

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 4) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam menulis teks cerpen sebagai produk di bidang bahasa Indonesia.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan Sukmadinata (2011, hlm. 185) yang dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2011, hlm. 185) terdiri atas dua tahap, yakni studi pendahuluan dan pengembangan model.

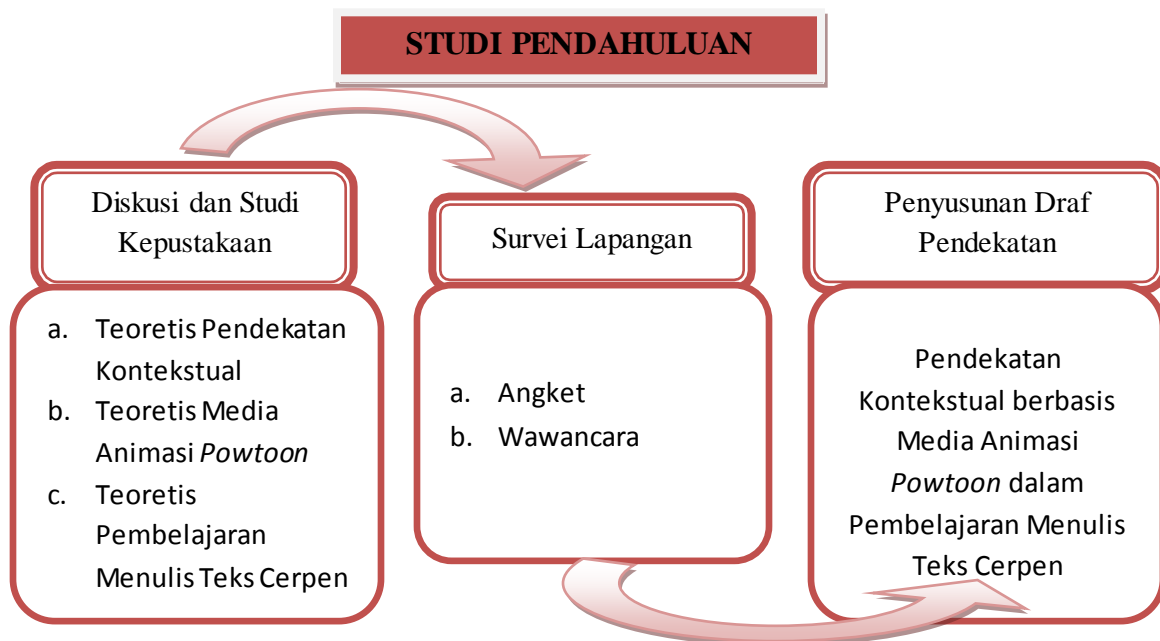
3.2.1 Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan merupakan tahap persiapan untuk pengembangan yang terdiri atas tiga langkah. Langkah studi pendahuluan yang dimaksud meliputi studi kepustakaan, survei lapangan, dan penyusunan produk awal atau draf model.

Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep atau teori yang berkenaan dengan produk yang akan dikembangkan, termasuk mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu. Sementara itu, survei lapangan dilaksanakan untuk mengumpulkan data berkenaan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran melalui angket, wawancara, dan studi dokumen.

Berpegang pada data yang didapat dari studi kepustakaan, studi dokumen, dan survei lapangan, peneliti menyusun draf awal model produk yang akan dikembangkan. Draft model tersebut selanjutnya direviu dalam sebuah pertemuan yang dihadiri oleh para ahli dalam bidang pendekatan pembelajaran dan media animasi. Berdasarkan masukan-masukan dari pertemuan reviu tersebut, peneliti mengadakan penyempurnaan draft pendekatan pembelajaran berbasis media animasi *powtoon*. Draft yang sudah disempurnakan kemudian digandakan sesuai dengan kebutuhan.

Adapun Fase Studi Pendahuluan ini dapat divisualkan sebagai berikut.



Gambar 3.1

Visualisasi Fase Studi Pendahuluan dalam Penelitian dan Pengembangan yang

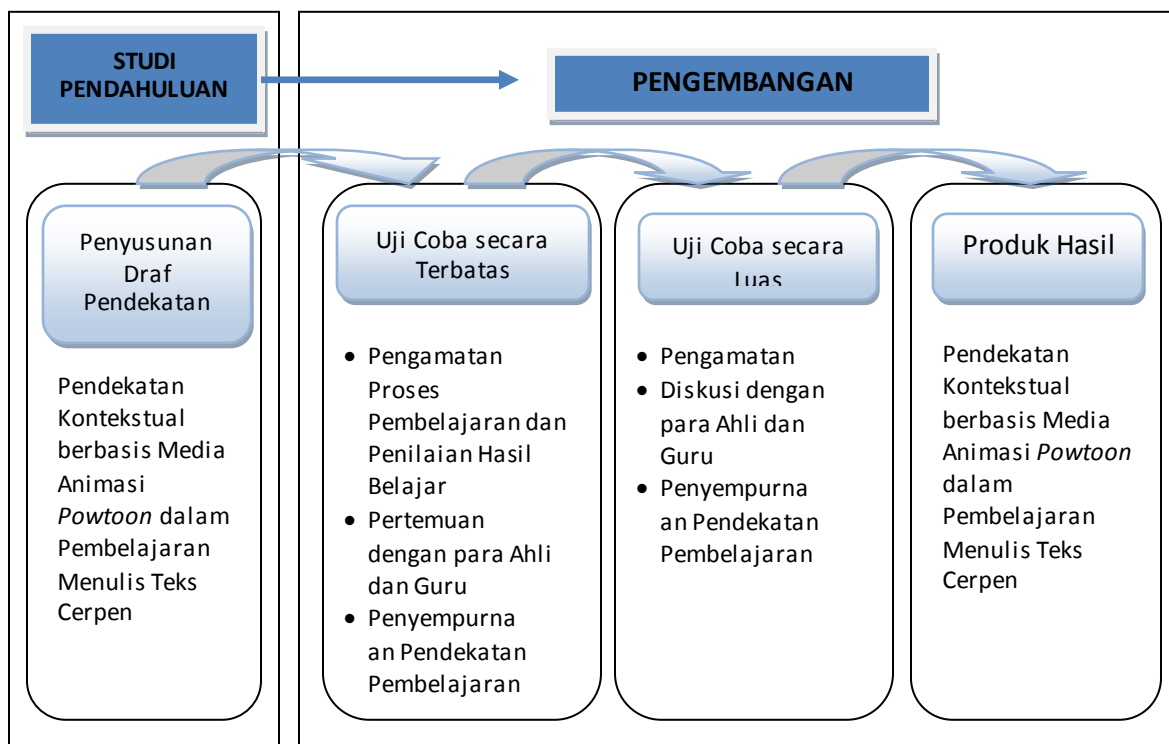
Dimodifikasikan oleh Nana Syaodih Sukmadinata dkk.

Tahap pengembangan pendekatan dilakukan dengan dua langkah, yakni melakukan uji coba secara terbatas dan uji coba secara luas. Uji coba secara terbatas dilaksanakan pada satu kelas SMA di satu sekolah di Kota Padang. Satu kelas di satu sekolah dipilih sebagai sampel mewakili SMA yang ada di Kota Padang. Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan, mencatat hal-hal penting yang dilakukan guru, baik kekurangan maupun kelebihan. Berdasarkan temuan-temuan tersebut peneliti mengadakan penyempurnaan terhadap pendekatan pembelajaran yang dikembangkan sebelum uji coba secara luas.

Langkah selanjutnya, uji coba secara luas dapat dilakukan dengan dua sampel sekolah. Pengamatan, diskusi, dan penyempurnaan dilakukan terus sampai dinilai tidak ada lagi kekurangan atau kelemahan sehingga uji coba dapat dihentikan. Peneliti dan ahli mengadakan pertemuan penyempurnaan draf akhir untuk menghasilkan produk akhir, yakni pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*.

Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap uji coba, yakni setelah dihasilkannya draf akhir pendekatan pembelajaran tanpa dilanjutkan pada pengujian hasil. Meskipun demikian, menurut Sukmadinata (2011, hlm. 187) tidak berate dampak dari penerapan pendekatan yang dikembangkan tidak ada. Hasil atau dampak dari penerapan pendekatan ini sudah ada, baik pada uji coba terbatas maupun uji coba secara luas karena selama pelaksanaan pembelajaran ada tugas-tugas yang dilakukan siswa juga ada tes akhir pokok bahasan. Hasil penilaian tugas dan akhir pokok bahasan bisa dipandang sebagai hasil atau dampak dari penerapan pendekatan.

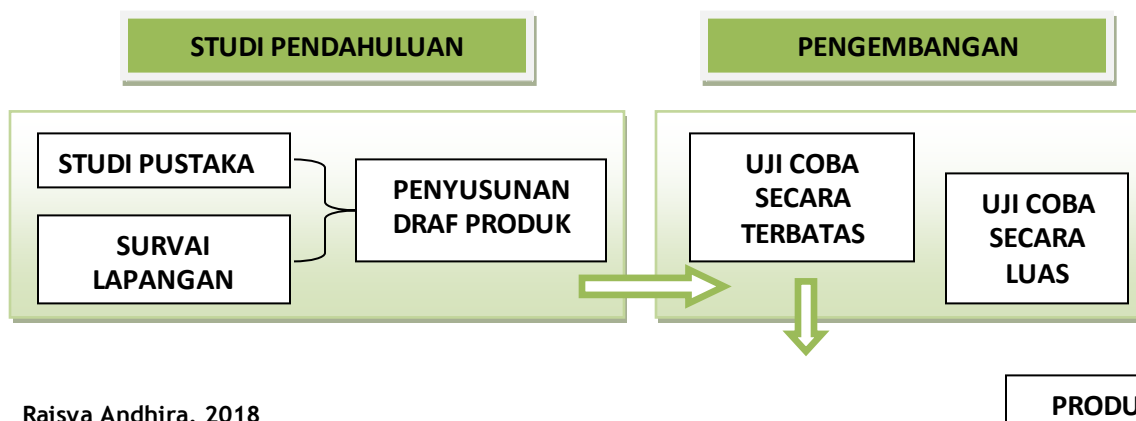
Fase pengembangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan yang divisualkan sebagai berikut.



Gambar 3.2

Visualisasi Fase Pengembangan dalam Penelitian dan Pengembangan yang Dimodifikasi oleh Nana Syaodih Sukmadinata dkk.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi oleh Sumkadinata dkk. (2011, hlm. 189) sekaligus digunakan dalam penelitian ini dapat divisualkan sebagai berikut.



Raisya Andhira, 2018

PENGEMBANGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS MEDIA ANIMASI POWTOON DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN

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



DRAF AKHIR

Bagan 3.3

Visualisasi Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan yang Dimodifikasi oleh Nana Syaodih Sukmadinata dkk.

4.1 Data dan Lokasi Penelitian

Data dalam penelitian ini adalah data hasil pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerpen dengan sumber data yang diperoleh dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia tim ahli pembelajaran, dan tim ahli media pembelajaran. Sementara itu, lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 4 Padang dan SMA Semen Padang di Kota Padang. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini. Dengan demikian, subjek dalam penelitian ini adalah 2 sekolah dengan 3 kelas. Satu kelas di SMA Negeri 4 Padang diambil sebagai sampel atau subjek penelitian uji coba secara terbatas dan satu kelas lainnya di SMA Negeri 4 Padang dan SMA Semen Padang dijadikan sampel atau subjek penelitian uji coba secara luas dengan diambil secara acak.

Sampel untuk uji coba secara terbatas ini dipilih dengan teknik sampel purposif, artinya peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena adanya pertimbangan untuk memilih kelas dengan siswa yang memiliki kemampuan homogen. Jadi, pemilihan secara purposif adalah penentuan sampel yang dipilih secara tidak acak atau dapat dikatakan peneliti bisa menentukan pemilihan tersebut dengan beberapa pertimbangan. Oleh karena itu, peneliti memilih sekolah tersebut untuk dijadikan sampel karena saran dan masukan dari guru bahasa Indonesia di SMA Kota Padang yang memiliki permasalahan pembelajaran menulis teks cerpen. Sejalan dengan itu, sampel untuk uji coba secara meluas dipilih juga dengan teknik purposif sampling dengan beberapa pertimbangan. Berdasarkan hal itu, peneliti melakukan penelitian di SMA Semen Padang.

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Raisya Andhira, 2018

PENGEMBANGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS MEDIA ANIMASI POWTOON DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN

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

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah teknik observasi, angket, wawancara, dan tes, sebagai teknik pengukuran. Beberapa teknik pengumpulan data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik observasi ini akan digunakan untuk mengamati pelaksanaan dan mengevaluasi hasil uji coba pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

2. Angket

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui hasil prestasi siswa terhadap pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Selain itu, angket juga digunakan untuk menjangkau data mengenai permasalahan di lapangan yang berkenaan dengan pembelajaran menulis teks cerpen.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan dan uji kelayakan. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran awal tentang kondisi saat ini. Pada studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dengan guru melalui pertanyaan berdasarkan pedoman wawancara. Rancangan pertanyaan yang disusun mengarah pada kondisi pembelajaran menulis di sekolah.

4. Tes

Tes dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai teknik pengukuran yang berupa hasil belajar. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Artinya, tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen dengan pengembangan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*.

4.3 Instrumen Penelitian

Raisya Andhira, 2018

PENGEMBANGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS MEDIA ANIMASI POWTOON DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN

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

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi rubrik penilaian proyek menulis teks cerpen, lembar angket, pedoman wawancara, lembar observasi. Instrumen-instrumen tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan skala penilaian yang akan diisi oleh pengamat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang meliputi kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen dengan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*.

2. Lembar angket

Lembar angket dibagikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Lembar angket sesudah perlakuan ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam menulis teks cerpen sekaligus sebagai informasi pendukung dalam penelitian ini. Lembarangket dalam penelitian ini berisi (a) kesenangan dalam pembelajaran menulis teks cerpen dengan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*; (b) keterpahaman belajar menulis teks cerpen dengan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*; (c) ketertudahan pembelajaran menulis teks cerpen dengan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*; kebermanfaatan belajar dengan media animasi *powtoon* dalam menulis teks cerpen. Sementara itu, angket sebelum pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* digunakan untuk menemukan data mengenai permasalahan di lapangan yang berkenaan dengan pendekatan pembelajaran dan kegiatan menulis teks cerpen.

3. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru pada saat studi pendahuluan untuk mengetahui penerapan pendekatan pembelajaran dan hasil pembelajaran menulis teks cerpen di sekolah sebelum pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam menulis teks cerpen.

4. Rubrik Penilaian teks cerpen

Rubrik penilaian ini digunakan sebagai pedoman pengukuran keterampilan siswa dalam menulis teks cerpen dengan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*. Indikator penilaian ini mencakup komponen (a) kekhasan tema, (b) kekuatan karakter, (c) daya tarik konflik, (d) kepaduan alur, (e) kelengkapan struktur, (f) ketepatan pilihan kata, (g) keefektifan kalimat, dan (h) kebakuan ejaan/tanda baca. Berdasarkan delapan indikator tersebut, peneliti menetapkan skor maksimal per indikator. Dengan demikian, diperoleh nilai akhir dengan cara mengalikan skor dengan bobot. Skala *rating* yang digunakan berupa pernyataan penilaian meliputi *Baik Sekali*, *Baik*, *Cukup*, dan *Kurang*.

4.4 Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, dihasilkan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data secara kualitatif dilakukan untuk menganalisis data verbal yang diperoleh dari wawancara informal, catatan tertulis berupa komentar, kritik, dan saran tertulis pada angket dan lembar observasi. Teknik kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data numerik berupa skor yang diperoleh dari angket dan uji keefektifan produk. Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul.

Peneliti menganalisis pelaksanaan pembelajaran dan membagikan angket yang ditujukan untuk guru dan siswa. Angket tersebut dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan persentase. Perhitungan persentase tersebut dilakukan terhadap data berupa, (1) ketertarikan guru mengenai pengembangan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam menulis teks cerpen, (2) hasil angket tanggapan siswa mengenai kendala yang dihadapi siswa selama ini dan tanggapan mereka atas pengintegrasian media animasi *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Selanjutnya, hasil perhitungan persentase tersebut akan dijabarkan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Selanjutnya, peneliti menganalisis hasil wawancara dengan guru. Jawaban dari wawancara tersebut akan peneliti jabarkan dengan teknik analisis deskriptif

kualitatif. Berdasarkan hasil angket dan wawancara, peneliti berhasil membuat draf awal yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli. Pendekatan yang sudah dirancang kemudian akan direvisi berdasarkan hasil pemeriksaan dan pendiskusan draf awal. Hasil validasi juga diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Setelah melakukan revisi, maka pendekatan akan diuji coba pada kelas uji terbatas sebagai subjek terbatas. Kemudian, hasil uji coba akan dianalisis dan diperbaiki kembali lalu diujicobakan pada subjek yang lebih luas.

Selanjutnya, data hasil observasi yang didapatkan dari uji coba secara terbatas dan uji coba secara meluas akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Pengolahan data dilanjutkan dengan melakukan analisis data hasil tes menulis teks cerpen. Data kuantitatif berupa hasil tes kemampuan menulis teks cerpen yang akan diolah secara statistik guna mendukung pembuktian hipotesis penelitian. Data kuantitatif ini akan diolah secara statistik inferensial. Artinya, data sampel hasil penelitian ini dapat diberlakukan untuk populasi apabila sampel diambil dari populasi yang jelas dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random. Selanjutnya, data kuantitatif tersebut akan di petakan menurut skala *rating* yang digunakan berupa pernyataan penilaian meliputi *Baik Sekali*, *Baik*, *Cukup*, dan *Kurang*. Tiap-tiap skala rating baik pada uji coba secara terbatas maupun uji coba secara meluas akan dijabarkan dengan teknik analisis deskriptif.

Selanjutnya, dilakukan uji efektivitas. Data kuantitatif ini akan diolah secara statistik inferensial. Adapun statistik inferensial ini digunakan dengan teknik statistik parametris atau nonparametris. Penggunaan statistik parametris dan nonparametris tergantung pada asumsi dan jenis data yang akan dianalisis. Statistik parametris memerlukan terpenuhi banyak asumsi. Asumsi utama dalam statistik parametris adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Selanjutnya, dalam penggunaan salah satu tes mengharuskan data dua kelompok atau lebih yang diuji, harus homogen. Sementara itu, statistik nonparametris tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi, contohnya data yang akan dianalisis tidak harus

berdistribusi normal atau bebas distribusi (Sugiyono, 2016, hlm. 201–202).

Setelah itu melakukan serangkaian pengolahan dan analisis data, maka didapatkanlah produk akhir pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon* dalam pembelajaran menulis teks cerpen yang terdiri atas enam aspek, yaitu: (1) rasional, (2) tujuan, (3) prinsip dasar, (4) sintaks, (5) evaluasi, dan (6) RPP yang telah disenyawai dengan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *powtoon*.