

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

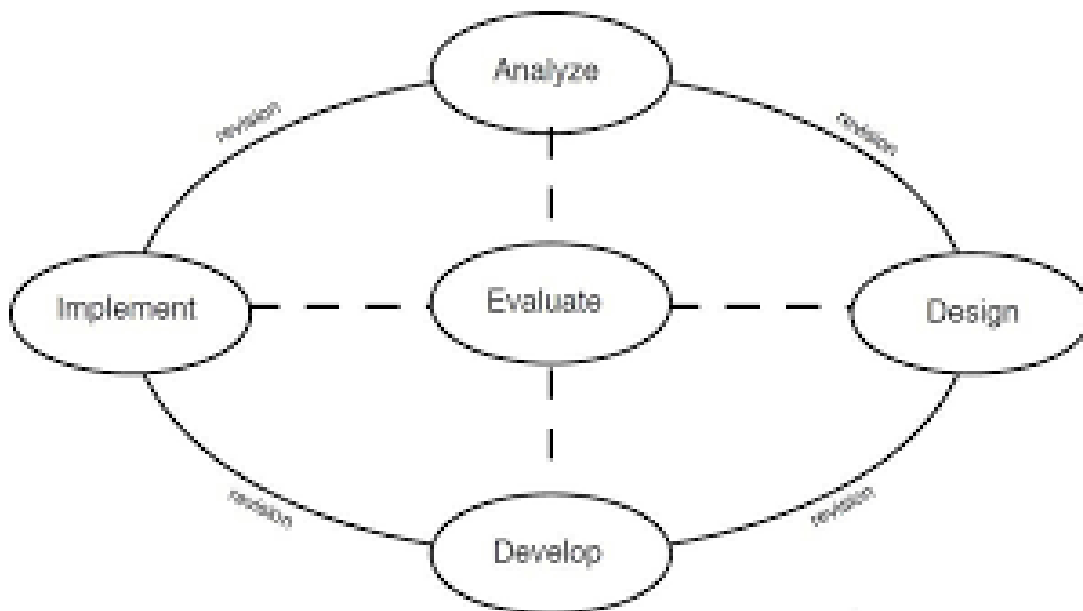
3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan Penelitian ini digunakan pendekatan *mixed methods research*. Metode penelitian ini relevan dengan metode desain dan pengembangan yang membutuhkan data kualitatif dan data kuantitatif. Metode kombinasi atau *mixed method research* adalah metode yang menggabungkan antara metode kualitatif dan metode kuantitatif, metode penelitian ini jauh lebih komprehensif menjawab persoalan-persoalan penelitian, menggunakan metode penelitian kualitatif saja atau menggunakan penelitian kuantitatif saja (Hermawan, 2019).

3.1.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan atau biasa dikenal dengan *design and development* (D&D) untuk mengembangkan media video animasi. Richey dan Klein (20014) mengemukakan bahwa design and development adalah penelitian sistematis yang terdiri dari proses mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk berdasarkan tujuan diciptakannya produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Richey dan Klein juga mengemukakan bahwa dalam penelitian design and development terbagi menjadi dua penelitian yaitu penelitian yang mengembangkan suatu model dan penelitian yang mengembangkan suatu produk. Peneliti menggunakan metode D&D dikarenakan output yang dihasilkan pada penelitian ini berupa produk yaitu video animasi, sehingga tahapan dalam pengembangan produk sesuai yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pelaksanaan prosedur dalam penelitian ini menggunakan model kerangka pengembangan ADDIE. Menurut Benny A. (2009: 128—132), ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.



Gambar 3. 1 ADDIE

Model ini terdapat 5 tahapam pengembangan yakni : *Analysis* (Analisa), *Desain* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementaion* (penerapan), *Evaluation* (Evaluasi).

Kemudian dalam pengembangan media yang akan diproduksi, peneliti menggunakan model ADDIE, sebagaimana yang dijelaskan dalam Rusdi (2019) yang berpendapat bahwa ada lima tahap yang perlu dilakukan dalam penelitian ini, yang terdiri dari, *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian D&D menurut Richey dan Klein (2014) dari designer, developer, client, evaluator, user. Designer dan developer adalah peneliti serta dosen, client adalah yang menjadi tempat penelitian, evaluator adalah para ahli (ahli media dan ahli materi), kemudian user adalah guru dan siswa atau yang akan menggunakan produk nantinya.

Pemilihan partisipan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, di mana sampel yang digunakan atau diambil bukan berdasarkan strata, *random* (acak), atau daerah, akan tetapi didasarkan pada suatu tujuan (Winarno,

2013). Tempat yang akan menjadi lokasi penelitian adalah MTS Mazro'atul Ulum.

Purposive sampling digunakan untuk memilih partisipan. Metode purposive sampling adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Menurut Arifin (2016), metode ini digunakan peneliti ingin mengambil sampel yang memenuhi kriteria tertentu yang dianggap penting untuk penelitian. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengambil sampel yang sesuai dengan tujuan dan penelitian. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa metode ini dilakukan dengan memilih sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini dikarenakan dalam penelitian terdapat beberapa yang dianggap penting dan perlu diteliti secara khusus, sehingga sampel yang dipilih harus sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Partisipan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan purposive sampling, artinya sampel dipilih karena bukan berdasarkan strata, keacakan, atau wilayah (Winarno, 2013).

Tabel 3. 1 Kriteria Partisipan

Partisipam	Kriteria	Jumlah
Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajar mata kuliah Bahasa Inggris 	1
Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajar mata kuliah terkait media pembelajaran, atau sejenisnya ▪ Berkecimpung dalam industry kreatif yang menggunakan animasi sebagai salah satu bidang keahlian dalam pekerjaanya, atau sejenisnya 	1
Pengguna (Guru)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris 	1
Pengguna (Siswa)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa kelas VIII 	28
jumlah		31

Berdasarkan dari kriteria partisipa yang dipaparkan diatas peneliti telah menemukan para partisipan yang sesuai dengan kriteria tersebut yaitu:

- a. Ahli Materi
Beni Saptiyanto, S.Pd., M.Pd. (Tenaga Pendidik Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi (LP3),UNNES
- b. Ahli Media
Khaerul Umam, S.Kom, M.T (*Product Owner* PT. Kreasi Inovasi Digital)
- c. Pengguna
Muh. Taufiq Zainuddin S.Pd (Guru Bahasa Inggris MTs Mazro'atul Ulum)
Siswa kelas 8 MTs Mazro'atul Ulum 28 Siswa

3.3 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan berikut.

- a. Studi Dokumentasi
Studi dokumentasi dilakukan pada dokumen terkait penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Inggris, Kurikulum Bahasa Inggris, dan RPP pembelajaran Bahasa Inggris.
- b. Wawancara
Teknik wawancara dilakukan melalui wawancara kepada ahli materi dan ahli media terkait untuk menambah data dan wawasan mengenai pengembangan produk. Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara

Masalah	Tujuan	Pertanyaan Awal	Responden
Penggunaan media pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di MTs	Mengetahui bagaimana penggunaan media pada pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di MTs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di MTs ▪ Apa saja media yang digunakan? 	Guru

Materi yang sesuai untuk dibuat kedalam bentuk video animasi	Mengetahui materi apa yang perlu dan dapat dibuat ke dalam bentuk video animasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis materi apa yang dapat dibuat ke dalam bentuk media animasi? 	Ahli media (dosen)
--	---	---	--------------------

Aspek	Butir Indikator	Responden	Butir
Relevansi	Kesesuaian materi dengan silabus	Ahli Materi	1
	Kesesuaian isi naskah dengan tujuan pembelajaran		1
Materi	Keluasan dan kedalaman materi	Ahli Materi	1
	Sistematika penyajian materi		1
	Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran		1
Format	Kesesuaian format naskah dengan tujuan	Ahli Materi	1
	Kesesuaian pemilihan format naskah dengan sasaran pembelajara		1
Tata bahasa	Kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa	Ahli Materi	1
	Ketepatan pemilihan diksi dan kata kerja		1
	Kejelasan tata bahasa		1
	Ketepatan penggunaan istilah		1
Jumlah			11
Penyajian Media	Kemudahan dalam penggunaan	Ahli Media	1
	Terdapat Pembuka, Isi, dan Penutup		1
	Durasi yang digunakan tepa		1
	Penggunaan asset atau gambar		1

	tepat		
	Ketepatan penggunaan backsound, sound effect		1
Materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	Ahli Media	1
	Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti		1
	Kejelasan bahasa voice over		1
Jumlah			8
Materi	Kejelasan materi	Pengguna (Guru,Siswa)	1
	Kejelasan pemberian contoh		1
	Bahasa mudah dimengerti		1
Penyajian Media	Kemudahan penggunaan media	Pengguna (Guru,Siswa)	1
	Kemudahan media		1
	Kejelasan alur cerita		1
Visual	Kemudahan gambar aset video	Pengguna (Guru,Siswa)	1
	Kecocokan warna yang digunakan		1
	Kejelasan teks dan gambar materi		1
Dampak	Peningkatkan motivasi belajar	Pengguna (Guru,Siswa)	1
	Dapat dilakukan pembelajaran secara mandiri		1
	Kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran		1
Jumlah			12

c. Kuesioner/Angket

Alat ukur kuisisioner atau angket digunakan untuk mengukur penilaian dari siswa. Kuisisioner sendiri bertujuan untuk memperoleh data mengenai bagaimana media video explainer yang dikembangkan.

Tabel 3. 3 Kuesioner

No.	Aspek	Indikator	Responden	Butir
1	Materi	Isi materi yang disampaikan jelas	Siswa	1
		Isi materi mudah dipahami	Siswa	1
2	Penyajian Media	Video pembelajaran yang ditonton menarik	Siswa	1
		Video pembelajaran mudah digunakan	Siswa	1
3	Visual	Video dan teks terlihat jelas	Siswa	1
		Audio terdengar jelas	Siswa	1
4	Dampak	Media video menimbulkan rasa semangat belajar	Siswa	1
		Mampu dilakukan secara mandiri untuk pembelajaran	Siswa	1
		Mampu menjelaskan materi yang ada pada video pembelajaran	Siswa	1
Jumlah				9

3.4 Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah cara untuk mengolah data yang telah diambil agar informasi yang telah dikumpulkan dapat dengan mudah untuk dipahami. Untuk menguji keabsahan dari validitas isi instrumen dapat menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan untuk menilai sikap, pendapat, atau perilaku seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial (Fadli & Ikawati, 2017).

Setelah lembar hasil evaluasi diperoleh dari para ahli, data tersebut kemudian dianalisis dan diolah menggunakan skala Likert.

Tabel 3. 4 Skala Likert

No	Kriteria	Poin / Skala
----	----------	--------------

1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Tidak Layak	2
5	Sangat Tidak Layak	1

Setelah mendapatkan hasil dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli, data tersebut akan diolah dan dianalisis menggunakan skala likert.

$$X = \frac{F}{N \cdot I \cdot R} \cdot 100\%$$

Penjelasan :

X = Persentase Penilaian

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Skor Tertinggi dalam Angket

I = Jumlah Pertanyaan dalam Angket

R = jumlah responden

Berikutnya adalah menginterpretasikan nilai dari persentase penilaian yang sudah kedalam kriteria skor penilaian sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skor %
Sangat Layak	81-100
Layak	61-80
Cukup Layak	41-60
Tidak Layak	21-60
Sangat Tidak Layak	0-20