

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode

3.1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian DND atau *Design And Development*, yang didefinisikan oleh Richey and Klein (2007, hlm.1) sebagai berikut,

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.

Model penelitian ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Fokus pada penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Penelitian D&D dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik (Richey dan Klein, 2007).

Thomas dan Rothman (dalam MIT, 2012) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian D&D, dikembangkan kegiatan-kegiatan inovatif untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Salah satunya adalah solusi berupa pengembangan sebuah produk dan alat yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik. Richey dan Klein (2007, hlm. 5) membenarkan bahwa penelitian D&D memiliki "*...major impact on the development of interactive, computer-based media and web design*".

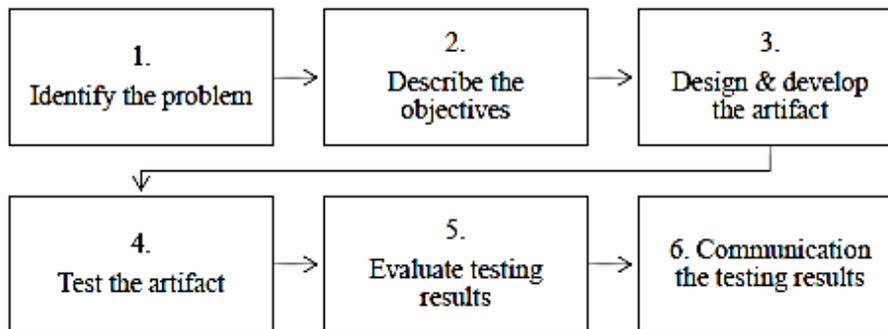
Salah satu karakteristik dari model penelitian D&D terdapat pada teknik pengumpulan data, yaitu dapat digunakannya pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (*mixed methods research*). Namun kebanyakan penelitian D&D cenderung bergantung pada pendekatan kualitatif. Hal ini karena proyek dan proses

pada penelitian D&D “...resist the control imposed by many quantitative research orientations” (Richey dan Klein, 2007, hlm. 42).

Dasar metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena data yang diambil berupa deskripsi mengenai fenomena yang diteliti. Penelitian kualitatif merupakan “..suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok” (Bachri, 2010, hlm.50). Data dikumpulkan melalui kuisioner yang akan di isi oleh ahli dan juga pengguna kemudian hasilnya akan di deskripsikan secara mendetail.

Supaya data yang di dapat memiliki validitas yang meyakinkan, digunakan triangulasi yaitu menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan kajian fenomena dari sudut pandang yang berbeda (Denkin dalam Rahardjo, 2010). Kalau kita melihat sebuah fenomena dari segala arah yang berbeda-beda akan diperoleh tingkat kebenaran yang terpercaya.

Wawancara dan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian kualitatif. Untuk menerapkan triangulasi, digunakan pula angket atau kuisioner sebagai pelengkap untuk meyakinkan validitas data. Menurut Rahardjo (2010) menganalogikan triangulasi sebagai tempat duduk dengan tiga kaki yang ketiganya saling membantu untuk menopang alas duduk. Tiga kaki merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang meliputi wawancara, observasi, dan angket. Sedangkan alas duduk merupakan kesimpulan penelitian. Jika salah satu kaki tidak berfungsi dengan baik maka tempat duduk itupun menjadi cacat atau tidak berfungsi sebagaimana mestinya.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Sumber: Ellis & Levy (2010, hlm. 111)

a. Identifikasi Masalah

Secara umum, penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dilapangan. Penelitian D&D dilakukan untuk menemukan atau mengembangkan produk, alat, atau model baru yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut (Ellis & Levy, 2010). Tahap ini dilakukan melalui studi literatur terhadap dokumen hasil penelitian internasional terkait capaian hasil belajar siswa di bidang matematika dan sains. Juga dilakukan studi lapangan untuk mengetahui kondisi di lapangan secara langsung.

Langkah pertama yaitu melakukan observasi ke beberapa sekolah tujuan untuk melihat apakah ada permasalahan denganpenyampaian materi pembelajaran bahasa indonesia terkait dengan materi puisi. Selain itu juga penulis melakukan studi literatur dengan mencari berbagai macam sumber bacaanyang cocok dengan permasalahan yang akan diangkat. Studi literasi juga penulis lakukan untuk mencari seberapa besar capaian belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia terutama pada materi menulis puisi.

Dokumen literasi yang diteliti adalah dokumen dari pisa terkait tingkat membaca siswa di dunia sampai di Indonesia pada tahun 2016. Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari observasi dan wawancara serta studi literasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa capain belajar siswa masih sangat minim

dan juga tingkat kebiasaan membaca siswa di Indonesia masih minim. Pada perkembangannya pembelajaran di sekolah tidak hanya dalam hal penggunaan metode pembelajaran saja, tetapi dalam penggunaan media pembelajaran pun berkembang, media pembelajaran terdiri dari media berbasis audio, visual, audio visual yang dimana di dalam kerucut pengalaman edgardale audio berpengaruh sebanyak 20% untuk membantu mengingat materi pembelajaran dan merangsang pemikiran siswa. Dewasa ini *podcast* dapat dinikmati dengan berbagai macam *platform* yang tersedia seperti dari *soundcloud*, *youtube*, siaran radio bahkan dari *audiobook* yang sudah di buat sedemikian rupa sehingga bisa dinikmati siswa dimanapun.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Al Qasim dan Al fadda, 2013 & Thomas dan Toland, 2015, *podcast* terbukti dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan siswa lebih baik daripada instruksi kelas tradisional. *Podcast* dapat memberikan peluang menarik untuk mengekspos siswa, terutama pelajar bahasa tingkat lanjut, untuk percakapan otentik yang dapat membantu meningkatkan pendengaran, pemahaman dan akuisisi kosakata. Selain itu, siswa mendapatkan kepercayaan pada kemampuan mereka untuk memahami bahasa secara keseluruhan. Saat ini penggunaan media pembelajaran *podcast* masih banyak digunakan untuk pelajaran di bidang bahasa (Rosell-aguilar, 2015), melihat banyak penggunaan *podcast* dalam penelitian seseorang seperti menyimak Bahasa Jerman (Suparno, 2020), *storytelling* pelajaran Bahasa Inggris (Jainul Dedi Abidin and Widodo, 2018), *podcast* pada pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika (Rahmawan dan Dwipa, 2019) dan digital *storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Asri, Indrianti dan Perdanasari, 2017).

Pada kegiatan sekolah di masa pandemi seperti sekarang ini dimana siswa dan mahasiswa harus menjalani Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), penggunaan *podcast* seharusnya mulai digunakan. Selain itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Koopelman tahun 2013 dan Selwood, Lauer dan Enokida tahun 2016 bahwa cara *podcast* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja dapat membantu siswa dalam pembelajaran jarak jauh untuk mengelola waktu mereka secara efisien. Oleh

karena itu hendaknya pendidik di masa sekarang lebih memperhatikan lagi penggunaan *podcast* sebagai media pembelajaran saat PJJ ini dan dapat dipakai selain dalam bidang bahasa.

Pada penelitian ini *podcast* akan digunakan pada penelitian di bidang Bahasa Indonesia yang nantinya akan diperdengarkan kepada siswa untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran puisi. Siswa banyak yang tidak paham apa itu puisi dan bagaimana cara membacanya sehingga akan sia-sia jika dalam suatu pembelajaran siswa merasa kurang mengerti akan materi yang disampaikan. Pada *podcast* ini akan diperdengarkan bagaimana cara membaca puisi yang baik dan benar, contoh puisi, tema puisi dan siapa saja penyair puisi terdahulu yang pastinya siswa di sekolah belum banyak mengenalnya.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi, siswa dapat didengarkan dengan audio-audio yang dapat merangsang siswa dalam menulis puisi, yang sudah ada dengan tujuan untuk merangsang dan memberikan pengalaman baru bagi siswa sehingga siswa bisa mengeksplor mengenai puisi itu harus bagaimana dan dapat menuliskan hasil pemikiran kedalam tulisan. *Podcast* ini akan di buat oleh penulis dengan gaya yang berbeda dengan biasanya, karena *podcast* ini berisi tentang materi pembelajaran bahasa Indonesia yang biasanya pembelajaran bahasa Indonesia ini hanya menggunakan metode ceramah kali ini bisa menggunakan media *podcast* sebagai media pengantar materinya. Dengan menggunakan *podcast* siswa bisa mendengarkan sekaligus tahu cara membawakan puisi dengan benar beserta penjiwaannya serta tau lebih dalam mengenai puisi itu sendiri.

Maka dengan itu penulis membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio *Podcast* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Di Sekolah Menengah Pertama ” penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang memuaskan terutama dalam hal penulisan puisi, dan penulis berharap penelitian ini akan berguna bagi siswa dan guru.

b. Mendeskripsikan tujuan

Berdasarkan permasalahan yang sudah disimpulkan pada poin sebelumnya, didapati tujuan dari penelitian ini secara umum adalah mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan dalam poin sebelumnya. Penulis menemukan bahwa keterbatasan kondisi saat ini yang membuat siswa tidak bisa melakukan pertemuan tatap muka dengan guru bisa diatasi dengan menggunakan *smartphone* yang siswa miliki dan siswa bisa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapanpun siswa mau. Media audio podcast ini akan bisa membantu siswa dalam mendalami sebuah materi yang memang dasarnya adalah bahan bacaan. Jadi siswa bisa merasakan pengalaman baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini dengan menggunakan media audio podcast.

Adapun tujuan khususnya adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media audio *podcast* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi
- b. Mendeskripsikan tanggapan ahli tentang media audio *podcast* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi.
- c. Mendeskripsikan tanggapan pengguna tentang pengembangan media audio *podcast* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi.

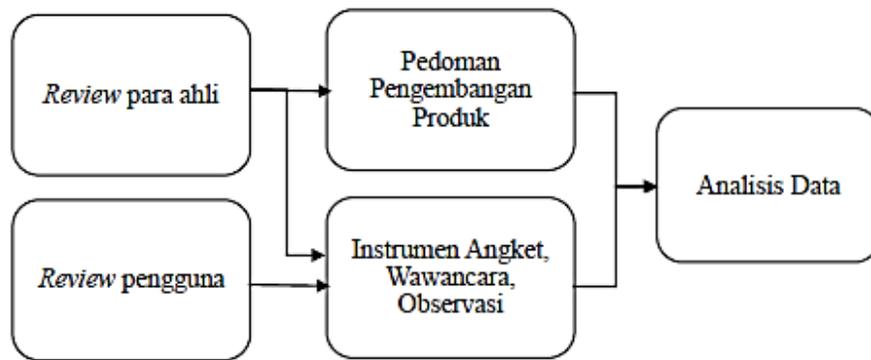
d. Desain dan pengembangan produk

Desain dan pengembangan produk merupakan langkah paling utama dalam kegiatan penelitian ini. Alat atau produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media audio podcast sebagai media pembelajaran. Model pengembangan media yang digunakan adalah model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Analisis (*analysis*) merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan. Dalam penelitian ini kebutuhan dinilai berdasarkan kondisi media dan sarana belajar yang difasilitasi oleh sekolah, karakteristik pengguna, dan materi ajar mengenai bangun ruang sisi datar. Desain (*design*) merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk membuat rancangan atau *blueprint* media pembelajaran berupa dokumen-dokumen tertulis. Dokumentasi disusun

berdasarkan informasi yang didapat dari kajian literatur mengenai desain media pembelajaran dan desain aplikasi *mobile*. Pengembangan (*development*) dilakukan untuk mengembangkan desain menjadi produk nyata yang siap untuk diimplementasikan dan dievaluasi. Tahap ini melibatkan proses pemrograman untuk membangun media menjadi satu kesatuan yang dapat digunakan. Implementasi (*implementation*) merupakan tahap menerapkan atau menggunakan produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini implementasi masih dilakukan dalam skala kecil hanya untuk mencari tanggapan dari para ahli dan pengguna. Terakhir, evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap analisis data dari hasil implementasi. Data tersebut kemudian dijadikan referensi perbaikan media yang dilakukan sebanyak dua tahap, tahap pertama berdasarkan penilaian ahli dan tahap kedua berdasarkan tanggapan pengguna. Tahap implementasi dan evaluasi merupakan integrasi dari tahap selanjutnya dalam prosedur penelitian *design and development*.

e. Uji coba produk dan evaluasi hasil uji coba

Pelaksanaan uji coba produk terbagi menjadi dua tahapan yang diantaranya uji coba oleh peneliti sendiri dan untuk melihat apakah masih terdapat gangguan pada program yang memungkinkan menghambat penggunaannya. Kedua adalah uji coba produk secara langsung ke para ahli dan pengguna yang dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi desain media yang dikembangkan. Data tersebut didapat dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada para ahli dan calon pengguna Media Audio *Podcast*. Disamping angket, juga dilakukan wawancara dan observasi. Lebih jelasnya, tahapan uji coba dan evaluasi hasil uji coba media ini terdiri dari:



Gambar 3.2 Tahapan Uji Coba dan Evaluasi Media

Pengumpulan data dari proses *review* dilakukan kepada dua orang ahli yakni satu orang ahli materi, satu orang ahli media, serta beberapa calon pengguna yakni tiga orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di Bandung. Data yang dikumpulkan kemudian dievaluasi dengan dilakukan analisis data.

f. Mengkomunikasikan hasil uji coba

Hasil evaluasi atau analisis data pada proses sebelumnya kemudian dibuatkan kesimpulan, seperti bagaimana kontribusinya dalam perkembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, serta seperti apa langkah kedepan yang dapat dilakukan untuk menindaklanjuti hasil dari uji coba tersebut untuk mengembangkan topik penelitian ini. Laporan tersebut diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya. Hasil dan kesimpulan dipaparkan dalam laporan skripsi untuk kemudian di komunikasikan dalam sidang skripsi di hadapan dewan penguji.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Objek dalam ini dipilih sesuai tujuan dan masalah penelitian dan sudah dipertimbangkan oleh peneliti (*judgement sampling* atau *purposive sampling*). Jumlah objek penelitian pun tidak dibatasi dan tidak ditetapkan menggunakan rumus seperti dalam penelitian kuantitatif (Satori dan Komariah, 2014). Untuk memenuhi triangulasi dengan tiga sumber data, objek penelitian atau partisipan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) para ahli yang meliputi ahli isi materi dan ahli media pembelajaran, serta (2) pengguna yang meliputi guru. 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”. Para ahli merupakan dosen-dosen aktif dari departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Sedangkan pengguna merupakan guru-guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Bakti Negara di Kota Bandung.

3.3 Pengumpulan Data

Penelitian ini memiliki kecenderungan yang lebih besar kepada pengumpulan data berdasarkan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan “...suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok” (Bachri, 2010, hlm.50). data dikumpulkan melalui pengamatan secara seksama melalui beragam teknik pengumpulan data untuk kemudian hasilnya dideskripsikan secara mendetail.

Agar data yang dikumpulkan memiliki validitas yang meyakinkan, digunakan triangulasi yaitu menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan kajian fenomena dari sudut pandang yang berbeda (Denkin dalam Rahardjo, 2010). Jika kita melihat satu fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda dapat diperoleh tingkat kebenaran yang terpercaya. Wawancara dan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian kualitatif. Untuk menerapkan triangulasi, digunakan pula angket atau kuisioner sebagai pelengkap untuk meyakinkan validitas data.

Menurut Rahardjo (2010) menganalogikan triangulasi sebagai tempat duduk dengan tiga kaki yang ketiganya saling membantu untuk menopang alas duduk. Tiga kaki merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang meliputi wawancara, observasi, dan angket. Sedangkan alas duduk merupakan kesimpulan penelitian. Jika salah satu kaki tidak berfungsi dengan baik maka tempat duduk itupun menjadi cacat atau tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

a. 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. Bentuk pertanyaan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk pertanyaan terstruktur, dimana responden dituntut untuk menjawab sesuai dengan apa yang terkandung dalam pertanyaan yang diberikan. Dengan menggunakan wawancara, peneliti dapat mengetahui apa yang dipikirkan oleh responden dan mendapatkan informasi yang diperlukan secara langsung.

b. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena” (Arifin, 2014, hlm. 331). Observasi dilakukan secara langsung kepada objek yang akan diteliti, yaitu tingkah laku responden ketika menggunakan media pembelajaran Augmented Reality Pocket Book. Salah satu karakteristik dari observasi yaitu adanya aspek-aspek yang akan diobservasi. Dalam penelitian ini aspek-aspek tersebut disusun kedalam daftar cek yang menilai ada atau tidaknya aspek tersebut ketika diobservasi. Aspek-aspek tersebut mewakili kerangka kerja yang berisi faktor-faktor yang telah diatur kategorisasinya, atau dapat disebut juga sebagai observasi berstruktur.

c. Angket

Angket merupakan “instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.” (Arifin, 2014, hlm. 228). Angket bertujuan sebagai penghimpun data untuk menilai media Audio Podcast yang dikembangkan melalui expert review (dari ahli materi dan ahli media), juga untuk mengetahui tanggapan dari pengguna (guru) setelah menggunakan media tersebut. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban, dan angket terbuka untuk memberikan masukan tambahan yang tidak terfasilitasi pada angket tertutup.

3.4 Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menemukan makna yang tersembunyi dibalik data tersebut. Dalam penelitian ini peneliti memerlukan daya kreatif untuk menghubungkan-hubungkan, mengkreasi dan membangun sebuah pandangan teoritis melalui spekulasi dalam menemukan makna penelitian (Satori dan Komariah, 2014). Analisis memiliki makna 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).

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert. Skala likert umumnya digunakan untuk mengukur sikap yang umumnya menggunakan lima angka penilaian. Sugiyono (2011, hlm. 134) menyatakan bahwa “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu fenomena tertentu”. Rumus ini digunakan untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dari angket agar dapat diubah kedalam bentuk naratif.

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)

Sugiyono (2011, hlm.134)

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh kemudian direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu. Hasil reduksi disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dan terperinci.

b. Penyajian Data

Laporan tertulis hasil reduksi data lalu disajikan ke dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, dan sejenisnya. Bisa juga disusun ke dalam bentuk uraian singkat, bagan, flowchart, dan lain lain. Fungsinya adalah untuk memudahkan memahami temuan dalam penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.