

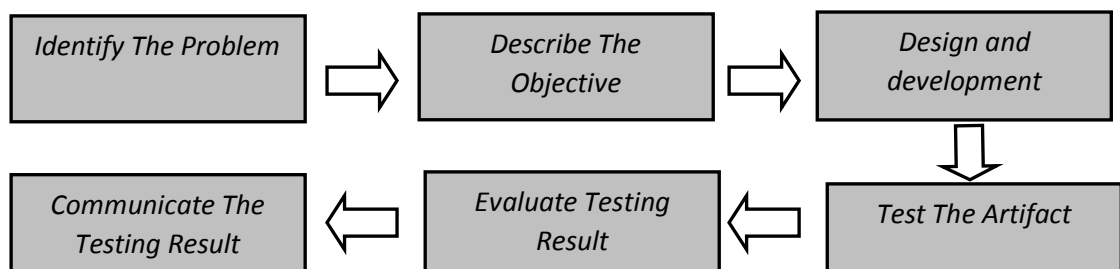
## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini menggunakan *Design & Development (D&D)*. Menurut Richey dan Klein (dalam Lestari 2018, hlm.36) *Design and Development* sebagai sebuah metode penelitian sistematis mengenai desain, pengembangan, dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional baik baru maupun pengembangan yang sudah ada. Menurut Richey dan Klein (dalam Lestari 2018) dalam D&D terdapat dua kategori yaitu (1) *Product and tool research*, dan (2) *Model research*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kategori *Product and tool research*. Penelitian ini mengembangkan sebuah rancangan media pembelajaran yang berbentuk audio-visual menjadi sebuah produk video pembelajaran. video pembelajaran tersebut kemudian di uji coba. Ujicoba dilakukan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, yaitu penggabungan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

### B. Prosedur Penelitian

Peppers, dkk., (dalam Ellis & Levy. 2010) berpendapat bahwa ada enam fase dalam desain D&D. Enam fase tersebut antara lain *Identify The Problem*, *Describe The Objectives*, *Design & Develop The Artifact*, *Test The Artifact*, *Evaluate Testing Result*, *Communication The Testing Results*.



**Gambar 3.1** Prosedur Penelitian D&D Menurut Peppers, dkk.

Fase tersebut kemudian di jabarkan lagi seperti yang terdapat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3.1 Deskripsi fase penelitian**

<p><i>Identify The Problem</i> (Identifikasi Masalah)</p>	<p>Secara umum, penelitian dimulai dari mengidentifikasi hubungan antara penelitian dengan suatu permasalahan. Penelitian D&amp;D dilakukan untuk menemukan atau mengembangkan produk, alat, atau model baru yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut (Ellis &amp; Levy, 2010). Pada penelitian ini, identifikasi masalah dilakukan dengan melaksanakan studi pendahuluan dilakukan di SD Negeri yang menjadi lokasi penelitian. Dari hasil studi pendahuluan tersebut, diketahui bahwa guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran menulis puisi, dikarenakan ketersediaan media yang terbatas. Sehingga siswa kesulitan untuk menulis puisi.</p>
<p><i>Describe The Objective</i> (Deskripsi Tujuan)</p>	<p>Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menulis puisi sehingga kemampuan menulis puisi siswa dapat meningkat.</p>
<p><i>Design and Develop The Artifact</i> (Desain dan Pengembangan Produk)</p>	<p>Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk video animasi, dengan menggabungkan berbagai audio dan visual sehingga menjadi video animasi untuk pembelajaran menulis puisi.</p>

<p><i>Test The Artifact</i> (Ujicoba Produk)</p>	<p>Ujicoba produk dilaksanakan dengan meminta ahli media, ahli materi, serta guru kelas IV sebagai praktisi pembelajaran di sekolah untuk menilai kelayakan produk. Pemilihan partisipan ujicoba produk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini yang sedang dilanda pandemi. Dalam ujicoba produk ini, dilaksanakan pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpul data. Instrumen tersebut berupa instrumen validasi dan angket penilaian.</p>
<p><i>Evaluate Testing Result</i> (Evaluasi Hasil Ujicoba)</p>	<p>Evaluasi hasil ujicoba dilakukan dengan cara mengolah data yang sudah dikumpulkan dengan model Skala Likert, serta Model Miles dan Huberman untuk menafsirkan hasil penelitian.</p>
<p><i>Communication The Testing Result</i> (Komunikasi Hasil Ujicoba)</p>	<p>Hasil evaluasi atau analisis data pada proses sebelumnya kemudian dibuatkan kesimpulan dan Komunikasikan pada sidang skripsi dengan menyertakan dosen penguji didalamnya.</p>

### C. Subjek & Partisipan Penelitian

Partisipan dipilih sesuai dengan kategori orang-orang yang mendalami ranah yang diteliti pada penelitian ini. Subjek atau partisipan pada penelitian ini terdiri dari: (1) para ahli yang meliputi ahli isi materi dan ahli media pembelajaran, serta (2) guru sebagai praktisi pendidikan yang akan menerapkan media pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Richey dan Klein (2007, hlm. 92) bahwa partisipan dalam penelitian D&D dalam kategori produk dan alat adalah “*Designers, developers, clients, subject matter experts, evaluators, learners, instructors, organizations, evaluators, users*”. Pihak yang menjadi subjek pada penelitian ini ahli materi, ahli media, dan pihak sekolah yaitu wali kelas kelas IV SD. Pemilihan

subjek ini menyesuaikan dengan studi pendahuluan yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Adapun beberapa tokoh ahli di bidang-bidang terkait dengan topik ini, diantaranya.

1. Ahli Materi Bahasa dan Sastra Indonesia

Ahli materi pada penelitian ini adalah Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen di Prodi PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Ahli Media

Ahli media penelitian ini adalah Ira Rengganis, M.Sn. Beliau merupakan salah satu dosen di Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

3. Guru

Guru yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah Siti Aminah, S.Pd. Beliau merupakan guru kelas IV Sekolah Dasar di SDN 065 Cihampelas Bandung.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen validasi media dan angket penilaian media.

1. Instrumen Validasi Media

Instrumen validasi media berupa lembar validasi materi dan lembar validasi media. Aspek-aspek yang dinilai pada kedua lembar validasi tersebut disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan media yang telah dibuat. Di dalam instrumen validasi tersebut terdapat opsi penilaian dengan skor 1-5 serta kolom komentar dan saran sebagai bahan untuk merevisi media.

2. Angket Penilaian Media

Instrumen penilaian media berupa lembar penilaian yang diisi oleh partisipan penelitian dengan memilih opsi (sangat setuju - setuju - Netral - tidak setuju - sangat tidak setuju). Masing-masing dari opsi tersebut secara berurutan memiliki skor 5-4-3-2-1. Data yang terkumpul kemudian diolah dan dipersentasekan.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Aspek yang diamati</b>
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Memunculkan motivasi belajar
Kandungan isi Media	Kualitas audio (musik)
	Kualitas visual
	Kesesuaian audio dan visual
	Keterbacaan teks
	Kejelasan intruksi (suara)
Aksesibilitas	Mudah digunakan
	Mudah dimengerti siswa
	Efektif dan efisien (tepat guna dan irit tenaga)
	Dapat digunakan oleh siapa saja
	Dapat digunakan dimana saja
Reusabilitas	Masih dapat digunakan dan dikembangkan berulang-ulang

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Aspek yang diamati</b>
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Memunculkan motivasi belajar
Kandungan isi Materi	Kesesuaian dengan KI
	Kesesuaian dengan KD
	Kesesuaian dengan Indikator pembelajaran
	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
	Kesesuaian dengan substansi materi
	Memunculkan ide, gagasan, dan imajinasi
	Memunculkan amanat dalam puisi
	Memunculkan isi puisi

Aksesibilitas	Dapat digunakan oleh siapa saja
	Dapat digunakan dimana saja
Reusabilitas	Masih dapat digunakan dan dikembangkan berulang-ulang

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Partisipan (Guru Kelas IV SD)**

Aspek	Aspek yang diamati
<b>Keseluruhan</b>	Menarik
	Inovatif
	Memunculkan motivasi belajar
	Kesesuaian dengan KI
	Kesesuaian dengan KD
	Kesesuaian dengan Indikator pembelajaran
	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
	Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV SD
	Memunculkan ide, gagasan, dan imajinasi
	Memunculkan isi dan amanat dalam puisi
	Kualitas audio
	Kualitas video
	Kejelasan Bahasa yang digunakan
	Dapat digunakan oleh siapa saja
	Dapat digunakan dimana saja
	Masih dapat digunakan dan dikembangkan berulang-ulang

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang berisi kuisioner penilaian subjek dan partisipan penelitian. Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan komentar dari subjek penelitian.

### 1. Validasi

Teknik validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran serta mengukur kualitas media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 2 orang dosen ahli dengan memberikan lembar validasi beserta media audio-visual yang telah diproduksi untuk kemudian dinilai dan diberi tanggapan oleh para ahli. Apabila media ada yang perlu diperbaiki, maka validator perlu memberikan tanggapan. Tanggapan ini menjadi bahan tindak lanjut merevisi media.

### 2. Angket

Instrumen angket diisi oleh subjek atau partisipan penelitian yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari guru terhadap media yang dikembangkan. Angket tersebut dibuat dengan opsi (sangat setuju - setuju - netral - tidak setuju - sangat tidak setuju). Masing-masing dari opsi tersebut secara berurutan memiliki skor 5-4-3-2-1.

### 3. Wawancara

Arifin (2014, hlm. 233) mendefinisikan wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Wawancara yang digunakan adalah wawancara langsung yang dilakukan oleh pewawancara dan orang yang diwawancarai tanpa melalui perantara secara tidak terstruktur. Dengan menggunakan wawancara, peneliti dapat mendapatkan informasi yang diperlukan secara langsung.

## **F. Teknik Analisis Data**

Pengelolaan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diolah menggunakan skala likert. Sedangkan data kualitatif dikelola menggunakan teknik Miles dan Huberman.

### 1. Skala Likert

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 134), skala likert adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu. Skala Likert digunakan untuk mengelola data kuantitatif yang dikumpulkan dari angket yang sudah diisi oleh responden. Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversi ke dalam

persentase dengan rumus:

$$\text{Skor persentase} = \frac{\sum x}{\sum s} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum s$  = Skor maksimum

**Tabel 3.5 Interpretasi Skala Likert**

Skala	Tingkat Pencapaian	Interprestasi
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)

Sumber: Sugiyono (2011, hlm. 134)

## 2. Teknik miles dan Huberman.

Selain menggunakan Skala Likert, teknik analisis data pada penelitian ini juga menggunakan analisis data kualitatif dengan teknik Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 338) terdapat tiga tahapan dalam menganalisis data kualitatif, yaitu sebagai berikut:

### a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk memisahkan antara data yang diperlukan dengan data yang tidak diperlukan dalam penelitian ini. Data yang diambil hanya data-data yang diperlukan saja, sedangkan data yang tidak diperlukan dalam penelitian ini tidak akan diolah untuk proses pengolahan selanjutnya.

### b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk mendeskripsikan hasil data agar mudah dipahami. Data yang dianggap perlu kemudian dikumpulkan untuk ditampilkan dalam bentuk diagram.

### c. Verifikasi

Verifikasi dan kesimpulan dapat ditarik berdasarkan hasil sajian data yang sudah dilakukan. Data yang sudah disajikan kemudian ditafsirkan kedalam bentuk



narasi. Dari narasi tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil mencapai target atau tidak.