

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab III metode penelitian ini akan dibahas mengenai (1) metode dan desain penelitian, (2) prosedur penelitian, (3) subjek dan lokasi penelitian, (4) teknik pengumpulan data, (5) instrumen penelitian, dan (6) teknik analisis data.

#### **A. Metode dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan, atau lebih dikenal dengan metode *Research & Development*, suatu prosedur yang digunakan untuk menciptakan produk atau memperbaiki produk yang telah ada melalui pertanggungjawaban dengan validasi media (Sukmadinata dalam Fannie & Rohati, 2014). Borg & Gall (Setyosari, 2010, hlm. 194) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan berupa proses atau tahapan yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan, penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk, yang dipertanggungjawabkan melalui rangkaian validasi.

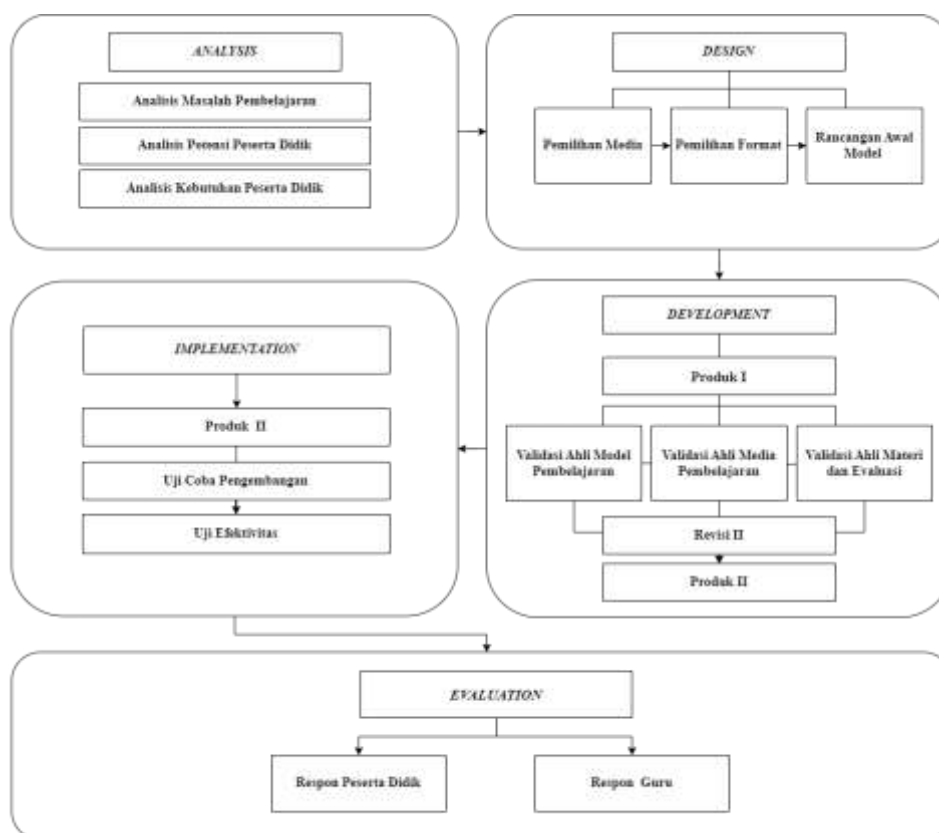
Validasi para ahli berperan penting dalam penyempurnaan produk yang dicipta atau dikembangkan, sehingga untuk sampai pada tahap penyempurnaan tidak hanya berdasarkan uji coba. Uji coba tetap dilakukan dari skala kecil hingga besar saat proses desiminasi. Penelitian ini berupaya mengembangkan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *digital storytelling* berbantuan media sosial, yang berorientasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa pada materi teks cerita fantasi di jenjang SMP.

Sebagai desain penelitian dari pengembangan model pembelajaran digital storytelling, dipilih desain dari model penelitian ADDIE. Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem dalam mendesain sistem instruksionalnya pada perancangan penelitian. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa langkah, langkah-langkah tersebut diatur dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap

langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Januszewski dan Molenda, 2008). Proses evaluasi dapat dipastikan terjadi di setiap tahapannya. Terdapat lima fase dalam model instruksional ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis serta sistematis. Model penelitian tersebut dipilih sebagai desain dalam mengembangkan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *digital storytelling* karena proses atau tahapan yang disodorkan dan saling berkaitan sehingga dalam pengimplementasiannya dapat dilakukan secara sistematis sebagaimana rancangan penelitian ini berjalan sesuai yang diharapkan.

## B. Prosedur Penelitian

Alur penelitian pengembangan model pembelajaran *digital storytelling* dengan desain ADDIE disajikan pada bagan berikut



Gambar 3.1 *Prosedur Penelitian*

Pada setiap tahapan yang terdapat pada bagan 3.1 di atas, ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Secara lebih detail, langkah-langkah pada penelitian model ADDIE akan dijabarkan pada bagian di bawah ini.

Dina Fitria Hasanah, 2023

**PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Pada tahapan analisis atau *analysis*, garis besar dalam tahapan ini adalah penganalisisan perlunya pengembangan sebuah media yang baru. Adapun secara rinci, beberapa hal yang dilakukan (1) analisis awal profil dari pembelajaran apresiasi cerita fantasi dari guru, (2) analisis peserta didik dalam pembelajaran tersebut, dan (3) analisis penugasan terkait pembelajaran apresiasi cerita fantasi. Luaran yang dihasilkan dalam tahapan ini berupa data wawancara guru, data wawancara siswa, dan data observasi observasi lingkungan belajar siswa.

### **2. Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Thiagarajan, dkk (1974) membagi tahap perancangan ke dalam tiga langkah, yaitu 1) pemilihan media yang digunakan sesuai karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, 2) pemilihan format bahan ajar yang akan dikembangkan, 3) membuat rancangan awal. Dari ketiga tahapan tersebut memiliki luaran berupa produk pertama yang dihasilkan berdasarkan rancangan yang dilakukan oleh peneliti dengan mengacu pada asumsi dasar dan data lapangan.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Pada tahapan pengembangan atau *development*, garis besar dalam tahapan ini yakni mengembangkan produk yang merupakan realisasi media pembelajaran yang telah dibuat. Di tahapan ini, rancangan awal model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* yang telah dibuat disebut dengan produk I selanjutnya diuji validasi oleh beberapa ahli dan praktisi melalui tahapan I. Selanjutnya melakukan revisi I yang bertujuan untuk mengubah produk menurut saran dari para ahli terkait. Produk yang telah direvisi I disebut dengan produk II. Validasi dilakukan untuk menilai atau sebagai bentuk uji kelayakan dari rancangan sebelum diimplementasikan, oleh karena itu diperlukan validasi dari para pakar untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan dari produk yang tengah dikembangkan (Sugiyono, 2011, hlm. 302). Validasi dapat dilakukan pada para ahli terkait, seperti validasi media, validasi model pembelajaran sebagaimana produk yang coba dikembangkan, dan validasi materi pembelajaran yang mana pada penelitian ini berfokus pada materi cerita fantasi.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi atau *implementation*, garis besar dalam tahapan ini adalah mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Produk II hasil perbaikan dari komentar dan saran para ahli kemudian diimplementasikan pada pembelajaran di kelas VII SMP. Tahapan ini disebut dengan uji coba pengembangan, tujuan dari uji coba pengembangan pada pengembangan model pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa (Sugiyono, 2011). Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai validitas, praktikalitas, dan efektivitas model pembelajaran yang sedang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba, peneliti dapat melakukan revisi dan perbaikan pada model pembelajaran sebelum diterapkan secara luas. Hasil belajar siswa pada uji coba pengembangan kemudian diuji menggunakan uji efektivitas menggunakan SPSS untuk melihat pengaruh dari model *digital storytelling* terhadap peningkatan keterampilan bercerita peserta didik.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi atau *evaluation*, dilakukan pengambilan data melalui angket respon guru dan peserta didik setelah pengaplikasian model *project based learning* berorientasi *digital storytelling*. Dari data tersebut kemudian dapat diketahui penggunaan model tersebut dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran, mengembangkan potensi peserta didik, dan menjadi solusi atas permasalahan dalam pembelajaran bercerita pada apresiasi cerita fantasi sebagaimana data yang didapat pada tahapan analisis.

### C. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur, Subjek penelitian dari model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* adalah guru dan peserta didik di SMP Kabupaten Bondowoso. Pemilihan sekolah berdasarkan kebutuhan dilihat dari kewilayahan yaitu SMP Negeri 2 Tenggarang

Dina Fitria Hasanah, 2023

PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL  
STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI  
TEKS CERITA FANTASI DI SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang terletak di bagian timur Kabupaten Bondowoso dan SMP Negeri 2 Bondowoso yang terletak di bagian barat Kabupaten Bondowoso, dan SMP Negeri 1 Bondowoso yang terletak di pusat kota Kabupaten Bondowoso. Dari setiap sekolah tersebut diambil peserta didik dengan karakteristik sebagai berikut: (1) sedang berada di tingkatan kelas VII, dan (2) peserta didik yang masih aktif belajar dengan tingkat kehadiran 80%. Guru dari setiap sekolah tersebut dipilih dengan karakteristik sebagai berikut: (1) guru bahasa Indonesia kelas VII, dan (2) guru yang paham dalam mengoperasikan berbagai media sosial.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan bagian penting dari sebuah penelitian. Kesimpulan akan didapatkan apabila data didapatkan dan dihimpun dengan benar, sehingga membantu tahapan-tahapan penelitian selanjutnya. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian secara rinci sebagai berikut.

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah muka berulang antara peneliti dan subjek penelitian, dalam rangka memahami pandangan subjek penelitian mengenai hidupnya, pengalamannya, ataupun situasi sosial sebagaimana diungkapkan dalam bahasanya sendiri (Taylor dan Bogdan, 1984). Wawancara merupakan percakapan dua arah dalam suasana kesetaraan, akrab dan informal. Wawancara mendalam bersifat luwes, terbuka, tidak terstruktur, dan tidak baku. Intinya pertemuan berulang kali secara langsung antara peneliti dan subjek penelitian. Tujuannya untuk memahami pandangan subyek penelitian tentang kehidupan, pengalaman, atau situasi subyek penelitian, sebagaimana diungkapkan dalam bahasanya sendiri. Wawancara dilakukan pada guru bahasa Indonesia untuk menjawab pertanyaan sesuai instrumen penelitian.

##### **2. Angket atau Kuesioner**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011). Pertanyaan pada angket dalam penelitian ini yaitu berisi tentang pernyataan yang berkaitan dengan pendapat peserta didik tentang keadaan awal pembelajaran apresiasi cerita fantasi yang selama ini mereka alami

dan respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran teks cerita fantasi.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Guru bahasa Indonesia tentu telah memiliki pengalaman dalam menangani pembelajaran apresiasi prosa khususnya cerita fantasi di kelas dan berbagai gaya belajar siswa telah ditanganinya, sehingga proses wawancara terhadap guru dapat menjadi salah satu pedoman dalam rancangan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* yang akan diterapkan pada materi apresiasi cerita fantasi. Terdapat 11 pertanyaan yang digunakan sebagai sumber masukan pengembangan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling*, di antaranya terkait kendala saat penyampaian materi apresiasi cerita fantasi, potensi peserta didik dalam pembelajaran apresiasi cerita fantasi, pengalaman peserta didik dalam bercerita yang dijadikan sebagai bahan pengembangan model yang akan dirancang, serta media yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi cerita fantasi. Secara rinci pedoman kisi-kisi wawancara terhadap guru terdapat pada lembar lampiran.

Tabel 3.1

*Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia*

No.	Aspek	Daftar Pertanyaan
1.	Apresiasi Cerita Fantasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran apresiasi cerita fantasi? Keterampilan apakah yang diasah pada pembelajaran tersebut?</li> <li>2. Apa saja kesulitan yang dialami peserta didik ketika pembelajaran apresiasi cerita fantasi?</li> <li>3. Bagaimana cara Bapak/ Ibu mengatasi kesulitan peserta didik tersebut?</li> </ol>
2.	Model Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Model pembelajaran apa yang Bapak/ Ibu gunakan dalam pembelajaran apresiasi cerita fantasi?</li> <li>5. Apakah model pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik dalam mencapai</li> </ol>

		tujuan pembelajaran? 6. Media apa yang Bapak/ Ibu gunakan dalam menunjang model pembelajaran tersebut? 7. Apakah Bapak/ Ibu mengenal model pembelajaran <i>Digital Storytelling</i> ? 8. Apakah Bapak/ Ibu pernah menerapkan model pembelajarn <i>Digital Storytelling</i> ?
3.	Literasi Digital Berbasis Media Sosial	9. Apakah Bapak/ Ibu pernah menggunakan media sosial sebagai sarana literasi digital pada proses pembelajaran? 10. Literasi digital apa saja yang biasa Bapak/ Ibu terapkan pada pembelajaran di kelas? 11. Pernahkah Bapak/ Ibu menggunakan media literasi digital pada pembelajaran apresiasi cerita fantasi?

## 2. Angket

### a. Angket Profil Pembelajaran Peserta Didik

Angket profil pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran apresiasi cerpen digunakan untuk memperoleh data dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dalam melakukan apresiasi cerita fantasi dan pengalamannya dalam bercerita. Berikut kisi-kisi angket keterampilan bercerita siswa pada apresiasi cerpen.

Tabel 3.2

*Angket Profil Pembelajaran Peserta Didik*

No.	Aspek yang Digali	Pertanyaan
1.	Minat Siswa dalam Bercerita	1. Pernahkah kalian bercerita? 2. Seberapa seringkah kalian bercerita? 3. Topik apakah yang kalian sukai untuk diceritakan kembali? 4. Pernahkah kalian menceritakan cerita fantasi/ cerita pendek/ legenda hasil bacaan kalian?
2.	Media Siswa dalam Bercerita	1. Apakah di lingkungan kalian tersedia fasilitas untuk mendukung kegiatan bercerita? 2. Kepada siapa kalian sering bercerita? 3. Pernahkah kalian bercerita melalui media sosial?

Dina Fitria Hasanah, 2023

**PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		4. Media sosial apakah yang sering kalian gunakan untuk berbagi cerita?
3.	Pemahaman Terhadap Cerita Fantasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian sudah melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita fantasi?</li> <li>2. Adakah cerita fantasi/ legenda yang kalian sukai?</li> <li>3. Seberapa paham kalian terhadap unsur intrinsik cerita fantasi?</li> <li>4. Seberapa sering kalian membaca cerita fantasi/ legenda?</li> <li>5. Seberapa sering kalian mendengarkan cerita fantasi/ legenda dari orang di sekitar kalian?</li> </ol>
5.	Pengalaman Siswa dalam Mengapresiasi Cerita Fantasi Melalui Bercerita Berbantuan Media Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pernahkan kalian menonton atau menyimak konten tentang cerita fantasi/ legenda di media sosial?</li> <li>2. Pernahkan kalian membahas cerita fantasi/ legenda yang kalian ketahui kepada orang lain melalui media sosial?</li> <li>3. Pernahkan kalian membuat konten tentang cerita fantasi/ legenda yang kalian ketahui kepada orang lain melalui media sosial?</li> </ol>
6.	Model Pembelajaran Berbasis Digital	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah selama ini kalian pernah melaksanakan pembelajaran bercerita bersama guru?</li> <li>2. Apakah proses pembelajaran cerita fantasi menarik menurut kalian?</li> <li>3. Model pembelajaran seperti apa yang kalian anggap dapat motivasi dalam meningkatkan keterampilan bercerita?</li> <li>4. Pernahkah guru kalian melakukan pembelajaran berbasis digital?</li> <li>5. Apakah kalian menyukai pembelajaran yang menggunakan media digital?</li> </ol>

#### b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dalam pembelajaran apresiasi cerpen dengan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* berbasis media sosial digunakan sebagai alat untuk memperoleh data dalam kegiatan pembelajaran. Berikut kisi-kisi angket respon peserta didik.

Dina Fitria Hasanah, 2023

**PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Tabel 3.3  
Kisi-Kisi Respon Peserta Didik

Indikator	Aspek yang Diukur	No. Pertanyaan
Untuk memperoleh respon peserta didik dari hasil pembelajaran apresiasi cerpen dengan model <i>digital storytelling</i> berbasis media sosial.	Ketertarikan peserta didik pada model <i>digital storytelling</i> berbasis media sosial.	1–3
	Pengaruh model <i>digital storytelling</i> berbasis media sosial terhadap keterampilan siswa dalam bercerita.	4–8

c. Angket Respon Guru

Angket respon guru dalam pembelajaran apresiasi cerpen dengan menggunakan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* digunakan sebagai alat untuk memperoleh data dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa. berikut kisi-kisi angket respon guru.

Tabel 3.4  
Kisi-Kisi Respon Guru

Indikator	Aspek yang Diukur	No. Pertanyaan
Untuk memperoleh respon peserta didik dari hasil pembelajaran apresiasi cerpen dengan model <i>digital storytelling</i> berbasis media sosial.	Keefektifan model <i>digital storytelling</i> berbasis media sosial.	1–3
	Ketertarikan guru terhadap model <i>digital storytelling</i> berbasis media sosial.	4–8

3. Instrumen Penilaian Keterampilan Bercerita

Berikut instrumen tes pada penelitian ini berupa performansi bercerita pada konten *digital storytelling*. Peserta didik diminta untuk menceritakan kembali cerita fantasi yang telah dibacanya, dengan memperhatikan unsur intrinsik dalam cerita serta aspek-aspek penting dalam bercerita. Kegiatan tersebut didokumentasikan ke dalam bentuk suatu konten media audiovisual, dengan mengkolaborasikan video diri (vlog), gambar atau video yang relevan dengan cerita, narasi berupa rekaman suara peserta didik, serta musik sebagai latar

Dina Fitria Hasanah, 2023

PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengiring dari konten. Pada pembuatan konten tersebut diperlukan keterampilan peserta didik dalam literasi teknologi, sehingga menghasilkan konten bercerita yang menarik.

Terdapat enam aspek yang dinilai dalam tes performansi ini meliputi: (1) urutan cerita; (2) kejelasan suara; (3) ketepatan ucapan; (4) intonasi; (5) gestur; dan (6) mimik. Keenam hal tersebut kemudian menjadi acuan sebagai alat pemerolehan data dari performansi peserta didik dalam bercerita pada model *project based learning* berorientasi *digital storytelling*. Secara rinci kriteria penilaian performansi peserta didik termuat dalam lampiran instrumen penilaian.

Tabel 3.5

*Kriteria Penilaian Performansi Bercerita*

<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skala/ Skor</b>	<b>Bobot</b>	<b>Skor Maksimal</b>
1. Keruntutan Cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	4 (Sangat Baik)	6	24
	Alur cerita memiliki urutan yang jelas	3 (Baik)		
	Alur cerita masih melompat-lompat (1–2 kali)	2 (Cukup)		
	Alur cerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3–4 kali atau lebih)	1 (Kurang)		
2. Kejelasan Suara	Suara terdengar jelas (dengan volume minimal)	4 (Sangat Baik)	1	4
	Suara terdengar jelas (dengan volume standar)	3 (Baik)		
	Suara terdengar jelas (dengan volume maksimal)	2 (Cukup)		
	Suara terdengar sayup-sayup	1 (Kurang)		
3. Ketepatan Lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	4 (Sangat Baik)	1	4
	Melakukan kesalahan 1–2 kali	3 (Baik)		

	Melakukan kesalahan 3–4 kali	2 (Cukup)		
	Sering melakukan kesalahan (lebih dari 4 kali)	1 (Kurang)		
4. Intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	4 (Sangat Baik)	1	4
	Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	3 (Baik)		
	Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	2 (Cukup)		
	Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1 (Kurang)		
5. Ketepatan Gestur & Mimik	Bercerita dengan gestur dan mimik dengan tepat	4 (Sangat Baik)	3	12
	Sebagian besar penampilan menggunakan gestur dan mimik yang tepat (terlihat kurang tepat 1–2 kali )	3 (Baik)		
	Bercerita dengan gestur dan mimik agak kaku (terlihat kurang tepat 3–4 kali)	2 (Cukup)		
	Bercerita tidak menggunakan gestur dan mimik , walaupun menggunakan gestur tetapi terlihat sangat kaku.	1 (Kurang)		
6. Kreativitas	Konten bercerita terkonsep dengan baik, banyak memanfaatkan fitur-fitur dalam penyuntingan seperti transisi seperti efek suara, transisi, efek visual, atau teks tambahan untuk meningkatkan daya tarik	4 (Sangat Baik)	4	16

	cerita.			
	Konten bercerita terkonsep dengan baik, sedikit sekali memanfaatkan fitur-fitur dalam penyuntingan seperti transisi seperti efek suara, transisi, efek visual, atau teks tambahan untuk meningkatkan daya tarik cerita.	3 (Baik)		
	Konten bercerita terkonsep dengan baik, namun tanpa memanfaatkan fitur-fitur dalam penyuntingan.	2 (Cukup)		
	Konten bercerita tidak terkonsep dan tidak memiliki daya tarik.	1 (Kurang)		
7. Ketepatan Pemilihan Media	Pemilihan konten media (foto, video, dan musik) berkaitan erat dengan topik bercerita	4 (Sangat Baik)	2	8
	Pemilihan konten media (foto, video, dan musik) cukup berkaitan erat dengan topik bercerita	3 (Baik)		
	Pemilihan konten media (foto, video, dan musik) kurang berkaitan dengan topik bercerita	2 (Cukup)		
	Pemilihan konten media (foto, video, dan musik) tidak berkaitan erat dengan topik bercerita	1 (Kurang)		
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>				72

Sumber: Arsjad dan Mukti dengan penyesuaian (1998).

#### 4. Lembar Validasi

Dina Fitria Hasanah, 2023

*PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada penelitian ini validasi diukur dengan skala likert, berupa skala psikometrik yang lazim digunakan pada penelitian yang menggunakan instrumen pengambilan data melalui angket (Basuki & Hariyanto, 2015). Skala likert dikembangkan melalui tiga penilaian, meliputi penilaian model, penilaian media pembelajaran, dan penilaian materi pembelajaran. Penilaian tersebut tersedia dalam tabel-tabel berikut ini. Sebagaimana tiga ahli yang memvalidasi model pembelajaran *digital storytelling*, yaitu ahli model pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran maka lembar validasi ditujukan pada ketiga ahli tersebut dengan rincian pernyataan sebagaimana pada lampiran instrumen penelitian.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengolah data yang telah dilakukan selama kegiatan penelitian. Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul dan merupakan tahap akhir dalam penelitian (Sari, 2021). Data yang dihasilkan berupa data pendahuluan untuk model hipotetik dan data kelayakan model, sehingga diperoleh dua jenis data berupa data kualitatif dan dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi data hasil identifikasi kebutuhan-kebutuhan untuk pengembangan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* yang berupa hasil wawancara guru, angket peserta didik serta data komentar dan saran dari para validator sesuai ahli bidangnya. Data-data tersebut kemudian dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif guna menjawab persoalan masalah yang terjadi. Data kuantitatif yang akan diperoleh berupa data hasil validasi model dari ahli model pembelajaran, ahli media, dan ahli materi pembelajaran. Dari data-data tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi} \times 100\%}$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Dari rumus tersebut, hasilnya kemudian menggunakan rumus persentase agar dapat diinterpretasikan dan diperoleh tingkat pencapaian kelayakan

Dina Fitria Hasanah, 2023

**PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengembangan modul. Rumus persentase dari keseluruhan penilai adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \left( \frac{F}{N} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Hasil data kemudian dijelaskan menjadi teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penilaian dari beberapa ahli, skor hasil validasi dimaknai dengan mengacu pada tabel berikut.

Tabel 3.6  
*Konversi Penilaian*

No	Rentang Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	85–100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2	70–84	Baik	Tidak perlu direvisi
3	55–69	Cukup	Direvisi
4	30–54	Kurang	Direvisi
5	10–29	Sangat Kurang	Direvisi