

BAB III

METODE DAN DESAIN PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dilihat dari variabel penelitian terdiri atas satu variabel, yaitu variabel Bahan Ajar Digital (X). penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bandung yang beralamat di Jl. Wastukencana No.3, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *microlearning* pada materi Komunikasi Melalui Telepon dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung.

3.2 Desain Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Sugiyono (2018, hal. 213) menyebutkan “Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan dianalisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna”. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau objek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian *Design & Development (D&D)*, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan *design* saja menggunakan model PPE (*planning, production, and evaluation*). Penulis menggunakan desain penelitian tersebut karena tujuan penelitian ini menghasilkan produk yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini relevan dengan yang disampaikan oleh Richey & Klein (2014, hal. 1) yang menyatakan bahwa “*the systematic study of design, development, and evaluation process with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and*

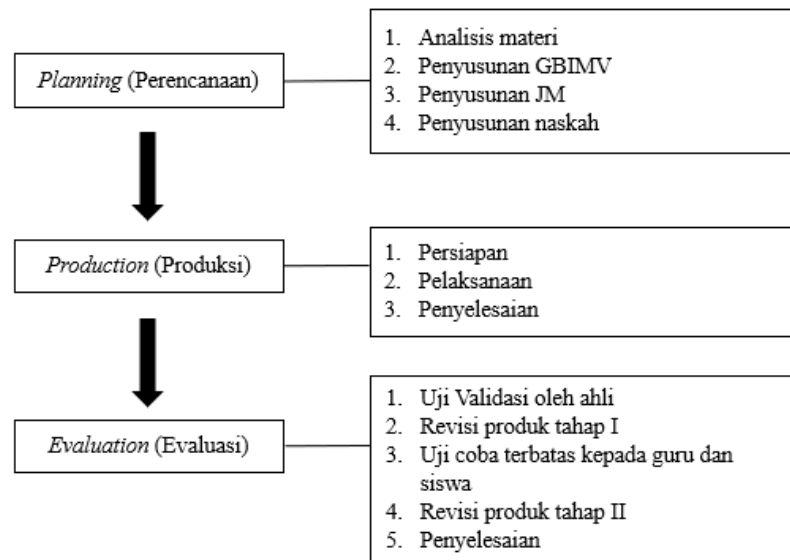
non-instructional product and tools and new enchanted objects that govern their development”.

Berdasarkan pendapat Richey & Klein dapat disimpulkan bahwa penelitian D&D adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk dan mengevaluasi kinerja produk alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Menurut Richey & Klein (2014, hal. 7) penelitian desain dan pengembangan dikategorikan menjadi dua kategori besar proyek penelitian, yaitu (1) penelitian produk dan alat, dan (2) penelitian model. Dalam penelitian ini peneliti mendesain produk berupa bahan ajar digital berbasis *microlearning* dalam bentuk media video explainer pada materi Komunikasi Melalui Telepon dalam Bahasa Inggris.

3.2.2 Prosedur Penelitian

Model pengembangan bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PPE (*planning, production, and evaluation*) yang dikembangkan Richey dan Klein. Dalam bukunya Richey & Klein (2014, hal. xvi) menyatakan “*the focus research and development design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)*”. Model pengembangan PPE ini bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan, produksi dan evaluasi. Dalam prosesnya model PPE terdiri dari tiga tahapan yang berurutan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut adalah penjabaran ketiga tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini:

1. *Planning* (perencanaan)

Tahap awal dalam penelitian ini adalah perencanaan. Pada tahap ini dilakukan analisis dan memutuskan produk yang akan dikembangkan. Adapun empat sub tahapan yang dilakukan, yaitu analisis materi, penyusunan Garis Besar Isi Media Video (GBIMV), penyusunan Jabaran Materi (JM), dan penyusunan naskah.

Analisis materi dilakukan pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja dengan Tujuan Pembelajaran “Menerapkan prosedur berkomunikasi lisan dalam Bahasa Inggris dan/atau Bahasa Asing lainnya secara tidak langsung atau melalui telepon”. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk media video *explainer* berisi materi “Komunikasi Melalui Telepon dalam Bahasa Inggris”. Masing-masing video berdurasi 1-5 sesuai prinsip dalam merancang konten *microlearning* menurut Redondo, et al., (2021) dengan rincian materi sebagai berikut:

- a. Video pertama, membahas materi tentang Etika Komunikasi Melalui Telepon dalam Bahasa Inggris.
- b. Video kedua, membahas materi tentang Langkah-Langkah Komunikasi Melalui Telepon dalam Bahasa Inggris
- c. Video ketiga, menampilkan Contoh Percakapan Melalui Telepon dalam Bahasa Inggris.

2. *Production (produksi)*

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah produksi. Pada tahap produksi terdapat tiga sub tahapan yang dilakukan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Sub tahapan pertama, yaitu persiapan yang melibatkan segala aspek yang dibutuhkan untuk proses produksi seperti berbagai alat bantu dan ruangan yang akan dijadikan tempat rekaman video. Sub tahapan berikutnya, yaitu pelaksanaan yang melibatkan proses merekam video berdasarkan naskah yang telah disusun. Setelah proses rekaman dan pengambilan gambar selesai, dilakukan tahap penyelesaian. Pada sub tahapan penyelesaian, dilakukan pengeditan video hingga selesai. Pada Tahap produksi bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang siap untuk divalidasi oleh para ahli.

3. *Evaluation (evaluasi)*

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah kegiatan penilaian terhadap suatu media atau produk yang dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya (*expert judgement*). Tahap evaluasi terdiri dari sub tahapan uji validasi oleh ahli, revisi produk tahap satu, uji coba terbatas kepada guru dan siswa, revisi produk tahap dua, dan penyelesaian. Sub tahapan pertama adalah uji validasi oleh ahli, pada sub tahapan ini dilakukan penilaian terhadap bahan ajar digital berbasis *microlearning* yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sub tahapan kedua adalah revisi produk tahap satu, yaitu perbaikan produk sesuai saran para ahli. Sub tahapan ketiga adalah uji coba terbatas, dilakukan setelah produk diperbaiki dan dikatakan layak diujicobakan menurut penilaian para ahli. Tujuan uji coba

terbatas adalah untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan bahan ajar digital berbasis *microlearning*. Sub tahapan keempat adalah revisi produk tahap dua, yaitu perbaikan produk sesuai komentar dan saran yang diberikan oleh pengguna. Sub tahapan terakhir adalah penyelesaian, di mana melaporkan hasil keseluruhan yang telah didapatkan dalam proses pengembangan, serta menyelesaikan tahapan penelitian ini.

3.2.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari (1) para ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dan (2) pengguna yang meliputi guru dan siswa. Sesuai dengan pernyataan Richey & Klein (2014, hal. 88) bahwa partisipan dalam penelitian D&D dalam kategori produk dan alat adalah “*Designers, developers, clients, subject matter experts, evaluators, learners, instructors, organizations, users*”. secara lengkap, partisipan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang dosen ahli materi di bidang komunikasi untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan isi.

2. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam penelitian ini adalah seorang dosen ahli bahasa Indonesia untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan aspek kebahasaan.

3. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan aspek penyajian, aspek kegrafikan, dan aspek *microlearning*.

4. Guru MPLB

Dalam penelitian ini, dipilih dua orang guru komunikasi untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan.

5. Siswa Kelas XI MPLB

Dalam penelitian ini, dipilih delapan orang siswa kelas XI MPLB untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan.

3.2.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data dalam penelitian (Sugiyono, 2018, hal. 224). Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket), merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2018, hal. 219).

Angket (kuesioner) yang digunakan dalam penelitian meliputi dua jenis, yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup dirancang dengan menampilkan sejumlah aspek yang berhubungan dengan kelayakan bahan ajar digital berbasis *microlearning*. Di sisi lain, angket terbuka difokuskan untuk menerima komentar dan saran dari partisipan, yang kemudian akan dijadikan sebagai referensi dalam perbaikan produk yang telah dikembangkan.

Terdapat dua angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket validasi ahli dan angket uji coba. Angket validasi ahli dirancang dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dari para ahli dalam bidangnya terkait dengan kelayakan bahan ajar digital berbasis *microlearning* yang telah dikembangkan. Sementara itu, angket uji coba dirancang untuk mendapatkan penilaian dan tanggapan terkait dengan kelayakan bahan ajar digital berbasis *microlearning* yang telah dikembangkan dari sisi pengguna, yaitu guru dan siswa. Berikut penjelasan mengenai instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Materi

Angket untuk ahli materi digunakan sebagai alat untuk mengetahui hasil penilaian kelayakan bahan ajar digital berbasis *microlearning* berdasarkan aspek kelayakan isi. Angket tersebut berisi *check list* yang memuat skala *likert* dengan

rincian skor penilaian (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup (2) kurang, dan (1) sangat kurang. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
		b. Kesesuaian bahan ajar dengan perkembangan siswa
		c. Kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan bahan ajar
		d. Kebenaran substansi materi pembelajaran
		e. Kebermanfaatan untuk penambahan wawasan
		f. Kesesuaian bahan ajar dengan nilai moral dan nilai-nilai sosial

Sumber: Depdiknas, 2008

2. Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Bahasa

Angket untuk ahli bahasa digunakan sebagai alat untuk mengetahui hasil penilaian kelayakan bahan ajar digital berbasis *microlearning* berdasarkan aspek kebahasaan. Angket tersebut berisi check list yang memuat skala likert dengan rincian skor penilaian (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup (2) kurang, dan (1) sangat kurang. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1.	Kebahasaan	a. Keterbacaan
		b. Kejelasan informasi
		c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
		d. Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien

Sumber: Depdiknas, 2008

3. Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Media

Angket untuk ahli media digunakan sebagai alat untuk mengetahui hasil penilaian kelayakan bahan ajar berdasarkan aspek penyajian dan aspek kegrafikan dan aspek *microlearning*. Angket tersebut berisi check list yang memuat skala likert dengan rincian skor penilaian (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup (2) kurang, dan (1) sangat kurang. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Penyajian	a. Kejelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		b. Urutan sajian
		c. Pemberian motivasi dan daya tarik belajar
		d. Pemberian Interaksi
		e. Kelengkapan informasi
2.	Kegrafikan	a. Penggunaan jenis dan ukuran font
		b. Layout atau tata letak
		c. Ilustrasi (gambar/video/audio)
		d. Desain tampilan
3.	<i>Microlearning</i>	a. Konten dirancang dengan singkat dan mudah dipahami
		b. Tujuan dan topik jelas dan mudah disampaikan dalam durasi yang singkat
		c. Konten yang dirancang dapat digunakan kembali oleh pengguna
		d. Konten dirancang menjadi segmen-segmen terfokus dan terstruktur
		e. Konten dapat diakses dimana dan kapan saja

Sumber: Depdiknas, 2008; Redondo, et al., 2021

4. Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Angket ini digunakan oleh guru untuk mengetahui respon atau tanggapan guru sebagai pengguna. Angket ini berisi penilaian, komentar, dan saran guru terhadap video yang dikembangkan. Angket tersebut berisi *check list* yang memuat skala likert dengan rincian skor penilaian (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup (2) kurang, dan (1) sangat kurang. Adapun kisi-kisi dari angket respon guru yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan Penggunaan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		b. Kemudahan memilih materi yang disajikan
		c. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan
		d. Kemudahan membaca teks dalam video
		e. Kemudahan akses dan penggunaan bahan ajar
2.	Kemenarikan	a. Kesesuaian penggunaan jenis, warna, dan ukuran font
		b. Ketepatan layout atau tata letak gambar, video, dan teks
		c. Kesesuaian penggunaan ilustrasi (gambar/video/audio) dengan materi
		d. Kesesuaian dan keselarasan penggunaan warna
		e. Kualitas suara dan gambar pada bahan ajar
3.	Manfaat	a. Membantu guru dalam mengajarkan materi
		b. Meningkatkan motivasi guru dalam mengajarkan materi
		c. Memaksimalkan tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat
		d. Menambah wawasan guru untuk mengembangkan bahan ajar yang variatif

		e. Membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel
--	--	--

Sumber: Plomp & Nieveen, 2009

5. Lembar Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Angket ini dipakai oleh siswa untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa sebagai pengguna. Angket ini berisi penilaian, komentar, dan saran siswa terhadap video yang dikembangkan. Angket tersebut berisi *check list* yang memuat skala likert dengan rincian skor penilaian (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup (2) kurang, dan (1) sangat kurang. Adapun kisi-kisi dari angket respon siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan Penggunaan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		b. Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan
		c. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan
		d. Kemudahan dalam membaca teks dalam bahan ajar
		e. Kemudahan aksesibilitas dan penggunaan bahan ajar
2.	Kemenarikan	a. Kesesuaian penggunaan jenis, warna, dan ukuran font
		b. Ketepatan layout atau tata letak gambar, video, dan teks
		c. Kesesuaian penggunaan ilustrasi (gambar/video/audio) dengan materi
		d. Kesesuaian dan keselarasan penggunaan warna
		e. Kualitas suara dan gambar pada bahan ajar

3.	Manfaat	a. Memudahkan dalam menerapkan prosedur Komunikasi Melalui Telepon dalam Bahasa Inggris
		b. Memberikan pengalaman yang nyata dan langsung kepada siswa
		c. Meningkatkan motivasi belajar siswa
		d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulangi materi
		e. Membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel

Sumber: Plomp & Nieveen, 2009

3.2.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dimana data yang dikumpulkan dalam bentuk kualitatif dan dianalisis dengan menggunakan bantuan tabel kriteria kelayakan produk. Teknik analisis data yang digunakan untuk validasi dan uji coba produk adalah analisis data deskriptif. Sugiyono (2018, hal. 147) menyatakan bahwa analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Teknik analisis data ini digunakan untuk memberikan deskripsi yang menyeluruh mengenai data dan informasi yang dihasilkan dari penilaian yang dari ahli materi, ahli bahasa, ahli materi, guru, dan siswa. Teknik analisis data ini dipakai untuk menginterpretasi tingkat kelayakan bahan ajar serta respon guru dan siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Berikut rumus teknik analisis menghitung persentase dari lembar validasi dan angket respon siswa dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2013, hal. 89) sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma skor}{\Sigma skor maks} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\Sigma skor$ = skor yang diperoleh

$\Sigma skor maks$ = skor maksimal yang bisa didapatkan

Untuk mengetahui kriteria kelayakan produk, hasil dari perhitungan persentase ditafsirkan menggunakan tabel kriteria kelayakan produk sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Produk

Skor (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sugiyono, 2018