

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sesuai hakikat metode R&D yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam Sugiyono (2013: 4), penelitian ini melibatkan dua proses utama sekaligus, yaitu pengumpulan data dari lapangan dan pengembangan serta pengujian suatu produk pembelajaran. Kedua proses tersebut dijalankan secara bersamaan dan saling mendukung: data lapangan dari tahap analisis menjadi dasar pengembangan produk, sedangkan produk yang dikembangkan kemudian dinilai kelayakannya melalui validasi ahli sebagai bentuk pengujian.

Secara operasional, penelitian ini mencakup seluruh tahapan model ADDIE sebagai satu kesatuan yang utuh. Tahap analisis menghasilkan data kebutuhan yang menjadi landasan desain produk. Tahap desain menghasilkan kerangka media dan instrumen penilaian. Tahap pengembangan menghasilkan produk media presentasi berbasis Canva yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilaksanakan secara langsung oleh peneliti di dalam kelas untuk memastikan produk yang telah dinyatakan layak secara teoretis juga dapat berfungsi secara kontekstual. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif di setiap fase untuk memastikan perbaikan yang berkesinambungan. Dengan demikian, penelitian ini telah memenuhi seluruh kriteria metode R&D,

baik dari aspek pengumpulan data lapangan maupun aspek pengembangan dan pengujian produk.

Mengacu pada pendapat Branch (2009: 2) dan Sugiyono (2013: 4), penelitian pengembangan di tingkat sarjana (S1) lazim dibatasi pada tahap validasi produk tanpa harus mencakup pengukuran efektivitas secara penuh. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi hingga tahap penilaian kelayakan melalui validasi ahli materi dan ahli media sebagai data primer. Tahap implementasi dilaksanakan secara terbatas bukan sebagai tahap pengambilan data utama, melainkan sebagai langkah konfirmasi bahwa produk yang telah dinyatakan layak secara teoretis juga dapat difungsikan dalam ekosistem kelas yang nyata.

Branch (2009: 2) menegaskan bahwa model ADDIE bersifat fleksibel dan setiap tahapnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks penelitian. Kajian teoretis model ADDIE telah dipaparkan pada Bab II, sehingga pada Bab III ini hanya diuraikan prosedur penerapannya dalam konteks penelitian ini.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Sukoharjo yang beralamat di Kembaran RT 03 RW 07, Mulur, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa MIN 3 Sukoharjo telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran presentasi berbasis Canva.



Gambar 3.1 Maps MIN 3 Sukoharjo

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dimulai dari bulan September 2025 hingga Mei 2026. Jadwal penelitian dirinci sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Observasi awal dan perizinan	September 2025
2.	Analisis kebutuhan	September-Oktober 2025
3.	Desain dan pengembangan produk	November 2025-Februari 2026
4.	Revisi internal produk	Maret-April 2026
5.	Validasi ahli materi dan ahli media	Mei 2026
6.	Revisi produk pasca validasi	Mei 2026
7.	Uji coba terbatas	Mei 2026
8.	Analisis data dan pelaporan	Mei 2026

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok. Pertama, validator yang terdiri dari empat orang ahli, yaitu dua orang ahli materi yang merupakan dosen atau praktisi di bidang pendidikan bahasa Inggris

MI/SD dan dua orang ahli media yang merupakan dosen atau praktisi di bidang teknologi pendidikan atau desain media pembelajaran. Kedua, subjek uji coba terbatas yang terdiri dari 17 peserta didik kelas IV MIN 3 Sukoharjo yang dipilih menggunakan teknik *sampling purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013: 85).

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media presentasi berbasis Canva materi "*Where is My Pencil?*" mengikuti tahapan model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi langsung di kelas IV MIN 3 Sukoharjo dan wawancara dengan guru bahasa Inggris. Selanjutnya, analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui gaya belajar, kemampuan awal, dan ketertarikan peserta didik terhadap teknologi. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan materi yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Setelah data dari tahap analisis terkumpul dan diolah, penelitian beralih ke tahap desain. Pada tahap ini, peneliti merancang kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan, meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, perancangan *storyboard*, serta penentuan tampilan visual. Pada tahap ini pula peneliti merancang

instrumen penilaian berupa angket untuk ahli materi dan ahli media.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap di mana rancangan yang telah disusun pada tahap desain diwujudkan menjadi produk nyata. Peneliti mulai membuat media presentasi berbasis Canva dengan mengikuti *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya.

Sebelum proses produksi dimulai, perlu ditegaskan bahwa media presentasi berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan produk orisinal yang dirancang sepenuhnya dari awal oleh peneliti. Meskipun *platform* Canva menyediakan beragam *template* siap pakai, peneliti tidak sekadar mengunduh atau mengubah *template* yang tersedia, melainkan merancang ulang seluruh elemen visual, memilih dan menyusun konten materi secara mandiri, serta membangun alur penyajian yang sistematis sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD/MI dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Proses pembuatan media meliputi beberapa langkah, antara lain pemilihan *template* Canva yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar, penambahan teks materi tentang preposisi tempat (*on, in, under, beside, behind, in front of*), serta penyisipan gambar ilustrasi yang kontekstual. Tampilan dibuat semenarik mungkin dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain visual yang baik seperti kontras, keselarasan warna, keterbacaan *font*, dan keseimbangan tata letak.

Setelah media selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh para ahli. Sebelum validasi utama dilaksanakan, instrumen penilaian terlebih dahulu diverifikasi kesesuaiannya. Validasi terdiri atas dua jenis, yaitu validasi materi oleh ahli materi (dosen bahasa Inggris atau guru yang berpengalaman) dan validasi media oleh ahli teknologi pendidikan. Proses validasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Richey dan Klein (2007: 113) menegaskan bahwa validasi oleh ahli merupakan bagian yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan media, karena tahap ini berfungsi untuk mendeteksi kelemahan produk sebelum diterapkan kepada pengguna.

Hasil validasi ahli kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk. Revisi dilakukan secara bertahap hingga media dinyatakan layak oleh para validator. Kelayakan ini diukur menggunakan lembar angket validasi yang mengacu pada kriteria yang telah ditetapkan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah media dinyatakan valid dan layak oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah implementasi terbatas. Pada tahap ini, media presentasi berbasis Canva diterapkan secara terbatas kepada 17 peserta didik kelas IV MIN 3 Sukoharjo sebagai langkah konfirmasi bahwa media yang telah dinyatakan layak secara teoretis oleh para ahli juga dapat berfungsi secara kontekstual di lingkungan kelas yang sesungguhnya.

Smaldino, Lowther, dan Russell (2019: 15) mengingatkan bahwa

keberhasilan implementasi media tidak hanya ditentukan oleh kualitas media itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan guru dalam menggunakannya dan kesesuaian media dengan konteks pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, sebelum implementasi dilakukan, guru diberikan penjelasan tentang cara penggunaan media agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dalam penelitian pengembangan terbagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif berlangsung sepanjang proses pengembangan, mulai dari tahap analisis hingga implementasi, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah keseluruhan proses selesai untuk mengukur efektivitas media secara menyeluruh. Pada penelitian ini, evaluasi formatif dilakukan melalui proses validasi ahli pada tahap pengembangan. Adapun evaluasi sumatif tidak dilakukan dalam penelitian ini karena tujuan penelitian dibatasi pada penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media, sehingga pengukuran dampak terhadap hasil belajar peserta didik berada di luar cakupan penelitian ini.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini difokuskan pada penilaian kelayakan media presentasi berbasis Canva oleh para ahli. Uji coba dilaksanakan melalui dua tahap berikut.

1. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh empat validator yang terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian materi, kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan konsep, dan kelayakan bahasa. Ahli materi yang ditunjuk adalah Dr. Yetty Faridatul Ulfah, M.Hum. selaku dosen Institut Islam Mamba'ul 'Ulum (IIM) Surakarta, dan Sri Lestari, S.Pd. selaku guru Bahasa Inggris MIN 3 Sukoharjo. Ahli media bertugas menilai aspek desain visual, keterbacaan teks, kualitas media berbasis Canva, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Ahli media yang ditunjuk adalah Alfian Eko Rochmawan, M.Pd.I., CETP. dan Viki Bayu Mahendra, M.Pd., keduanya merupakan dosen IIM Surakarta.

2. Uji Coba Terbatas

Tahap uji coba terbatas dilaksanakan setelah media pembelajaran divalidasi oleh para ahli (*expert judgment*) dan secara teoretis dinyatakan layak untuk digunakan. Implementasi pada tahap ini melibatkan 17 peserta didik kelas IV di MIN 3 Sukoharjo dan difokuskan sebatas pada pengamatan (observasi) lapangan. Oleh karena itu, kelayakan materi dan media telah dipastikan pada tahap sebelumnya, pelaksanaan uji coba tidak ditujukan untuk pengujian substansi produk. Observasi ini dilakukan murni sebagai konfirmasi kontekstual guna melihat respons langsung pengguna, tingkat kepraktisan, serta memastikan kesesuaian operasional media dalam ekosistem belajar yang sesungguhnya.

E. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media presentasi berbasis Canva pada materi "*Where is My Pencil?*" mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MIN 3 Sukoharjo. Mengacu pada model pengembangan ADDIE, evaluasi produk dilakukan terutama melalui proses validasi ahli, yang terdiri atas validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media. Proses validasi inilah yang menjadi sumber data utama penelitian ini, sedangkan uji coba terbatas hanya sebagai bentuk konfirmasi kontekstual terhadap produk yang dikembangkan sebagaimana telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya.

F. Subjek Uji Coba Produk

1. Validator Ahli

Ahli materi yang ditunjuk dalam penelitian ini adalah Dr. Yetty Faridatul Ulfah, M.Hum. selaku dosen IIM Surakarta dengan keahlian di bidang Pendidikan Bahasa Inggris dan Sri Lestari, S.Pd. selaku guru Bahasa Inggris MIN 3 Sukoharjo dengan pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun. Ahli media yang ditunjuk adalah Alfian Eko Rochmawan, M.Pd.I., CETP. dan Viki Bayu Mahendra, M.Pd., keduanya merupakan dosen IIM Surakarta dengan keahlian di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan setelah media dinyatakan layak oleh para ahli dan difokuskan sebagai konfirmasi kontekstual, bukan sebagai

tahap pengambilan data penelitian. Dalam pelaksanaannya, media diterapkan kepada 17 peserta didik kelas IV MIN 3 Sukoharjo dengan peneliti berperan aktif mendampingi proses pembelajaran dan melakukan pencatatan observasi terhadap respons serta keterlibatan peserta didik. Hasil observasi ini tidak dianalisis sebagai data penelitian, melainkan digunakan sebagai bahan pertimbangan penyempurnaan produk akhir.

G. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media melalui lembar validasi yang menggunakan skala Likert 1-4. Data ini berupa skor numerik yang selanjutnya diolah menggunakan rumus persentase kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media presentasi berbasis Canva yang dikembangkan.

Data kualitatif diperoleh dari masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh validator pada lembar validasi maupun secara lisan selama proses validasi berlangsung. Data ini bersifat deskriptif dan digunakan sebagai dasar revisi produk agar media yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kedua jenis data tersebut saling melengkapi. Data kuantitatif memberikan gambaran tingkat kelayakan media secara terukur, sedangkan data kualitatif memberikan arah perbaikan yang lebih spesifik dan kontekstual terhadap konten maupun tampilan media.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari dua lembar validasi ahli, sebagai berikut.

1. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran yang terdapat dalam media. Dimensi yang dinilai meliputi:

- a) Kesesuaian materi dengan kurikulum
- b) Keakuratan materi
- c) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
- d) Instrumen menggunakan skala Likert 1-4 dengan kriteria, antara lain:

4 = Sangat Valid

3 = Valid

2 = Tidak Valid

1 = Sangat Tidak Valid

2. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dari sisi teknis dan visual. Dimensi yang dinilai meliputi:

- a) Desain tampilan visual
- b) Keterbacaan teks
- c) Kualitas media berbasis Canva
- d) Kemudahan penggunaan
- e) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

- f) Instrumen menggunakan skala Likert 1-4 dengan kriteria yang sama seperti lembar validasi ahli materi

I. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket penilaian ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut.

1. Tabulasi data dari setiap aspek penilaian
2. Perhitungan skor rata-rata per aspek dan skor rata-rata keseluruhan.
3. Konversi skor ke dalam persentase dengan rumus persentase kelayakan menurut Sa'adah dan Wahyu (2020: 97):

$$P = (\sum x / \sum xi) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

4. Interpretasi hasil persentase menggunakan kriteria kelayakan menurut Riduwan (2015: 18) sebagaimana disajikan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Interpretasi Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Produk dinyatakan layak digunakan apabila hasil penilaian dari keseluruhan validator mencapai persentase minimal 61% sehingga masuk dalam kategori Valid. Jika persentase yang dicapai belum memenuhi kriteria tersebut, produk akan direvisi dan divalidasi kembali hingga dinyatakan memenuhi standar kelayakan.