

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Design and Development Research* (D&D). Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk untuk peningkatan kearah yang lebih baik. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2003, hlm. 772) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang berorientasi dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Metode *Design and Development Research* (D&D) dalam penelitian ini mengacu pada metode yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2007, hlm. 1) yang di definisikan sebagai “*The systematic study of design development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*”.

Richey dan Klein (2007, hlm. 7) mengemukakan bahwa dalam penelitian desain dan pengembangan meliputi ruang lingkup sebagai berikut:

- 1) *The study of the process and impact of specific design and development efforts.* Penelitian tentang proses dan pengaruh dari perencanaan khusus dan usaha pengembangan.
- 2) *The study of the design and development process as a whole, or of particular process components.* Penelitian tentang proses desain dan pengembangan secara keseluruhan, atau sebagian komponen dari proses.

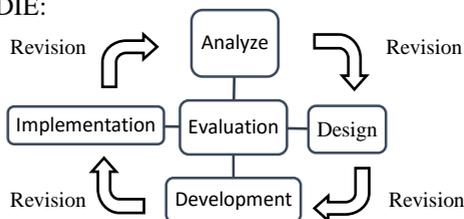
Dalam metode penelitian desain dan pengembangan Richey dan Klien juga menyatakan bahwa secara garis besar terdapat dua kategori penelitian yaitu: (1) *Product and tool research* (penelitian produk dan alat), (2) *Model research* (penelitian model). Pada penelitian ini kategori yang digunakan adalah penelitian produk dan alat (*product and tool research*), serta menggunakan model dan prosedur pengembangan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development,

Muhammad Hajidi, 2018

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda (1996). Pemilihan dan penggunaan model ini di dasari pada efektifitas dan efisiensi model dalam mencapai tujuan penelitian. Branch (2009, hlm. 2-3) menyatakan proses pembuatan produk dengan menggunakan model ADDIE masih menjadi salah satu alat paling efektif saat ini. Karena model ADDIE berfungsi sebagai kerangka pemandu untuk situasi kompleks yang sesuai untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.

Model ADDIE mengadopsi pola *Input – Process – Output* (IPO) sebagai cara dalam menyelesaikan dan melewati tiap fasenya. Branch (2009, hlm 3-4) menjelaskan pola tersebut sebagai berikut: (1) Fase *Input*, yaitu mengidentifikasi konteks pembelajaran dengan menerima data, informasi, dan pengetahuan, (2) Fase *Process*, yaitu mencari cara untuk menstimulasi pemikiran kreatif dan terbuka dengan menggunakan prosedur, menafsirkan, menjelaskan, menggambarkan, dan menampilkan beberapa pendekatan untuk peristiwa yang terjadi, (3) Fase *Output*, yaitu memberikan hasil proses dengan menggambarkan cara mengetahui yang diterjemahkan kedalam cara melakukan. Dalam model ADDIE terdapat beberapa tahapan yaitu Analyze (Analisis); Design (Desain); Development (Pengembangan); Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Berikut ini merupakan gambaran alur pengembangan produk dengan model ADDIE:



Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE
Sumber : Branch (2015, hlm 16)

3.1.1 Prosedur Pengembangan

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Pada penelitian ini digunakan model dan prosedur pengembangan dengan model ADDIE seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya. Masing-masing tahapan dari model ADDIE yaitu Analyze (Analisis); Design (Desain); Development (Pengembangan); Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi), berdasarkan apa yang dikemukakan Branch (2009) akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis informasi meliputi studi lapangan dan studi literatur. Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan produk baru yang diawali dengan adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan di lapangan. Masalah tersebut bisa terjadi karena media yang dipakai sudah tidak relevan dengan lingkungan belajar ataupun karakteristik peserta didik. Selain itu peneliti juga harus menganalisis kelayakan produk yang akan dibuat, apakah produk yang akan dirancang dapat mengatasi masalah, mempunyai dukungan dari fasilitas yang ada, dan dapat dipakai oleh guru di kelas. Analisis ini dilakukan agar rancangan produk dapat diterapkan dan sesuai dengan kebutuhan saat sudah dibuat nanti.

Setelah menganalisis kebutuhan dan masalah, peneliti juga perlu menganalisis komponen pembelajaran seperti kompetensi inti, kompetensi dasar, dan silabus. Hal ini dilakukan agar produk yang dibuat mempunyai tujuan dan isi materi yang sesuai dengan kurikulum.

b. Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan rencana pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang akan dicapai dari penggunaan produk yang dibuat. Dalam tahap ini

peneliti akan menetapkan apa saja yang akan dimuat dalam produk yang akan dibuat. Proses perancangan meliputi: (1) pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan garis besar program media, sebagai panduan dalam pembuatan media; (2) menentukan gambar, *font* (jenis huruf), logo, tombol, dan *background* yang akan dipakai; (3) menentukan mata pelajaran dan materi pelajaran yang akan dimuat dalam media; (4) pengumpulan dan pembuatan konten seperti video, musik, gambar, fitur media, soal dan kunci jawaban yang akan di pakai. Tahapan desain ini akan mendasari tahap pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

c. Pengembangan (*Development*)

Seerti yang sudah disebutkan sebelumnya, tahap pengembangan ini didasari oleh tahap desain yang sudah dilaksanakan. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merealisasikan desain yang sudah dibuat menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Peneliti akan menyiapkan segala sesuatu yang dapat menunjang proses pengembangan seperti peralatan yang akan di pakai dan berkonsultasi dengan para ahli.

Pada tahap ini selain berkonsultasi dengan ahli, peneliti juga melakukan validasi dengan ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang akan menghasilkan saran dan masukan untuk produk yang sudah dibuat. Saran dan masukan tersebut akan menjadi dasar untuk revisi produk serta sebagai dasar implementasi produk bahwa produk yang dibuat sudah layak untuk di uji cobakan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan dengan uji coba produk yang sudah selesai dibuat kepada

partisipan. Proses pelaksanaan implementasi atau uji coba tergantung pada produk yang dikembangkan. Dalam pelaksanaannya peneliti diharapkan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses uji coba, misalkan ketika produk yang digunakan adalah sebuah *software*, maka peralatan yang harus di persiapkan adalah seperangkat komputer atau laptop, sumber listrik, *speaker* atau *headphone*, dll. Setelah diuji cobakan maka peneliti akan memberikan angket kepada partisipan untuk mengetahui pendapat atau respon dari partisipan terhadap produk yang sudah dikembangkan.

e. **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi *formative* dan evaluasi *summative*. Evaluasi *formative* dilakukan secara berkelanjutan dalam setiap tahapan dari ADDIE dengan melakukan konsultasi dengan ahli pada setiap bidangnya untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan hasil dari setiap proses yang sudah dilakukan. Evaluasi *summative* dilakukan setelah semua tahapan berakhir dengan mengukur kelayakan produk dari hasil uji coba dan validasi oleh ahli.

Setiap proses evaluasi baik *formative* dan *summative* akan dilakukan revisi. Revisi yang dilakukan sesuai dengan evaluasi dan kebutuhan pengembangan produk. Revisi akan memperhatikan hasil dari analisis yang telah dilakukan agar sesuai dengan tujuan awal yang sudah ditetapkan.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan *purposive sampling* sehingga partisipan ditentukan dengan memperhatikan tujuan dalam penelitian serta pertimbangan peneliti. Penelitian

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

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

dilaksanakan di kampus Universitas Pendidikan Indonesia dan SD Negeri daerah Bandung. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran, dan siswa. Berikut akan dijelaskan fungsi partisipan uji coba:

1) Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media ini adalah seorang magister di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang pendidikan Bahasa Inggris. Ahli materi akan memberikan komentar dan saran terhadap materi pembelajaran dalam media yang dibuat pada penelitian ini.

2) Ahli Media Pembelajaran

Ahli media dalam pengembangan media ini adalah seorang yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Ahli Media pembelajaran akan memberikan komentar dan saran secara umum terhadap desain dan isi materi pembelajaran yang telah disajikan dalam media yang dibuat.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran dalam pengembangan media ini adalah seorang praktikan yang telah memiliki banyak pengalaman mengajar bahasa Inggris khususnya di sekolah dasar. Ahli pembelajaran akan memberikan komentar dan saran secara umum terhadap penyajian media dalam proses pembelajaran.

4) Siswa

Dalam penelitian ini, siswa yang akan menjadi subyek adalah siswa kelas III SD Negeri di Bandung. Siswa akan menjadi responden dan memberikan komentar mengenai media yang sudah dibuat.

3.3 Pengumpulan Data

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan berdasarkan kepada Richey dan Klein (2007, hlm. 99-107) tentang *critical design and development research data*. Richey dan Klein mengemukakan bahwa data yang dikumpulkan akan tergantung kepada dasar dan tujuan penelitian yang dilakukan, setiap penelitian mempunyai keunikan tersendiri yang membuat beberapa tipe data lebih relevan daripada tipe data lainnya. Beberapa tipe data yang dikemukakan Richey dan Klein yaitu *Profile Data, Context Data, In-Progress Project Data, Try-out Data*. Dari beberapa tipe data tersebut peneliti akan memilih beberapa data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, tipe data yang dipilih akan dijelaskan sebagai berikut:

a. *In-Progress Project Data* (Data Proyek dalam Pengembangan)

Data proyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pengembangan dari awal penelitian sampai dengan akhir penelitian. Data proyek dalam pengembangan ini didapatkan melalui instrumen *work logs* (catatan kerja), *surveys and questionnaires* (survei dan kuesioner), *interview* (wawancara) (Richey dan Klein, 2007, hlm. 109-115).

b. *Try-out Data* (Data Pengujian)

Data pengujian dalam penelitian ini merupakan data hasil evaluasi dari partisipan uji coba. Data pengujian ini didapatkan melalui instrumen *surveys and questionnaires* (survei dan kuesioner). Dengan kuesioner dari partisipan, dikumpulkan data tentang tanggapan mengenai produk yang sudah dikembangkan.

3.3.1 Lembar Catatan Kerja

Catatan kerja atau *work logs* digunakan untuk mengetahui perkembangan proses pembuatan media. Catatan kerja yang digunakan mengacu kepada pencatatan perkembangan pada tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan menurut Richey dan Klein (2007, hlm 111). Penggunaan catatan kerja jenis ini memudahkan dalam mengingat kembali proses pengembangan yang sudah dilakukan. Proses dan tugas-tugas yang harus dilaksanakan pada pengembangan multimedia

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

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

interaktif menurut prosedur ADDIE dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Catatan Kerja Multimedia Interaktif

Fase	Tugas yang Dilakukan
Analisis	Analisis Pengguna
	Analisis Materi
	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak
Desain	Menyusun GBPM
	Membuat <i>Flowchart</i>
	Membuat <i>Wireframe</i>
	Membuat <i>Storyboard</i>
Pengembangan	Membuat Konten Multimedia
	Membangun Program Multimedia
Implementasi	Penilaian Ahli
	Revisi Berdasarkan Saran Ahli
	Ujicoba Pengguna

3.3.2 Lembar Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia yang dikembangkan sudah layak untuk uji coba dilapangan. Pengujian multimedia akan dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Para ahli akan menilai melalui angket tertutup dan angket terbuka. Angket tersebut disusun berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer dan Leacock (2007) tentang LORI (Learning Object Review Instrument) dan oleh Wahono (2006) tentang aspek dan penilaian media pembelajaran. Aspek penilaian ahli disusun sesuai dengan bidang keahlian masing-masing ahli. Kisi-kisi penilaian ahli akan di uraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Kriteria	No.
Umum	Kreatif dan Inovatif	1
	Komunikatif	2

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

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

	Menarik dan Memotivasi	3
	Kualitas Materi Ajar	4
Presentasi Desain	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	5
	Gambar, Teks, dan Grafik dapat dilihat dengan jelas	6
	Tulisan tidak ada kesalahan	7
	Kesesuaian penggunaan bahasa	8
	Musik, Suara, Warna, dan Dekorasi yang digunakan tidak mengganggu	9
Kemudahan Untuk Digunakan	Kemudahan navigasi	10
	Tampilan <i>interface</i> proporsional	11
	Terdapat panduan untuk menggunakan	12
Aksesibilitas	Dapat digunakan oleh siapapun	13
	Kemudahan dalam pemasangan media	14
Reusabilitas	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan kembali	15

Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek	Kriteria	No.
Umum	Kreatif dan Inovatif	1
	Komunikatif	2
	Mudah digunakan	3
	Menarik dan Memotivasi	4
Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	6
	Interaktivitas	7
	Kontekstualitas	8
	Kemudahan untuk dipahami	9
Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	10
	Kesesuaian penggunaan bahasa	11
	Ketepatan tata bahasa	12
	Kesesuaian ilustrasi dengan deskripsi	13
	Kesesuaian evaluasi dengan materi	14
	Kejelasan gambar, audio, dan teks yang digunakan	15

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

Aspek	Kriteria	No.
Umum	Kreatif dan Inovatif	1
	Komunikatif	2
	Mudah digunakan	3
	Menarik dan Memotivasi	4
Pembelajaran dan Materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	6
	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	7
	Kesesuaian penggunaan dan tata bahasa	8
	Interaktivitas	9
	Kontekstualitas	10
	Kemudahan untuk dipahami	11
	Kesesuaian evaluasi dengan materi	12
	Kesesuaian ilustrasi dengan deskripsi	13
	Kejelasan gambar, audio, dan teks yang digunakan	14
Desain Media	Musik, Suara, Warna, dan Dekorasi yang digunakan tidak mengganggu	15
	Gambar, Teks, dan Grafik dapat dilihat dengan jelas	16
	Terdapat panduan untuk menggunakan	17
	Tampilan proporsional	18
	Tulisan tidak ada kesalahan	19
Kemudahan dalam pemasangan media	20	

3.3.3 Lembar Penilaian Pengguna

Penilaian oleh pengguna yaitu siswa dilakukan menggunakan angket tertutup. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Aspek-aspek yang dinilai meliputi motivasi, kemenarikan, dan kemudahan. Kisi-kisi penilaian pengguna dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Pengguna

Aspek	Pernyataan	No.
-------	------------	-----

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Kemudahan	Multimedia mudah digunakan	1
	Tulisan yang digunakan mudah dibaca	2
	Materi yang diberikan mudah dipahami	7
	Materi yang diberikan mempermudah dalam menjawab soal latihan yang diberikan	8
Kemenarikan	Gambar yang digunakan menarik	4
	Suara dan musik yang digunakan dapat terdengar jelas	5
	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi	3
Motivasi	Dapat memberikan bantuan dalam belajar Bahasa Inggris	6
	Belajar terasa lebih menyenangkan menggunakan multimedia	9
	Menggunakan multimedia menambah semangat untuk belajar Bahasa Inggris	10

3.4 Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui pendapat partisipan mengenai produk yang sudah dikembangkan. Analisis data merupakan kegiatan merupakan kegiatan mengelompokkan data, menabulasi data, menyajikan data, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2013, hlm 74). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat partisipan. Menurut Sugiyono (2017, hlm 165) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan produk, proses pembuatan produk yang dikembangkan atau diciptakan.

Tabel 3.6 Interpretasi data Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Baik (SB)
4	60%-79,99%	Baik (B)
3	40%-59,99%	Cukup (C)
2	20%-39,99%	Kurang (K)
1	0%-19,99%	Sangat Kurang (SK)

Muhammad Hajidi, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Selain menggunakan skala likert, peneliti juga menggunakan analisis data Miles dan Huberman (dalam Satori dan Komariaah, 2012) yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum dan memilih data-data pokok dan penting berdasarkan suatu tema, konsep dan kategori. Reduksi data akan disusun kedalam laporan tertulis dan terperinci.

b. Penyajian Data

Untuk memudahkan dalam memahami temuan penelitian, maka laporan hasil reduksi akan disajikan melalui tabel, grafik, uraian singkat, bagan, dan sejenisnya.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan di awal.