

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Planning, Production, dan Evaluation (PPE)* yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Langkah-langkah *Research and Development (R&D)* pada model *Planning, Production, Evaluation (PPE)* (dalam Sugiyono, 2017), yaitu dengan rincian sebagai berikut :

1) *Planning* (Perencanaan)

Tahapan perencanaan pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan analisis kebutuhan untuk mengetahui tujuan, sasaran, dan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA di SMKN 15 Bandung penjurusan pekerja sosial. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara secara daring berhubung dengan adanya peraturan pembelajaran jarak jauh sehingga peneliti tidak dapat bertatap muka dengan narasumber secara langsung. Setelah analisis kebutuhan, kegiatan berikutnya membuat naskah, *flowchart* dan *storyboard* sebagai acuan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA. *Flowchart* terdiri dari pemetaan alur navigasi, lalu *storyboard* terdiri dari gambaran sederhana dari visualisasi, audio, animasi, elemen dan keterangan media pembelajaran interaktif yang akan dibuat dengan isi materi sesuai kompetensi dasar 3.5 pada silabus mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA.

2) *Production* (Produksi)

Tahap produksi berisi kegiatan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA, yaitu *dubbing*, input *sound effect*, input *background music*, input gambar, input materi, editing animasi dan komponen interaktif, dsb.

3) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan kegiatan menilai media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA yang dilakukan oleh para ahli (*expert judgment*). Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran interaktif yang telah dibuat untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang sudah di validasi dapat diketahui kekurangannya maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari para ahli.

3.2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah lima orang. Satu orang guru mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA sebagai narasumber informasi kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif pada Kompetensi Dasar 3.5. *Expert Judgment* atau validator yang akan memvalidasi produk media pembelajaran interaktif terdiri dari dua orang ahli materi dan dua orang ahli media.

3.3. Instrumen Penelitian

1) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara disajikan melalui butir-butir pertanyaan yang akan ditanyakan peneliti kepada guru Mata Pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA secara daring untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan KD 3.5 tentang tahapan pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA bagi peserta didik SMKN 15 Bandung.

2) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa silabus, materi tahapan pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA dan dokumen yang berkaitan dengan kompetensi dasar 3.5 tentang menganalisis pelayanan Rehabilitasi Sosial korban NAPZA.

3) Instrumen Lembar Validasi *Expert Judgment*

Lembar validasi *expert judgement* adalah alat pengumpulan data yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Pelayanan Rehabilitasi

Sosial Korban NAPZA ditujukan kepada validator (ahli media dan ahli materi). Pertanyaan yang diajukan pada lembar validasi *expert judgement* bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dengan penilaian menggunakan skala. Rentang skala penilaian yang digunakan adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Aspek penilaian kelayakan materi yang akan di uji pada media pembelajaran interaktif terdiri dari dua aspek, yaitu aspek kesesuaian materi dan aspek kesesuaian sajian materi. Skor maksimal penilaian validasi dari keseluruhan indikator pada aspek kesesuaian materi adalah 30, sedangkan skor terkecil pada aspek kesesuaian materi adalah 6. Skor maksimal penilaian validasi dari keseluruhan indikator pada aspek kesesuaian sajian materi adalah 35, sedangkan skor terkecil pada aspek kesesuaian sajian materi adalah 7.

Aspek penilaian kelayakan media yang akan di uji terdiri dari dua aspek, yaitu aspek tampilan media dan aspek penggunaan media. Skor maksimal penilaian validasi dari keseluruhan indikator pada aspek tampilan adalah 45, sedangkan skor terkecil pada aspek tampilan media adalah 9. Skor maksimal penilaian validasi dari keseluruhan indikator pada aspek penggunaan media adalah 30, sedangkan skor terkecil pada aspek penggunaan media adalah 6. Berikut kisi-kisi instrumen validasi yang akan digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	1
	Cakupan materi berkaitan dengan sub-tema yang dibahas.	1
	Materi dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik.	1
	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	1
	Ketepatan penggunaan bahasa.	1
	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.	1
Kesesuaian Sajian Materi	Materi yang disajikan sistematis	1
	Uraian materi jelas dan mudah dipahami	1
	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik.	1
	Mendorong peserta didik berinteraksi dengan media.	1
	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	1
	Contoh yang diberikan sesuai materi	1
	Gambar, audio, animasi dan video yang digunakan sesuai dengan materi.	1
jumlah		13

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik.	1
	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> .	1
	Ketepatan pemilihan ukuran teks, warna dan jenis huruf (<i>font</i>).	1
	Kesesuaian ilustrasi, warna, gambar pendukung.	1
	Urutan penyajian media	1
	Sajian animasi.	1
	Sajian video.	1
	Suara terdengar dengan jelas.	1
Penggunaan	Ketepatan penempatan dan penggunaan <i>button</i> .	1
	Kemudahan penggunaan media.	1
	Komunikatif.	1
	Interaktif.	1
	Penggunaan media dalam mempermudah dan meningkatkan pemahaman peserta didik.	1
	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	1
	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik dalam belajar.	1
Jumlah		15

3.4. Analisis Data

Tahap ini peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh, lalu diolah, dan dibuat sesuai dengan sistematika dalam melakukan penelitian.

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum data hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data-data tersebut dilakukan penyaringan untuk menentukan data-data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

2) *Display* Data

Display data meliputi kegiatan mengolah hasil observasi dan wawancara yang telah direduksi, menggambarkan secara umum data yang diperoleh sesuai di lapangan. Hasil temuan kemudian dideskripsikan agar lebih mudah dipahami.

3) Validasi Data

Tahapan ini merupakan tahapan penilaian produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dilakukan oleh *validator* menggunakan lembar validasi untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan produk tersebut.

4) Revisi

Tahap ini merupakan tahap dilakukan perbaikan setelah validasi *expert judgment* untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang telah dibuat agar layak digunakan.

3.5. Pengolahan Data

1) Persentase Data

Persentase data merupakan tahap menghitung persentase jawaban dari para ahli pada lembar validasi untuk menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang telah di buat. Persentase data bertujuan untuk menghitung skor validasi dari hasil validasi dengan menggunakan rumus persentase (Arikunto & Jabar, 2009) :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

100% = Nilai mutlak

2) Penafsiran Data

Penafsiran data dalam penelitian ini menggunakan kriteria interpretasi kelayakan media. Berikut penafsiran data menggunakan kriteria kualifikasi penilaian:

Tabel 3.3 Kriteria Kualifikasi Penilaian

No.	Kriteria (Persentase)	Tingkat Validasi
1.	81% - 100%	Sangat layak tanpa revisi
2.	61% - 80%	Layak dengan revisi yang ditentukan
3.	41% - 60%	Cukup layak dengan revisi
4.	21% - 40%	Tidak layak dengan banyak revisi
5.	0% - 20%	Sangat tidak layak digunakan

Sumber : Riduwan, 2009

Berikut penjelasan dari kriteria kualifikasi penilaian diatas yang disesuaikan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

- 81% - 100% : pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA dibuat sangat layak tanpa revisi.
- 61% - 80% : pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA yang dibuat layak dengan revisi yang ditentukan.
- 41% - 60% : pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA yang dibuat cukup layak dengan revisi.
- 21% - 40% : pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA yang dibuat tidak layak dengan banyak revisi
- 0%-20% : pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA yang dibuat sangat tidak layak digunakan.