
Isi	Contoh yang disajikan sudah sesuai dengan materi yang ditampilkan.
	Isi materi mudah dipahami sebab didukung dengan gambar yang jelas.
	Ketepatan dalam penggunaan pendekatan <i>contextual teaching learning</i> pada media.
	Kesesuaian materi dengan pendekatan <i>contextual teaching learning</i> .
	Ketepatan pemilihan gambar dengan materi pembelajaran.
	Materi pembelajaran terdapat pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar.

Sumber: Sunaryo Sunarto dalam Wirasasmita dan Putra 2015 dengan dimodifikasi

3. Instrumen kelayakan untuk ahli bahasa

Adapun aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran untuk ahli bahasa, yaitu:

Tabel 3.3 Kisi-kisi kelayakan media pembelajaran webtoon berbasis *Contextual Teaching Learning* dalam pembelajaran PPKN ahli bahasa

Aspek	Kriteria Penilaian
Kesesuaian Bahasa	Kejelasan bahasa yang digunakan
	Kejelasan bahasa dengan sasaran pengguna
	Kesantunan penggunaan bahasa

	Ketepatan dialog/teks wacana dengan materi
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa
	Penggunaan EYD
Motivasi Kebahasaan	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu

Sumber: Sunaryo Sunarto dalam Wirasasmita dan Putra 2015 dengan dimodifikasi.

4. Instrumen kelayakan untuk siswa

Adapun aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran untuk siswa, yaitu:

Tabel 3.4 kisi-kisi aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran webtoon berbasis Contextual Teaching Learning dalam pembelajaran PPKN oleh siswa

Aspek	Kriteria Penilaian	Nomor Soal
Pemrograman	Kemudahan penggunaan media pembelajaran webtoon.	1, 2,
Tampilan Media	Ketertarikan terhadap media pembelajaran webtoon.	3, 4
Pembelajaran	Keterkaitan materi dan ilustrasi dalam media pembelajaran webtoon.	5, 6, 7, 8
Isi	Keterkaitan isi materi	9, 10, 11
Kebahasaan	Kemutakhiran bahasa	12, 13
Motivasi	Motivasi siswa dengan adanya media pembelajaran webtoon	14, 15

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam mengelola dan menghitung data adalah dengan analisis deskriptif kuantitatif dalam prosedur pengembangan yang dilakukan. Data tersebut terdiri dari penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan siswa kelas V. Adapun rumus data kelayakan produk pengembangan media pembelajaran webtoon berbasis *Contextual Teaching Learning* untuk pembelajaran PPKN siswa kelas V sekolah dasar sebagai berikut:⁷⁶

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma (\text{jawaban X bobot tiap pilihan})}{n \text{ X bobot tertinggi}}$$

Keterangan:

Σ : Jumlah

n : Jumlah seluruh item angket

Rumus di atas merupakan ketentuan dalam penilaian dengan ketetapan yang dapat dijelaskan pada tabel berikut:⁷⁷

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Skor rata-rata (%)	Kategori
25-39,9	Tidak Valid
40-54,9	Kurang Valid
55-69,5	Cukup Valid
70-84,9	Valid
85-100	Sangat Valid

⁷⁶ Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–210, hal 207.

⁷⁷ Henny Hidayatul Maulia and Tabitha Sri Hartati Wulandari, "Uji Validasi Pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) Biologi SMA Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis," *Proceeding Biology Education Conference* 15, no. 1 (2018): 354–360, hal 355.