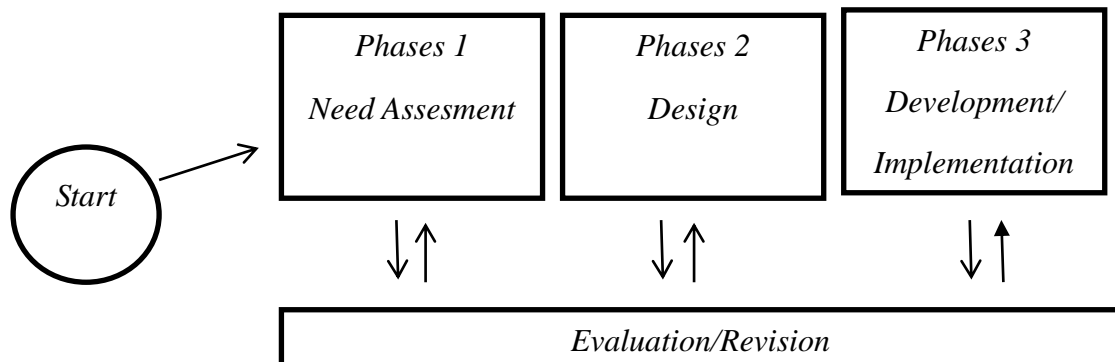


BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2012, hlm. 407).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari Hanafin dan Peck (1988). Model pengembangan Hanafin dan Peck merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Sesuai dengan tujuan penelitian peneliti yaitu mengembangkan produk multimedia pembelajaran dalam pembelajaran pementasan drama di sekolah.



Gambar 3.1

Model Penelitian Hanafin dan Peck

3.2 Prosedur Penelitian

Model penelitian ini memiliki tiga tahapan dalam menjalankan prosedur penelitian, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Tahapan prosedur penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan model Hanafin dan Peck adalah sebagai berikut.

1. Fase analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan kegiatan dalam mengumpulkan informasi tentang kesenjangan yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa dengan apa yang telah dimiliki (Sanjaya, 2011, hlm. 92). Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya pembuatan dan pengembangan produk. Keharusan adanya pengembangan dan pembuatan produk dapat ditinjau dari pelbagai aspek, yaitu kebutuhan kognisi, efisiensi produk, metode pembelajaran, dan sasaran penelitian.

Pertama, peneliti mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran pementasan drama seperti tujuan produk multimedia yang dibuat, kompetensi yang diperlukan oleh siswa, bentuk materi yang dibutuhkan siswa, dll. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan cara studi dokumentasi, wawancara, dan observasi. Data-data yang telah didapatkan pada fase analisis kebutuhan ini disebut profil pembelajaran. Profil pembelajaran yang mencakup kebutuhan siswa ini menjadi acuan rancangan pembuatan produk yang akan diimplementasikan.

2. Fase Desain

Pada fase desain, data-data yang telah didapat dari fase analisis kebutuhan dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang menjadi tujuan pembuatan produk multimedia pembelajaran pementasan drama. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasikan dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan produk multimedia pembelajaran pementasan drama. Peneliti membuat desain/rancangan produk awal kemudian divalidasi oleh ahli-ahli yang berkaitan dengan variabel penelitian tersebut. Hal itu guna menilai dan mempertimbangkan rancangan produk yang telah dibuat sesuai atau masih terdapat kekurangan.

3. Fase Pengembangan dan Implementasi

Tahapan ini merupakan tahap mengembangkan dan mengimplementasikan produk yang telah dinilai oleh para ahli. Peneliti melakukan revisi desain produk sesuai dengan kritik dan saran para ahli. Fase ini terdiri atas beberapa kali pengujian, yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Produk yang telah

dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada pengguna untuk mengetahui respons terhadap produk yang telah dikembangkan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan, valid, dan akurat, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan angket.

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada guru untuk mengetahui pengalaman, permasalahan, kebutuhan, dan potensi yang dimiliki oleh SMP Darut Tauhid Boarding School Putri Bandung terkait multimedia pembelajaran pementasan drama.

2. Angket

Angket diberikan pada siswa kelas VIII SMP Darut Tauhid Bandung untuk mengetahui bagaimana respons mereka terkait penggunaan multimedia pembelajaran pementasan drama yang telah diimplementasikan pada proses pembelajaran.

3. Observasi

Peneliti melakukan observasi saat implementasi produk multimedia yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Observasi membuat peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai situasi kelas, siswa, dan kendala yang terjadi saat proses implementasi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melihat perilaku siswa selama proses implementasi multimedia. Dokumentasi yang dimaksud berupa pengambilan foto dan video. Hal ini sebagai bukti otentik pelaksanaan langsung oleh peneliti sendiri.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru serta penilaian kualitas media yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun perincian instrumen penelitian sebagai berikut.

1. Lembar Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mewawancarai guru untuk menganalisis kebutuhan di lapangan tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran pementasan drama. Berikut ini adalah pedoman wawancara yang digunakan.

Narasumber:

Waktu/tempat:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran siswa saat ini khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai pementasan drama?
2. Apakah media digunakan dalam pembelajaran pementasan drama?
3. Jika menggunakan media, apa media yang digunakan dalam pembelajaran pementasan drama?
4. Jika tidak menggunakan media, mengapa media tidak digunakan dalam pembelajaran?
5. Bagaimana proses penggunaan media dalam pembelajaran drama?
6. Apa masalah yang terjadi ketika menggunakan media dalam pembelajaran pementasan drama?
7. Bagaimana pendapat Ibu terhadap penggunaan media dalam pembelajaran pementasan drama?
8. Apa kekurangan dan kelebihan media yang digunakan dalam pembelajaran pementasan drama?
9. Apakah para siswa senang dan antusias ketika menggunakan media pembelajaran?
10. Apakah penggunaan media membantu proses pembelajaran pementasan drama lebih efektif?
11. Jika iya membantu pembelajaran, mengapa?
12. Jika tidak membantu pembelajaran, mengapa?
13. Media seperti apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran pementasan drama?

2. Lembar Angket

Angket dibagikan kepada siswa dan guru sebagai pengguna multimedia pembelajaran. Angket ini diberikan untuk mengetahui respons siswa dan guru terkait multimedia yang telah dirancang peneliti untuk pembelajaran pementasan drama.

Tabel 3.1

Angket untuk Siswa mengenai Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Pementasan Drama

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jujur sesuai dengan pengalamanmu dan kemukakan alasannya!

No	Pernyataan	Pilihan		Alasan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah kamu suka mata pelajaran pementasan drama bahasa Indonesia?			
2.	Apakah selama pembelajaran pementasan drama, kamu menggunakan media pembelajaran di kelas?			
3.	Apakah media pembelajran yang digunakan dalam pembelajaran pementasan drama memudahkan kamu			

	belajar pementasan drama?			
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pementasan drama efektif dan inovatif?			
5.	Apakah kamu senang dan terbantu melaksanakan pembelajaran pementasan drama dengan menggunakan media pembelajaran?			
6	Apakah kamu menyukai media yang di dalamnya terdapat gambar dan suara?			
7	Apakah kamu kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran?			
8	Apakah kamu setuju pembelajaran pementasan drama memerlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif?			

Tabel 3.2
Lembar Angket Respons Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran yang
Dikembangkan

No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Alasan
1.	Alur multimedia mudah dipahami			
2.	Multimedia dapat digunakan dengan mudah			
3.	Komposisi warna di multimedia nyaman/tidak berlebihan digunakan dalam waktu yang lama.			
4.	Layout media nyaman untuk dilihat			
5.	Multimedia membantu saya dalam memahami materi cara mementaskan drama			

6	Multimedia praktis untuk digunakan			
7	Saya antusias belajar pementasan drama dengan menggunakan multimedia ini			
8	Multimedia ini layak digunakan sebagai pembelajaran alternative			
9	Multimedia ini memuat gambar, grafik, dan video yang menarik			
10	Saya berharap multimedia pembelajaran ini diproduksi dalam jumlah yang banyak			

Tabel 3.3

Lembar Angket Respons Guru terhadap Multimedia Pembelajaran yang Dikembangkan

No	Pernyataan	Pilihan		Alasan
		Setuju	Tidak Setuju	
1.	Alur multimedia mudah dipahami			

2.	Multimedia dapat digunakan dengan mudah			
3.	Komposisi warna di multimedia nyaman/tidak berlebihan digunakan dalam waktu yang lama.			
4.	Layout media nyaman untuk dilihat			
5.	Multimedia membantu saya dalam memahami materi cara mementaskan drama			
6	Multimedia praktis untuk digunakan			
7	Multimedia ini dapat mendorong antusias siswa dalam belajar pementasan drama			
8	Multimedia ini layak layak digunakan sebagai pembelajaran alternative			
9	Multimedia ini memuat gambar, grafik, dan video yang			

	menarik			
10	Saya berharap multimedia pembelajaran ini diproduksi dalam jumlah yang banyak			

3. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli bertujuan untuk menguji validitas isi berdasarkan pertimbangan para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi sehingga layak diujikan pada siswa. Penilaian dan pertimbangan para ahli memungkinkan adanya revisi dalam pengembangan produk multimedia yang telah dirancang peneliti ini.

Lembar Validasi Ahli Media

Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Mementaskan Drama melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Nama ahli/penilai :

Profesi :

Hari, tanggal :

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pada produk yang sedang dikembangkan dan mengukur kevaliditasannya. Penilaian, kritik, saran, tanggapan, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia ini. Dengan demikian, saya memohon Bapak/Ibu dapat

memberikan respons pada setiap pernyataan yang tersedia di lembar penilaian sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna skala penilaian adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Tanggapan
		1	2	3	4	5	
1.	Proporsional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)						
2.	Kesesuaian pemilihan latar belakang/ <i>background</i>						
3.	Kesesuaian proporsi warna						
4	Kejelasan video						
5	Keterbacaan tulisan						
6	Kemenarikan grafik/animasi						
7	Kesesuaian animasi dengan materi						

8	Kemenarikan tampilan teks						
9	Kemenarikan bentuk navigator						
10	Konsistensi tampilan navigator						
11	Kemudahan pemakaian program						
12	Kesesuaian isi program dengan kebutuhan						
13	Kemudahan memilih menu program						
14	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari						
15	Ketepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)						

Lembar Validasi Ahli Materi

Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Mementaskan Drama melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Nama ahli/penilai :

Profesi :

Hari, tanggal :

A. Tujuan

Cintiana Eemia, 2019
 PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 2.0 DALAM PEMENTASAN DRAMA MELALUI
 MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
 (Penelitian dan Pengembangan Multimedia di SMP Darut Tauhid Boarding School Kelas VIII Kota
 Bandung)

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pada produk yang sedang dikembangkan dan mengukur kevaliditasannya. Penilaian, kritik, saran, tanggapan, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pada multimedia yang dikembangkan. Dengan demikian, saya memohon Bapak/Ibu dapat memberikan respons pada setiap pernyataan yang tersedia di lembar penilaian sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna skala penilaian adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Tanggapan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi kurikulum.						
2.	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran sesuai secara tekstual dan kontekstual.						
3.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran.						
4	Kejelasan uraian dan evaluasi.						

5	Kesesuaian isi video dengan materi pembelajaran.						
6	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis						
7	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna						
8	Kesesuaian dan kejelasan bahasa yang digunakan						
9	Kesesuaian evaluasi/tes dengan materi pembelajaran						
10	Variasi penyampaian jenis informasi						

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melihat perilaku siswa selama proses implementasi alat evaluasi. Dokumentasi yang dimaksud berupa pengambilan foto dan video.

3.4.1 Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan dalam pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai panduan langkah-langkah rancangan kegiatan pembelajaran sesuai konsep perlakuan yang akan diberikan. Jenis-jenis instrumen perlakuan adalah sebagai berikut.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pengembangan multimedia pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran mementaskan drama melalui model pembelajaran proyek. Maka dari itu, pada setiap langkah pembelajarannya mengacu pada langkah dalam model pembelajaran berbasis proyek. Melalui model berbasis proyek, diharapkan penggunaan multimedia pembelajaran mementaskan drama lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Skenario pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
RPP/Skenario Pembelajaran Pementasan Drama

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<p>Pra pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam 2. Siswa mengondisikan diri untuk menyiapkan pembelajaran 3. Siswa merespon cek kehadiran 4. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang disampaikan oleh guru 5. Siswa menggali informasi mengenai pertanyaan penuntun dari guru 	
Inti	<p>Tahap pertama: Penentuan pertanyaan mendasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan mendasar dari guru yang terkait dengan materi 	

	<p>pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa kalian pernah menonton pertunjukan drama? b. Apa saja yang ada di dalam sebuah pertunjukan yang kalian tonton? c. Bagaimana cara mementaskan drama yang baik dan benar? <p>Tahap kedua: Mendesain perencanaan proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kelompok pementasan menjadi dua kelompok dalam satu kelas. 2. Siswa menentukan ketua produksi, sekretaris, bendahara, tim logistik, tim kostum, dll. 3. Setiap kelompok menentukan <i>job desk</i> melalui musyawarah kelompoknya. 4. Siswa dan guru memusyawarahkan konsep perencanaan proyek bersama. 5. Siswa dan guru menyepakati hasil musyawarah perencanaan dan proses proyek. Hal-hal yang disepakati meliputi: (1) tema proyek (2) jadwal proses kegiatan dan akhir pengumpulan 	
--	--	--

	<p>proyek (3) tempat pelaksanaan proses kegiatan (4) bentuk kegiatan (5) alat dan media yang menunjang proses kegiatan.</p> <p>Tahap ketiga: Membuat penjadwalan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat jadwal proses kegiatan dan batas akhir pengumpulan produk sesuai acuan jadwal yang telah disepakati 2. Siswa menyusun strategi dan alternatif lain ketika ada sub kegiatan yang tidak sesuai penjadwalan 3. Siswa memberikan alasan yang logis mengenai jadwal kegiatan <p>Tahap keempat: Mengontrol siswa dan kemajuan proyeknya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mulai menyusun pengerjaan proyek berkelompok dengan mengadakan latihan drama di kelas menggunakan multimedia pembelajaran yang telah disediakan. 2. Siswa meminta saran dan kritik kepada guru mengenai 	
--	---	--

	<p>penyusunan dan pengerjaan proyek secara bertahap sesuai jadwal pengerjaan.</p> <p>3. Guru membimbing siswa berlatih pementasan drama sesuai dengan materi pementasan drama yang ada di dalam multimedia pembelajaran.</p> <p>4. Guru memantau kemajuan pengerjaan proyek dan mengarahkan siswa dalam tahap persiapan pementasan drama sesuai jadwal pengerjaan yang disepakati</p> <p>Tahap kelima: Menilai hasil proyek</p> <p>1. Guru memberikan nilai proses dan hasil pengerjaan proyek sesuai rubrik penilaian yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa dalam pengerjaan proyek, memberi umpan balik mengenai pemahaman siswa, dan mengembangkan serata membantu pengajar unruk menyiapkan strategi</p>	
--	---	--

	<p>pembelajaran selanjutnya</p> <p>Tahap keenam: Merefleksi kegiatan</p> <p>1. Siswa merefleksikan proses dan hasil kegiatan yang telah dilakukan. Siswa mengemukakan hambatan-hambatan, pengalaman, perasaan, kesan dan hal-hal yang bersinggungan dengan kegiatan proyek yang telah dilakukan.</p>	
Penutup	Siswa menjawab salam dan berdoa	

2. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian pembelajaran mementaskan drama adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Pementasan Drama

No	Aspek Penilaian	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Ucapan terdengar jelas oleh penonton					
2	Intonasi bervariasi sesuai dengan tuntutan naskah					

3	Ketepatan mengatur jeda					
4	Intensitas suara dan kelancaran berbicara konsisten					
5	Kemunculan pertama memberi kesan karakter					
6	Pemanfaatan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh/ <i>blocking</i> pada saat pementasan					
7	Ekspresi wajah sesuai dengan karakter tokoh					
8	Gestur sesuai dengan karakter tokoh					
9	Pandangan mata sesuai dengan karakter tokoh					
10	Gerakan tidak dibuat-buat/ bersifat alamiah					

Keterangan : 1 = kurang; 2 = cukup; 3 = baik; dan 4 = sangat baik

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang dilakukan peneliti adalah mengolah dan menyajikan data-data yang didapat secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

3.5.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Data-data yang telah dikumpulkan akan diolah oleh peneliti melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Peneliti menjelaskan hasil analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran.
2. Peneliti menjelaskan setiap lembar rancangan pengembangan dari media pembelajaran.
3. Peneliti menjelaskan hasil pengembangan, memaknai data-data yang telah diolah, dan kemudian menarik kesimpulan.

3.5.2 Teknik analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui besaran atau persentase data-data yang memerlukan perhitungan.

Data-data yang akan diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif adalah penimbangan dan penilaian ahli terhadap produk serta respons pengguna terhadap multimedia yang dikembangkan. Hasil penimbangan dan respons pengguna dianalisis oleh peneliti dengan langkah-langkah berikut ini.

- 1) Menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah Penilai

- 2) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian berikut ini.

Tabel 3.6

Klasifikasi Penilaian Total

Nilai	Rumus	Rerata Skor	Kategori
A	$X > \bar{x}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$> 4,2$	Sangat Baik
B	$\bar{x}_i + 0,6 \times s_{bi} < X < \bar{x}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$> 3,41 - 4,2$	Baik
C	$\bar{x}_i - 0,6 \times s_{bi} < X < \bar{x}_i + 0,6 \times s_{bi}$	$> 2,61 - 3,4$	Cukup
D	$\bar{x}_i - 1,8 \times s_{bi} < X < \bar{x}_i - 0,6 \times s_{bi}$	$> 1,82 - 2,6$	Kurang
E	$X < \bar{x}_i - 1,8 \times s_{bi}$	$< 1,8$	Sangat kurang

(S. Eko Putro Widyoko, 2009, hlm. 238)

Keterangan:

X = Skor Empiris

\bar{x}_i = Rata-rata Ideal

s_{bi} = Simpangan Baku Ideal

$\bar{x}_i = 12$ (Skor Maksimal + Skor Minimal)

$s_{bi} = 16$ (Skor Maksimal – Skor Minimal)

Tabel 3.7

Pedoman Konversi Nilai

Rumus	Nilai	Tingkat Efektivitas
$\bar{X} > 4,2$	A	Sangat efektif
$3,41 < \bar{X} < 4,2$	B	Efektif

$2,61 < \bar{X} < 3,4$	C	Cukup efektif
$1,81 < \bar{X} < 2,6$	D	Kurang efektif
$\bar{X} < 1,8$	E	Sangat tidak efektif

Setelah menggunakan penilaian di atas, peneliti juga menghitung persentase dari hasil penilaian yang diberikann sehingga akan menghasilkan persentase hasil pengembangan berdasarkan penilaian validator dan respons penilaian siswa. Berikut rumus persentase yang digunakan.

Persentase kelayakan (%) = jumlah skor yang diperoleh/jumlah skor maksimal kemudian hasilnya dikalikan 100%

Tabel 3.8

Tafsiran Persentase Hasil Angket dan Validasi

Peresentase	Kategori
80—100	Baik sekali
66—79	Baik
56—65	Cukup
40—55	Kurang
0—39	Kurang Sekali