

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

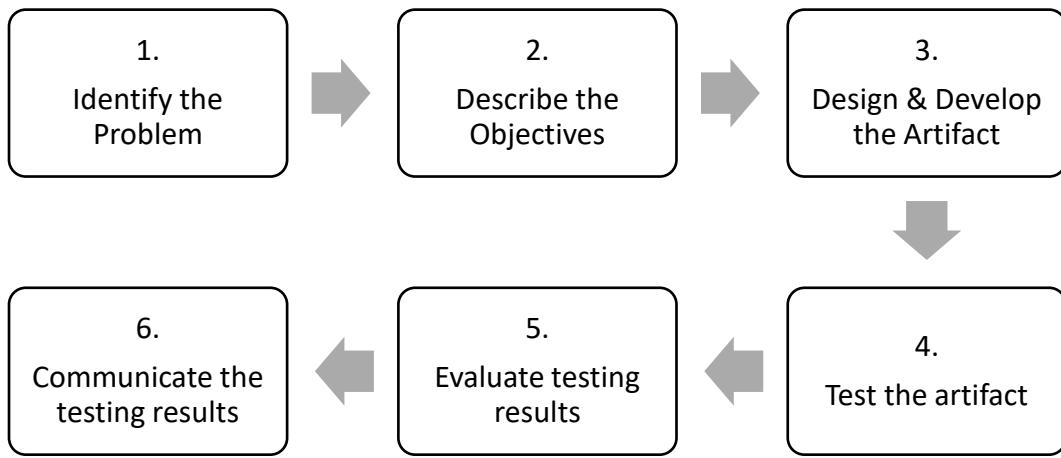
Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development*. Richey dan Klein (2007, hlm. 1) mendefinisikan metode ini sebagai

*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 product and tools and new or enhanced models that govern their development.*

Metode penelitian ini lebih terfokuskan kepada analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi terhadap produk yang diteliti, dimana produk tersebut bisa berbentuk metode atau alat. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah video *motion graphic*.

Salah satu karakteristik dari metode penelitian D&D adalah dapat digunakannya dua teknik pengumpulan data dalam satu penelitian, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Namun, dalam metode penelitian D&D lebih mengedepankan pendekatan kualitatif, seperti apa yang dijelaskan oleh Richey dan Klein (2007, hlm .42) bahwa penelitian D&D “*...resist the control imposed by many quantitative research orientations*”.

Setiap model penelitian memiliki prosedur yang menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dari awal sampai akhir. Prosedur pengembangan video *motion graphic* yang akan penulis teliti ini mengadaptasi dari model penelitian D&D, yaitu sebagai berikut :



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian *Design and Development*

### 3.1.1 *Identify The Problem*

Langkah pertama dalam prosedur adalah mengidentifikasi permasalahan yang tengah terjadi saat ini. Dalam langkah ini penulis juga akan melakukan wawancara semi terstruktur dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Inggris di salah satu sekolah menengah atas di Tangerang Selatan untuk mengetahui tentang rekapitulasi nilai yang didapat oleh siswa pada materi *Conditional Sentence*.

Pada langkah ini, fokus peneliti adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan informasi tentang bagaimana cara guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengajar di dalam kelas.
2. Konten yang akan dimasukkan ke dalam video *Motion Graphic*.
3. Mengumpulkan informasi tentang bagaimana cara memproduksi video *Motion Graphic* yang komunikatif dan informatif.

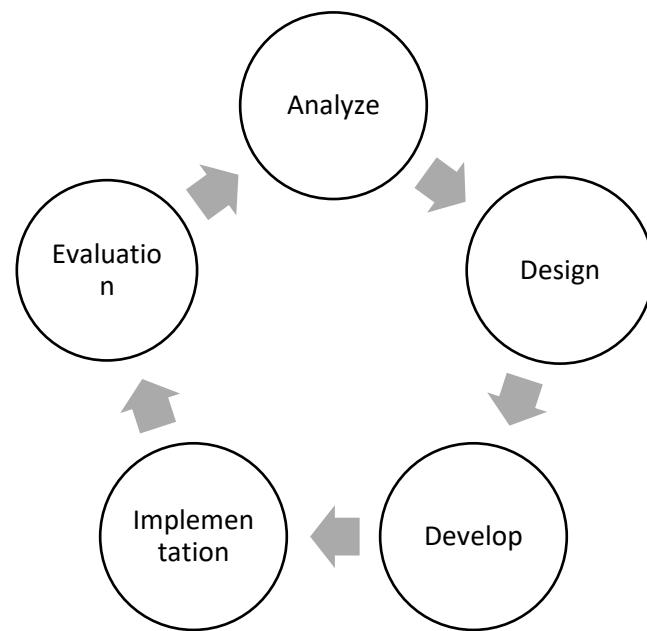
### 3.1.2 *Describe The Objectives*

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di langkah sebelumnya, penulis mendapatkan tujuan umum dari penelitian ini, yaitu bagaimana mengembangkan video *motion graphic* dalam model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan *Conditional Sentence*. Adapun tujuan khususnya adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dan menyusun desain video *motion graphic* yang cocok untuk model pembelajaran kooperatif dan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan video *motion graphic* yang cocok untuk model pembelajaran kooperatif dan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Mendeskripsikan tanggapan ahli media dan materi mengenai konten dan desain video *motion graphic* yang penulis buat.
4. Mendeskripsikan tanggapan para pengguna setelah menggunakan video *motion graphic* yang penulis buat.

### **3.1.3 Design and Develop The Artifact**

Pada langkah ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE, berikut adalah langkah-langkahnya :



Bagan 3.2 Siklus model ADDIE

*Analyze* merupakan tahap untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Penentuan kebutuhan ini ditinjau dengan karakteristik mata pelajaran dan model pembelajaran yang menjadi fokus penulis. Lalu di tahap *Design*, akan diolah data-data yang telah didapat dan menyusunnya menjadi

rancangan media yang akan dibuat. Selanjutnya adalah tahap *development*, dimana di tahap ini desain yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Semua bahan yang dikumpulkan disusun dan dikembangkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. *Implementation* adalah tahap selanjutnya dimana produk diuji coba, dan akan menghasilkan tanggapan dari para ahli dan pengguna. Terakhir adalah *evaluation* dimana hasil tanggapan akan dianalisis dan akan menjadi referensi untuk perbaikan produk.

### **3.1.4 *Test the Artifact and Evaluate the Testing Result***

Pelaksanaan uji coba produk ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan para calon pengguna untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi produk yang penulis buat. Untuk mendapatkan data tersebut penulis akan menggunakan instrumen angket yang diisi langsung oleh para ahli dan para calon pengguna. Selain itu, akan dilaksanakan juga wawancara dan observasi.

Pengumpulan data dari dua orang ahli yakni satu orang ahli media dan satu orang ahli materi, akan diolah menjadi pedoman pengembangan produk yang berisi tentang beberapa revisi yang diajukan oleh dua orang ahli. Dan pengumpulan data dari dua guru pengampu dan satu kelas siswa kelas X di MAN 1 Tangerang. Penulis memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian adalah karena di sekolah tersebut masih memiliki rata-rata nilai ujian semester yang terbilang rendah untuk siswa kelas X, yaitu pada angka 73. Tentunya, data-data yang telah dikumpulkan akan diolah dengan dilakukannya analisis data.

### **3.1.5 *Communicate the Testing Results***

Langkah terakhir adalah menyajikan hasil dari *review* para ahli dan tanggapan dari para calon pengguna untuk khalayak umum. Dan seperti manfaat dari penelitian ini yang telah penulis cantumkan di bab pendahuluan sebelumnya, bahwa penelitian ini ditujukan sebagai referensi dan masukan bagi para pengembang media pembelajaran selanjutnya di Indonesia.

### **3.2 Sampel dan Tempat Penelitian**

Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2007, hlm. 92) bahwa partisipan dalam model penelitian D&D adalah “*Designers, developers, clients, subject matter experts, evaluators, learners, instructors, organizations, users*”. Sampel yang penulis akan libatkan di penelitian ini adalah *subject matter experts* dan *users*. Para ahli merupakan dosen aktif dari Departemen Pendidikan Bahasa Inggris dan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Serta pengguna adalah guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa di kelas X MAN 1 Tangerang. Penelitian dilakukan di kampus Universitas Pendidikan Indonesia dan MAN 1 Tangerang.

### **3.3 Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, penulis memilih pendekatan kualitatif. Karena penulis bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan hasil dari pengembangan video *motion graphic* yang penulis buat. Hal ini didukung pula dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bachri (2010, hlm. 50) bahwa penelitian kualitatif merupakan “...suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”. Metode-metode yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan tes.

#### **3.3.1 Wawancara**

Definisi wawancara menurut Arifin (2014, hlm. 233) adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu”. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari responden. Wawancara yang akan dilakukan adalah

wawancara terstruktur dan langsung. Dimana penulis dengan narasumber akan bertemu secara langsung dan tanpa perantara, serta narasumber harus menjawab sesuai dengan butir-butir pertanyaan yang diberikan.

### **3.3.2 Observasi**

Definisi observasi menurut Arifin (2014, hlm. 331) adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena”. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung tingkah laku responden ketika menggunakan media video *motion graphic*. Observasi akan dilakukan secara langsung dengan mengamati reaksi-reaksi pengguna saat uji coba media. Pengamatan tersebut bersifat terstruktur yang dibentuk dalam *check list* sebagai pedoman bagi penulis.

### **3.3.3 Angket**

Instrumen angket adalah “instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.” (Arifin, 2014, hlm. 228). Angket digunakan untuk mengumpulkan data tanggapan pelengkap dari para ahli dan pengguna. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, dimana responden hanya disajikan beberapa pilihan di masing-masing pertanyaannya, dan angket terbuka untuk menyediakan wadah berpendapat responden jika ada yang belum tersampaikan di bagian angket tertutup.

### **3.3.4 Tes**

Tes merupakan alat atau prosedur digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan aturan-aturan yang telah ditentukan. Menurut Ali (2014, hlm. 152) “Tes merupakan suatu prosedur sistematis dalam mengamati dan menggambarkan karakteristik seseorang, tes biasanya digunakan untuk mengumpulkan infomasi atau

data dalam bentuk bilangan skor”. Tes digunakan untuk mengetahui hasil pembelajaran pokok bahasan *Conditional Sentence* dengan menggunakan video *motion graphic*. Tes yang akan dilakukan adalah *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah perlakuan).

### 3.4 Analisis Data

Analisis memiliki pengertian, yaitu

Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (decomposition) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya. (Satori dan Komariah, 2014, hlm. 200)

Jadi, data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan rumus skala likert, dimana pada umumnya menggunakan lima angka penilaian untuk mengukur sikap. Sugiyono (2011, hlm. 134) mengemukakan bahwa “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu fenomena tertentu”.

Tabel 3.1

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)

Agar lebih lengkap dan akurat, digunakan pula analisis data Miles dan Huberman (dalam Satori & Komariah, 2012) yang terdiri dari :

### **3.4.1 Reduksi Data**

Data yang diperoleh diolah kembali dengan cara dirangkum serta dipilih menjadi ke beberapa fokus berdasarkan konsep, tema, dan kategori tertentu. Hasilnya disusun menjadi laporan tertulis dan terperinci.

### **3.4.2 Penyajian Data**

Laporan tertulis tersebut bisa disajikan ulang agar pembaca dapat dengan mudah memahami hasil penelitian. Penyajian ulang ini bisa berbentuk grafik seperti tabel, *flowchart*, dll.

### **3.4.3 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan bisa disebut juga sebagai bentuk jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan di awal penelitian. Kesimpulan ini bisa berbentuk hubungan kausal atau interaktif, dan hipotesis atau teori.

## **3.5 Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan dengan merujuk pada metode desain dan pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, sebagai berikut :

- 1) *Identify the Problem* (Mengidentifikasi Masalah)
- 2) *Describe the Objective* (Menggambarkan Sasaran)
- 3) *Design and Develop the Artifact* (Merancang dan Mengembangkan Artefak)
- 4) *Subject the Artifact of Testing* (Subjek Artefak untuk Pengujian)
- 5) *Evaluate the Result of Testing* (Evaluasi Hasil Pengujian)
- 6) *Communicate those Result* (Mengomunikasikan hasil yang dicapai)

Pertimbangan dalam penggunaan prosedur ini adalah merujuk pada tujuan penelitian ini dalam menghasilkan produk berupa video *motion graphic*. Hal ini sesuai dengan metode desain dan pengembangan yang

dirancang untuk menghasilkan sebuah produk berdasarkan suatu permasalahan.

### **3.5.1 Identify the Problem (Mengidentifikasi Masalah)**

Mengidentifikasi masalah merupakan proses yang paling dasar dalam sebuah penelitian, dimana peneliti wajib mengetahui masalah dasar untuk dapat terciptanya produk atau alat yang akan dikembangkan. Rincian identifikasi masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan analisis masalah sebagai dasar acuan dalam pembuatan video *motion graphic*.
- 2) Mengumpulkan informasi mengenai aspek-aspek apa saja yang harus ada dalam sebuah video animasi *motion graphic* yang benar.
- 3) Analisis materi.

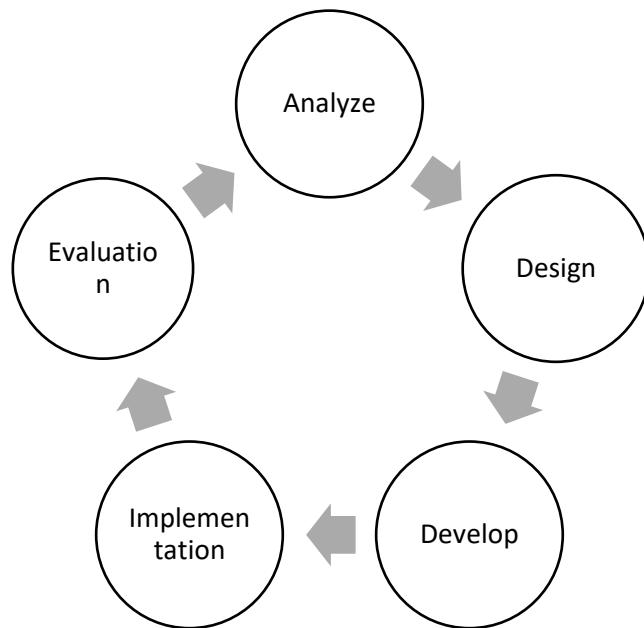
### **3.5.2 Describe the Objectives (Menggambarkan Sasaran)**

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di langkah sebelumnya, penulis mendapatkan tujuan umum dari penelitian ini, yaitu bagaimana mengembangkan video *motion graphic* dalam model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan *Conditional Sentence*. Adapun tujuan khususnya adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dan menyusun desain video *motion graphic* yang cocok untuk model pembelajaran kooperatif dan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan video *motion graphic* yang cocok untuk model pembelajaran kooperatif dan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Mendeskripsikan tanggapan ahli media dan materi mengenai konten dan desain video *motion graphic* yang penulis buat.
4. Mendeskripsikan tanggapan para pengguna setelah menggunakan video *motion graphic* yang penulis buat.

### **3.5.3 Design and Develop the Artifact (Merancang dan Mengembangkan Artefak)**

Pada langkah ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE, berikut adalah langkah-langkahnya :



Bagan 3.3 Siklus model ADDIE

*Analyze* merupakan tahap untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Penentuan kebutuhan ini ditinjau dengan karakteristik mata pelajaran dan model pembelajaran yang menjadi fokus penulis. Lalu di tahap *Design*, akan diolah data-data yang telah didapat dan menyusunnya menjadi rancangan media yang akan dibuat. Selanjutnya adalah tahap *development*, dimana di tahap ini desain yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Semua bahan yang dikumpulkan disusun dan dikembangkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. *Implementation* adalah tahap selanjutnya dimana produk diuji coba, dan akan menghasilkan tanggapan dari para ahli dan pengguna. Terakhir adalah *evaluation* dimana hasil tanggapan akan dianalisis dan akan menjadi referensi untuk perbaikan produk.

### **3.5.4 *Subject the Artifact to Testing* (Uji Coba Produk)**

Pelaksanaan uji coba produk ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan para calon pengguna untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi produk yang penulis buat. Untuk mendapatkan data tersebut penulis akan menggunakan instrumen angket yang diisi langsung oleh para ahli dan para calon pengguna. Selain itu, akan dilaksanakan juga wawancara dan observasi.

Pengumpulan data dari dua orang ahli yakni satu orang ahli media dan satu orang ahli materi, akan diolah menjadi pedoman pengembangan produk yang berisi tentang beberapa revisi yang diajukan oleh dua orang ahli. Dan pengumpulan data dari dua guru pengampu dan satu kelas siswa kelas X di MAN 1 Tangerang. Penulis memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian adalah karena di sekolah tersebut masih memiliki rata-rata nilai ujian semester yang terbilang rendah untuk siswa kelas X, yaitu pada angka 73.

### **3.5.5 *Evaluate the Result of Testing* (Evaluasi Hasil Pengujian)**

Setelah keempat prosedur dilalui tahapan selanjutnya yaitu evaluasi, adapun prosesnya sebagai berikut:

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Melakukan analisis data hasil penelitian.
- c. Membuat kesimpulan dan rekomendasi

### **3.5.6 *Communicate the Result of Testing* (Mengomunikasikan hasil yang dicapai)**

Langkah terakhir adalah menyajikan hasil dari *review* para ahli dan tanggapan dari para calon pengguna untuk khalayak umum. Dan seperti manfaat dari penelitian ini yang telah penulis cantumkan di bab pendahuluan sebelumnya, bahwa penelitian ini ditujukan sebagai referensi dan masukan bagi para pengembang media pembelajaran selanjutnya di Indonesia.