

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

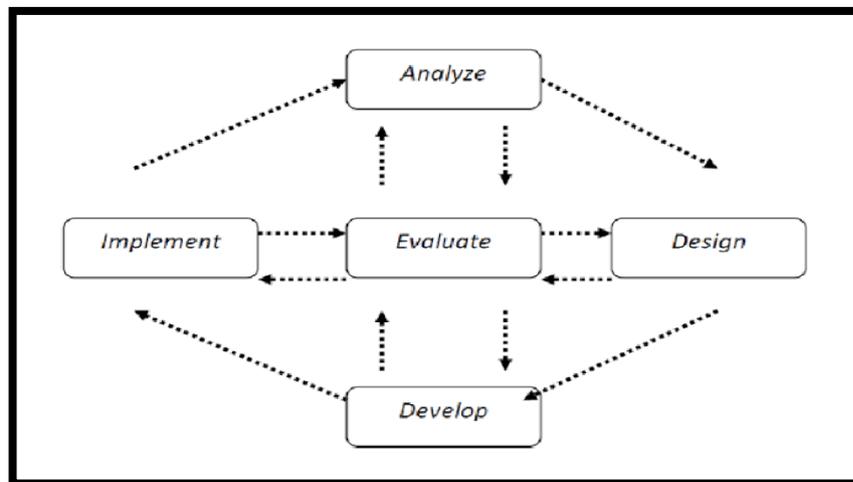
Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” adalah metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut juga dengan metode penelitian desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2007), metode D&D merupakan metode penelitian yang sistematis mulai dari desain, pengembangan, hingga proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat baik instruksional maupun non instruksional yang proses pengembangannya baru ataupun yang sudah ada sebelumnya. Produk yang dapat dihasilkan menggunakan metode ini dapat berupa perangkat keras seperti video, audio ataupun perangkat lunak seperti buku, lembar kerja, rancangan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang menerapkan teori pembelajaran (Pratiwi, dkk, 2021). Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan, metode penelitian D&D merupakan metode yang tepat untuk digunakan dalam penelitian pengembangan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” karena peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang kelayakannya dapat teruji untuk digunakan oleh partisipan penelitian dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi *Greetings*.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam pengembangan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” ini yaitu menggunakan prosedur berdasarkan kerangka ADDIE yang terstruktur dan sistematis.

Pengembangan produk media video animasi ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021). Adapun prosedur penelitian dengan menggunakan model penelitian ADDIE adalah

sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Sumber: (Anglada, 2007)

Tahapan-tahapan yang dilalui saat melakukan pengembangan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi *Greetings*. berdasarkan pada tahapan ADDIE sebagai berikut:

3.2.1 *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama dari prosedur penelitian model ADDIE ini adalah *analyze* (analisis). Analisis masalah yang dilakukan dalam penelitian ini didapatkan datanya dari wawancara dengan guru, observasi di lapangan, juga *pre-test*. Terdapat 2 aspek yang dianalisis pada tahapan ini sebagai berikut:

3.2.1.1 Analisis Masalah

Pada tahap pertama, peneliti menganalisis masalah yang terjadi pada siswa kelas 1 sekolah dasar yang belum mencapai capaian pembelajaran terkait keterampilan berbicara pada materi *Greetings*. Masalah yang terjadi selama proses pembelajaran maupun masalah yang terjadi setelah proses pembelajaran.

3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Media

Pada tahap kedua, peneliti menganalisis kebutuhan media dengan melakukan wawancara kepada guru siswa kelas 1 mengenai media-media yang

sudah digunakan dan yang belum digunakan. Media yang dikembangkan berdasarkan pada media yang belum ada untuk memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi *Greetings*.

3.2.2 Design (Desain)

Tahap kedua dari prosedur penelitian model ADDIE ini yaitu design (desain). Terdapat 3 aspek pada tahapan ini sebagai berikut:

3.2.2.1 Rancangan Konten Materi

Pada tahap pertama, peneliti merancang konten materi yang akan dikembangkan, menyesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Inggris kelas 1 sekolah dasar bahan ajar yang sebelumnya sudah digunakan. Dalam proses ini, peneliti membuat tabel mengenai rancangan konten materi yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan materi maupun konten yang disajikan dalam media video animasi "*A Day with Nika & Bima*".

3.2.2.2 Rancangan Desain

Pada tahap kedua, peneliti merancang desain pada media video animasi "*A Day with Nika & Bima*". Dalam tahap ini, akan dijelaskan secara rinci mulai dari awal narasi hingga akhir narasi media pembelajaran. Peneliti kemudian membuat tabel rancangan desain dari materi *Greetings* kelas 1 sekolah dasar, yang memuat rancangan adegan, visual, dan narasi atau percakapan. Rancangan desain ini akan diciptakan oleh peneliti di aplikasi *MediBang Paint* dan *InShot* dan akan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar, terutama siswa kelas 1A.

3.2.2.3 Penyusunan Konten dan Desain

Pada tahap ketiga, peneliti menyusun konten dan desain pada rancangan sebelumnya hingga menjadi konten materi dan desain yang tematis. Konten materi yang sudah dirancang pada tahap desain, disusun di dalam aplikasi edit video yaitu *InShot*. Bersamaan dengan hal tersebut, peneliti juga menyusun komponen desain visual yang telah dibuat menjadi sebuah desain visual yang menarik perhatian siswa. Ilustrasi yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konten materi yang telah dirancang.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dari prosedur penelitian model ADDIE ini yaitu (pengembangan). Terdapat 2 aspek pada tahapan ini sebagai berikut:

3.2.3.1 Validasi dan Penyempurnaan Media

Pada tahap pertama, para ahli melakukan validasi pada media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” yang telah dikembangkan. Jika terdapat ketidaksesuaian, maka peneliti akan melakukan proses perbaikan dan penyempurnaan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” ini sehingga mendapatkan predikat layak untuk digunakan.

3.2.3.2 Perbandingan Perubahan Media Video Animasi “*A Day with Nika & Bima*”

Pada tahap kedua ini, peneliti melakukan perbandingan perubahan pada media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” sebelum dilakukan validasi dan setelah dilakukan validasi sehingga dapat diperbaiki sesuai dengan arahan dari validator. Perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui bagian apa saja yang diperbaiki secara spesifik.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini, peneliti mengimplementasikan animasi “*A Day with Nika & Bima*” ini kepada siswa kelas 1 sekolah dasar untuk mengetahui respons dan kebermanfaatan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” ini untuk siswa kelas 1 sekolah dasar dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi *Greetings*.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, akan terlihat peningkatan maupun penurunan siswa terkait keterampilan berbicara siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi *Greetings* terhadap video animasi “*A Day with Nika & Bima*”. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian akan memperlihatkan dengan jelas terkait peningkatan maupun penurunan keterampilan berbicara siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi *Greetings*.

3.3 Partisipan Penelitian

Para partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1) Ahli Materi. Dalam penelitian ini, ahli yang menjadi validator kesesuaian materi pada media yang dikembangkan yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ahli dalam materi Bahasa Inggris.
- 2) Ahli Media. Dalam penelitian ini, ahli yang menjadi validator kelayakgunaan pada media yang dikembangkan yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ahli dalam pengembangan media.
- 3) Ahli Praktisi Pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli yang menjadi validator dalam praktisi pembelajaran yaitu guru Bahasa Inggris dan wali kelas 1 di salah satu sekolah sekolah dasar di Kabupaten Bandung.
- 4) Subjek. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1A di salah satu sekolah sekolah dasar di Kabupaten Bandung.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian. Kualitas data yang didapatkan, ditentukan oleh instrumen penelitian. Kumpulan data dan perolehan data yang valid terkait kelayakan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” ini didapatkan dari penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut:

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan tanya jawab kepada objek yang diteliti, yaitu objek yang mengetahui persoalan yang sedang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara tertutup kepada guru secara *online* melalui *chat WhatsApp*. Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi guru juga siswa dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil wawancara kemudian digunakan untuk penentuan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran.

3.4.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi kegiatan pembelajaran di kelas sebelum media

diimplementasikan, mengetahui permasalahan, juga mengetahui kebutuhan media yang diperlukan dalam kelas tersebut secara langsung. Adapun observasi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 1A.

3.4.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data melalui formulir berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis baik kepada seseorang maupun sekelompok orang untuk memperoleh jawaban atau tanggapan maupun informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi pembelajaran, dan subjek yaitu siswa kelas 1A yang terdiri dari beberapa pernyataan tentang kelayakan produk sebagai berikut:

3.4.3.1 Angket Ahli Materi

Diadaptasi dari Mufliva (2022) & Hafidzah (2021), kisi-kisi angket ahli materi meliputi tiga aspek yaitu, *self instruction*, *self contained*, dan *stand alone*.

3.4.3.2 Angket Ahli Media

Diadaptasi dari Gigwangsa (2021), Hajidi (2019) , & Mufliva (2022), kisi-kisi angket ahli media meliputi aspek yaitu tampilan media, aspek komposisi gambar, aspek komposisi teks, dan aspek kemudahan penggunaannya.

3.4.3.3 Angket Ahli Praktisi Pembelajaran

Diadaptasi dari Indriyanti (2017), Sari (2019), & Hafidzah (2021), kisi-kisi angket praktisi pembelajaran meliputi aspek media, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek pendukung.

3.4.3.4 Angket Respon Siswa

Angket untuk subjek yaitu siswa berisi bagaimana respon siswa terhadap materi yang sudah diciptakan. Kisi-kisi angket respon siswa meliputi aspek kemudahan, aspek motivasi, dan aspek kemenarikan (Hajidi, 2019).

3.4.4 Test: Pre-Test & Post-Test

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes lisan. *Test* lisan merupakan tes dimana jawaban atas pertanyaan yang diajukan menuntut siswa memberikan jawaban secara lisan. Pelaksanaan tes lisan dilakukan dengan

mengadakan tanya jawab secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Dalam tes lisan memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkannya secara langsung apa yang siswa kuasai secara lebih terperinci (Ubabuddin, 2022). Pada penelitian ini, tes lisan berfokus pada mengukur keterampilan berbicara siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi *Greetings*. Tes ini dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudahnya (*post-test*). Adapun tes lisan ini memiliki penilaian dalam dua aspek yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan berbicara sebagai berikut:

3.4.4.1 Aspek Pengetahuan

Penilaian aspek pengetahuan ini untuk menilai apakah jawaban yang dikeluarkan oleh siswa sudah tepat dengan percakapan pada materi *Greetings* atau belum tepat. Adapun kisi-kisi penilaian aspek pengetahuan meliputi siswa dapat memberikan kabar, menyapa saat pagi hari, menyapa saat sore hari, menyapa saat malam hari, mengakhiri percakapan saat malam hari, dan mengakhiri percakapan saat ingin berpisah dengan lawan bicara dalam Bahasa Inggris (EYLC, 2021).

3.4.4.2 Aspek Keterampilan Berbicara

Penilaian aspek keterampilan berbicara ini untuk menilai apakah siswa sudah dapat mengeluarkan jawaban dengan penyampaian berbicara yang tepat atau belum tepat. Adapun menurut Jakobovist & Gordon (dalam Nurgiyantoro, 2001), kisi-kisi penilaian aspek keterampilan berbicara meliputi keakuratan informasi, hubungan antar informasi, ketepatan struktur dan kosakata, kelancaran, kewajaran urutan wacana, dan gaya pengucapan.

3.5 Teknik Analisis Data

Sesuai dengan karakteristik dari metode penelitian D&D, dalam penelitian ini menggunakan dua teknik tersebut, yakni pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam pengolahan data pada angket penilaian ahli dan angket respon siswa dengan menggunakan skala *likert*, juga penghitungan hasil *pre-test* dan *post-test* yang perbandingannya dilakukan dengan penghitungan hasil *N-gain*. Sementara pendekatan kualitatif digunakan dalam menginterpretasikan apa yang diperoleh dan diubah ke dalam bentuk naratif. Adapun analisis data kuantitatif dan kualitatif adalah sebagai berikut:

3.5.1 Analisis Data Kuantitatif

Data penelitian kuantitatif diperoleh dari lembar angket para ahli dan siswa. Data angket yang diterima kemudian dianalisis dan diukur untuk melihat kelayakan dari media video animasi yang dikembangkan. Pengolahan data diperoleh dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiono, skala likert merupakan skala untuk mengukur pendapat dan sikap baik sendiri maupun kelompok mengenai kejadian atau peristiwa sosial, sehingga hasil data yang diperoleh lebih akurat karena pilihan jawaban dari setiap pertanyaan memiliki tingkatan nilai yang berbeda, mulai dari yang negatif sampai positif ataupun sebaliknya (Pamungkas, 2021). Penskoran analisis instrumen validasi untuk lembar angket para ahli dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Penskoran Analisis Instrumen Validasi untuk Lembar Angket para Ahli

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik (SB)	4
2.	Baik (B)	3
3.	Kurang (K)	2
4.	Sangat Kurang (SK)	1

Tabel 3.2 Penskoran Analisis Instrumen Validasi untuk Lembar Angket Siswa

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Kurang Setuju (KS)	2
4.	Tidak Setuju (TS)	1

Dari penghitungan skor dengan menggunakan skala *likert*, dilakukanlah penghitungan persentase rata-rata dari setiap kategorinya dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 3.2 Rumus Persentase Rata-Rata

Dari hasil penghitungan dan hasil analisis data di atas, selanjutnya diperoleh skor terkait kualitas media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut skala kelayakan dan skala tingkat kepuasan siswa terhadap media yang dibagi ke dalam berbagai kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media Ajar Video Animasi “A Day with Nika & Bima”

No.	Skala	Skor Persentase	Kriteria
1.	1	Angka 0%-20%	Sangat Kurang Layak
2.	2	Angka 21%-40	Kurang Layak
3.	3	Angka 41%-60%	Cukup layak
4.	4	Angka 61%-80%	Layak
5.	5	Angka 81%-100%	Sangat Layak

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Media Ajar Video Animasi “A Day with Nika & Bima”

No.	Skala	Skor Persentase	Kriteria
1.	1	Angka 0%-20%	Sangat Tidak Puas
2.	2	Angka 21%-40	Kurang Puas
3.	3	Angka 41%-60%	Cukup Puas
4.	4	Angka 61%-80%	Puas
5.	5	Angka 81%-100%	Sangat Puas

Tidak hanya lembar angket dari para ahli dan siswa, hasil *pre-test* dan *post-*

test juga perlu untuk dilakukan analisis data menggunakan analisis data kuantitatif. Penilaian *pre-test* dan *post-test* ini dinilai dari dua aspek yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan berbicara. Adapun kriteria penilaian tes dalam aspek pengetahuan dan aspek keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Penilaian Tes Siswa dalam Aspek Pengetahuan

No.	Skor	Kriteria	Keterangan
1.	4	Sangat Baik (SB)	Jawaban sesuai dengan kunci jawaban & lancar dalam menjawab
2.	3	Baik (B)	Jawaban sesuai dengan kunci jawaban namun terbata-bata dalam menjawab/butuh waktu lama dalam menjawab
3.	2	Kurang (K)	Masih mampu menjawab walaupun jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4.	1	Sangat Kurang (SK)	Jawaban tidak sesuai/tidak mampu menjawab sama sekali

Tabel 3.6 Kriteria Hasil Penilaian Tes Siswa dalam Aspek Keterampilan Berbicara

No.	Skor	Kriteria	Keterangan
1.	4	Sangat Baik (SB)	Semua jawaban disampaikan dengan baik, sesuai dengan aspeknya
2.	3	Baik (B)	Sebagian besar jawaban disampaikan dengan baik, sesuai dengan aspeknya
3.	2	Kurang (K)	Sebagian besar jawaban tidak disampaikan dengan baik, tidak

			sesuai dengan aspeknya
4.	1	Sangat Kurang (SK)	Semua jawaban tidak disampaikan dengan baik, tidak sesuai dengan aspeknya

Adapun rentang nilai yang digunakan oleh peneliti adalah 1-4 agar dapat mempermudah peneliti untuk memberikan nilai dalam aspek pengetahuan dan keterampilan berbicara siswa.

Hasil nilai yang sudah didapatkan dari kedua aspek kemudian digabungkan sehingga menjadi satu kesatuan nilai untuk mempermudah peneliti dalam melakukan perbandingan nilai *pre-test* dengan *post-test*. Adapun kriteria tingkat hasil penilaian siswa dalam *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Hasil Penilaian Siswa dalam *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Skor Persentase	Kriteria	Keterangan
1.	Angka 0%-34%	Sangat Kurang	Tidak menguasai materi
2.	Angka 35%-64%	Kurang	Tidak terlalu menguasai materi
3.	Angka 65%-74%	Cukup	Cukup menguasai materi
4.	Angka 75%-84%	Baik	Menguasai materi
5.	Angka 85%-100%	Sangat Baik	Sangat menguasai materi

Untuk nilai minimal ketuntasan penilaian keterampilan berbicara pada materi *Greetings* ini adalah 75%.

Adapun analisis data yang digunakan yaitu analisis data terhadap skor *N-gain*. Analisis data terhadap skor *N-gain* digunakan untuk melihat perbedaan terhadap skor *N-gain* sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh dari pemberian tindakan dalam *one group pre-test* dan *post-test* (Maulana, 2022). Data yang digunakan didapatkan dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* yang dihitung dengan menggunakan rumus Pratiwi (2016) sebagai berikut:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

Gambar 3.3 Rumus Uji Perbedaan terhadap Skor *N-gain*

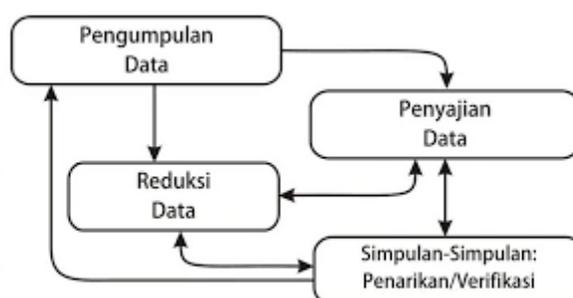
Perhitungan tersebut dilakukan untuk mengukur meningkatnya keterampilan berbicara siswa pada materi *Greetings* sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media animasi “*A Day with Nika & Bima*”. *N-gain* memiliki kriteria dalam perhitungan data sehingga data dapat diinterpretasikan merujuk pada Novita (2019) sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria *N-gain*

No.	Nilai	Kriteria
1.	$g \geq 0.7$	Tinggi
2.	$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
3.	$g \leq 0.3$	Rendah

3.5.2 Analisis Data Kualitatif

Data penelitian kualitatif diperoleh dari wawancara dan observasi. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi “*A Day with Nika & Bima*” yang dikembangkan oleh peneliti dalam rangka keterampilan berbicara siswa kelas 1 sekolah dasar dalam materi *Greetings*. Penelitian menggunakan tiga tahapan analisis yang dikemukakan oleh Miles & Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan,



Gambar 3.4 Analisis Data Kualitatif

Sumber: DQLab

3.5.2.1 Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, penyederhanaan, pemusatan perhatian dari catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan bagian dari bentuk analisis yang menggolongkan, menajamkan, membuang yang tidak dibutuhkan dengan mengorganisasikan data sehingga menjadi data yang sederhana.

3.5.2.2 Penyajian Data

Penyajian data diartikan sebagai tahapan dalam menyajikan data ke dalam berbagai bentuk seperti matrik, grafik, gambar, bagan, dan lainnya dengan tujuan melihat apakah ditarik kesimpulan atau melanjutkan tindakan untuk melakukan analisis.

3.5.2.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan diartikan sebagai suatu kegiatan menyimpulkan data yang telah diperoleh. Proses menyimpulkan data tidak dapat dilakukan secara *instant*, melainkan membutuhkan waktu yang cukup panjang, dimulai dari kegiatan reduksi data dan penyajian data, hingga didapatkannya kesimpulan yang sesuai dari data yang telah diperoleh.