

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu. *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Suatu produk baru dikembangkan dengan menggunakan metode yang sistematis dan uji lapangan sedemikian rupa sehingga memenuhi kriteria standar mutu, efisiensi dan efektivitas tertentu.⁹⁵

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif pada muatan Bahasa Indonesia. Pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif ini dilakukan dengan serangkaian kegiatan uji coba yang meliputi: uji coba ahli, uji coba lapangan. Pengembangan suatu produk media pembelajaran video interaktif ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau fase pengembangan, yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development or Production*), implementasi (*Implementation or Delivery*) dan evaluasi (*Evaluations*). Pemilihan

⁹⁵ Okpatrioka, *Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*, Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, Vol. 1, No. 1, 2023, 86-100.

model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini dikarenakan model ADDIE sangat tepat untuk mengembangkan media pembelajaran. Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lengkap.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan teori yang sesuai. Berikut penjelasan dari tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Tahapan analisis dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Peneliti juga melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan wawancara, serta membaca kajian-kajian pustaka dari buku ataupun sumber lain seperti artikel jurnal. Hal ini dilakukan untuk memperoleh dasar teoretis yang mendukung peneliti dalam menentukan apakah penelitian pengembangan ini mempunyai dasar yang kuat dan disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Kegiatan perancangan dalam model penelitian dan pengembangan merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran video interaktif dilakukan sesuai dengan rancangan. Kemudian media pembelajaran video interaktif tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi dilakukan untuk menilai validitas isi dan konstruk. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai acuan revisi perbaikan dan penyempurnaan media sampai media dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah implementasi. Implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu bertepatan di SDN Doko Kabupaten Kediri. Penerapan produk berupa media pembelajaran video interaktif atau

implementasi dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Implementasi dilakukan mengacu pada rancangan media pembelajaran video interaktif yang telah dibuat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat. Tahap evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk yang berupa media pembelajaran video interaktif, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk berupa media pembelajaran video interaktif yang telah dihasilkan harus diuji dan diukur melalui beberapa tahapan untuk menentukan kevalidan, kelayakan, dan keefektifannya.

1. Desain Uji Coba

Pada tahap desain uji coba ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu:

a. Tahap konsultasi

Pada tahap konsultasi ini peneliti melakukan kegiatan bimbingan kepada dosen pembimbing mengenai media yang

akan dikembangkan. Dosen pembimbing akan memberikan arahan, komentar serta saran pada media yang dikembangkan, dan peneliti akan berusaha mengikuti arahan yang diberikan tersebut guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Tahap validasi ahli

Pada tahap validasi ada beberapa hal yang harus dilakukan bersama ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Para ahli memberikan komentar dan saran mengenai media yang dikembangkan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Tahap uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan peneliti melakukan uji coba terhadap responden untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 7 siswa serta uji coba kelompok besar kepada 25 siswa kelas III SDN Doko.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di SDN Doko yang terletak di Jl. Dandang Gendis No. 26, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri. Subjek uji coba adalah siswa kelas III sebanyak 25 siswa. Subjek yang dijadikan uji coba ditentukan oleh peneliti sendiri dan saran dari kepala sekolah dengan dasar siswa kelas III yang berada di

tahap operasional konkret dan kekurangan dalam kemampuan menyimak.

3. Jenis Data

Jenis data penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan dua jenis data yaitu:

- a. Data kuantitatif, pada perolehan hasil penilaian yang dilakukan validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, hasil persentase angket dan hasil nilai belajar siswa.
- b. Data kualitatif, berupa tanggapan, saran dan komentar dari validator, siswa dalam uji lapangan berupa respon, wawancara dengan guru kelas III SDN Doko.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai untuk mencari jawaban pada suatu penelitian serta menguji coba kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan instrumen penelitian yang meliputi:

- a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti terlebih dahulu. Wawancara adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengajukan sejumlah pertanyaan yang akan dijawab oleh responden atau narasumber. Wawancara dilakukan secara langsung melalui tatap muka atau *face to face* dengan guru

kelas dan kepala sekolah. Sebelum proses wawancara berlangsung, peneliti menyusun panduan wawancara berdasarkan ranah permasalahan yang ingin digali. Panduan wawancara disusun secara tidak terstruktur yang artinya dilakukan dengan bebas tanpa harus ada pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap.

b. Observasi

Observasi berupa pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Tujuan dilakukannya observasi yakni untuk memperoleh data seakurat mungkin dengan melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian atau objek yang akan dijadikan penelitian.

c. Tes

Tes yakni untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi. Tes dilakukan saat penelitian untuk mengetahui adanya perubahan atau konsistensi jawaban. Tes berupa pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan siswa. Lembar instrumen berupa tes ini berisi pertanyaan tes. Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menyimak dongeng.

d. Angket

1) Lembar angket

Lembar angket merupakan pernyataan tertulis yang memerlukan tanggapan berdasarkan indikator. Digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari jawaban terhadap angket keyakinan oleh peneliti. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup agar responden dapat mengisi sesuai alternatif jawaban yang telah disediakan. Pada penelitian ini angket diberikan kepada guru dan siswa mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Respon Siswa	A. Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6
	B. Bahasa	7, 8, 9, 10
	C. Ketertarikan	11,12, 13, 14, 15, 16

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Respon Guru	A. Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6
	B. Bahasa	7, 8, 9, 10
	C. Ketertarikan	11, 12, 13, 14, 15, 16

2) Lembar validasi media

Lembar validasi media pembelajaran video interaktif digunakan untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan. Dengan kata lain valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
I. Aspek Kelayakan	a. Ukuran konten	1,2

Kegrafikan	- Resolusi	3, 4, 5, 6, 7
	b. Desain sampul konten - Pemilihan warna	
	c. Desain isi konten - Ilustrasi - Animasi	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

3) Lembar validasi materi

Lembar validasi materi dongeng digunakan untuk mengevaluasi valid atau tidaknya kesesuaian media pembelajaran dengan materi pelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
I. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1, 2, 3
	B. Keakuratan materi	4, 5, 6,
	C. Kemutakhiran materi	8, 9
	D. Mendorong keingintahuan	9, 10, 11, 12, 13
II. Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik penyajian	1, 2
	B. Pendukung penyajian	3, 4, 5
	C. Penyajian pembelajaran	6, 7
	D. Koherensi dan keruntutan alur pikir	8, 9, 10
III. Aspek Penilaian Kontekstual	A. Hakikat kontekstual	1, 2
	B. Komponen kontekstual	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

4) Lembar validasi bahasa

Lembar validasi bahasa digunakan untuk mendapatkan data mengenai kualitas dari segi bahasa yang digunakan pada media pembelajaran video interaktif.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Sub komponen	Indikator	Nomor Soal
I. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir dan sosial/emosional	1, 2
II. Komunikatif	a. Keterpahaman terhadap pesan	1, 2
	b. Kesesuaian terhadap pesan	3, 4
III. Dialogis dan interaktif	a. Kemampuan merespon pesan	1, 2
	b. Dorongan berpikir kritis	3, 4
IV. Lugas	a. Ketepatan dan kebakuan kalimat	1, 2, 3, 4
V. Koherensi dan	a. Ketertautan dan keutuhan bab	1, 2

keruntutan alur		
VI. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	a. Ketepatan tata bahasa dan ejaan	1, 2
VII. Penggunaan istilah dan simbol/lambang	a. Konsistensi penggunaan istilah dan simbol	1, 2

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data atau catatan peristiwa melalui hal-hal yang ada hubungannya dengan penelitian dan pengembangan. Dokumentasi yang digunakan berupa foto, daftar nama siswa, lembar materi dalam buku, dan hasil dari sebuah pengerjaan angket.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara memproses atau mengolah data yang diperoleh setelah diperiksa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Teknik analisis data kualitatif, berbentuk deskripsi dari hasil observasi dan wawancara. Proses analisis data dilakukan dengan tahapan analisis sebelum di lapangan serta analisis selama dan sesudah di lapangan.

b. Teknik analisis data kuantitatif

1) Analisis kelayakan media pembelajaran

Menilai kelayakan media pembelajaran video interaktif dengan perhitungan persentase yang diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dan respon guru dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase hasil

F = skor total yang diperoleh

N = skor maksimum

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

Kemudian untuk menghitung hasil respon siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum xN}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

\sum_N = jumlah skor total masing-masing

N = jumlah subjek uji coba

2) Analisis keefektifan media pembelajaran

Tahapan analisa data adalah sebagai berikut:

Berikut adalah kriteria tingkat keefektifan media pembelajaran video interaktif:

Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Media

Skor	Kategori
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Sangat Kurang

a) Uji *Normalize Gain*

Uji *N-Gain* bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video interaktif. Adapun secara manual rumus perhitungan *N-Gain* adalah:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Apabila berpedoman pada standar tafsiran efektivitas *N-Gain* dengan kategori (%), maka tabelnya adalah sebagai berikut⁹⁶:

Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

b) Uji t

Uji t yang digunakan adalah jenis uji-t *dependent-samples t-test* atau uji-t sampel berpasangan.

⁹⁶ Rusmin Afandi Madjid, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Tunanetra di MTSLB/A Yaketunis Yogyakarta*, E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Vol. VIII, No. 4, 2019, 305-314.