

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah berbasis penelitian pengembangan jenis *Design and Development (D&D) Research*. Richey dan Klien (2007) memaparkan bahwa “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basic for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*” [Studi sistematis proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk serta alat instruksional dan non instruksional yang baru atau dengan model yang disempurnakan sesuai dengan kebutuhan mereka]. Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa model D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan suatu produk alat instruksional dan non-instruksional yang baru atau dengan model yang disempurnakan. Dalam penelitian D&D ini, terdapat beberapa variasi model desain pengembangan tertentu yang dapat digunakan, dalam hal ini peneliti mengadopsi model ADDIE (Rusdi, 2019).

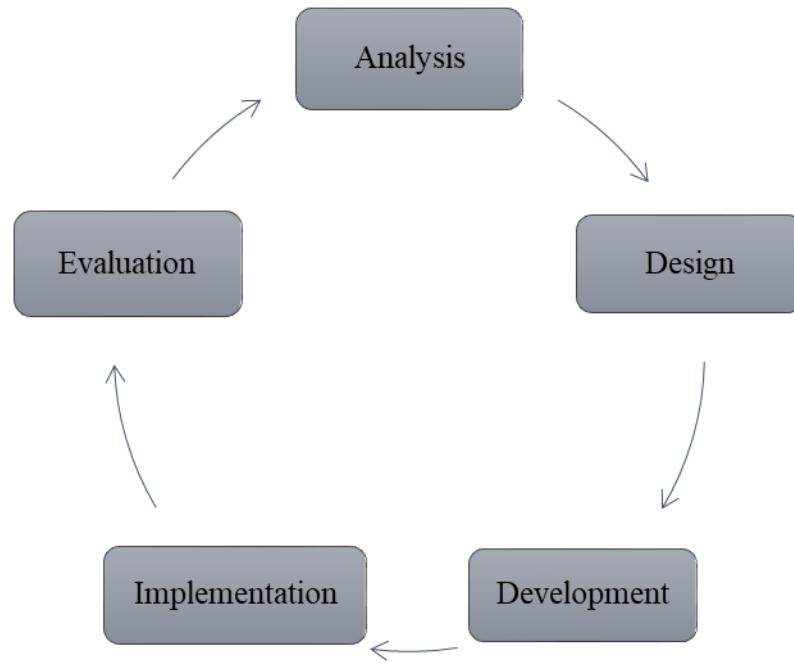
Berdasarkan desain penelitian tersebut, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat untuk media pembelajaran Kelas II Tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk menyajikan hasil penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam proses penelitian ini, peneliti akan menggunakan penelitian model D&D menurut Rusdi (2019) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan seperti gambar di bawah ini.

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian ADDIE (Rusdi, 2019)

Berikut ini merupakan penjabaran prosedur model ADDIE yang tediri dari lima poin.

1. **Analisis (Analysis).** Pada tahapan ini, akan dilakukan analisis kebutuhan pengembangan produk seperti analisis materi pembelajaran sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar) muatan Bahasa Indonesia tentang Hidup Bersih dan Sehat dan juga konsep HOTS, serta peneliti akan menganalisis karakter dan kebutuhan peserta didik.
2. **Perancangan (Design).** Pada tahapan ini, akan dilakukan pembuatan GBPM (Garis Besar Program Media) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga kebutuhan media yang akan dibuat, membuat *storyboard* yang akan menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media yang akan dibuat, dan membuat *prototype* sebagai bentuk awal produk yang dirancang dan menjadi contoh baku dari pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti.
3. **Pengembangan (Development).** Pada tahapan pengembangan ini, akan dilakukan proses validasi produk media audio visual Bahasa Indonesia

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat yang telah dibuat kepada para ahli, lalu peneliti melakukan revisi produk yang telah dibuat sebelum dilakukan uji coba.

4. Implementasi (*Implementation*). Pada tahapan ini, akan dilakukan uji coba produk yang telah divalidasi kepada partisipan penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas II SD Negeri Kedokan.
5. Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahapan ini, akan dilakukan analisis terhadap setiap tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, yang hasil akhirnya adalah penarikan kesimpulan dari proses pengembangan penelitian ini.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini meliputi para tim ahli yang berperan sebagai validator dan juga pengguna media yang meliputi guru dan siswa di SD Negeri Kedokan. Secara lengkap, partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Ahli materi, merupakan pakar yang memiliki keahlian dalam bidang Bahasa Indonesia yang akan menguji kelayakan serta memeriksa kesesuaian materi beserta cakupannya yang termuat dalam media audio visual berbasis HOTS serta menguji kelayakan materi.
2. Ahli media, merupakan pakar yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran yang akan menilai kelayakan media yang dikembangkan baik dari segi penggunaan teks, gambar, suara, warna serta komponen pendukung lainnya.
3. Guru, meliputi guru kelas II di SD Negeri Kedokan yang mengajar pembelajaran tematik tentang materi hidup bersih dan sehat.
4. Siswa, meliputi siswa yang duduk dibangku kelas II SD Negeri Kedokan.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen data, yang digunakan untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media audio visual berbasis HOTS ini. Instrumen tersebut digunakan dalam tahapan penelitian yang berfungsi menjawab pertanyaan yang terdapat pada pedoman

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

wawancara dan juga angket yang disediakan, baik dari segi kelayakan media dan juga respon penggunaan media oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan menggunakan angket. Adapun alat pengumpulan yang akan digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.1

Data dan Teknik yang Digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1	Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Peserta Didik	Pedoman Wawancara	Wawancara / <i>Interview</i>
2	Validasi Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat	Angket validasi	<i>Judgement / Expert Review</i>
3	Respon Guru dan Siswa terhadap Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat	Angket Respon	<i>Judgement / Expert Review</i>

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni berupa pedoman wawancara dan juga angket yang akan diujikan menjadi beberapa bagian antara lain adalah:

1. Angket Uji Kelayakan untuk Ahli Materi;
2. Angket Uji Kelayakan untuk Ahli Media;

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

3. Angket Respon Guru dan Siswa.

Adapun penjabaran dari instrumen dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan suatu permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden yang berjumlah sedikit (Sugiyono, 2019). Adapun kegiatan wawancara yang akan dilakukan berfungsi untuk mengumpulkan data pada tahap analisis mengenai karakteristik dan juga kebutuhan peserta didik kelas II.

Tabel 3.2
Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di tema 4 materi hidup bersih dan sehat di kelas II?
2	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan di kelas II dalam menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia tema 4 materi hidup bersih dan sehat?
3	Kendala apakah yang biasanya dialami dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tema 4 materi hidup bersih dan sehat?
4	Media apakah yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tema 4 materi hidup bersih dan sehat?
5	Bagaimanakah karakteristik peserta didik kelas II?
6	Apakah materi Bahasa Indonesia pada tema 4 materi hidup bersih dan sehat sudah berbasis HOTS?
7	Apakah bapak/ibu merasa kesulitan dalam menyampaikan materi berbasis HOTS di tema 4 materi hidup bersih dan sehat?

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

8	Apakah diperlukan media pembelajaran berbasis HOTS?
9	Jika peneliti akan mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis HOTS, apakah bapak/ibu setuju?

2. Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan untuk dijawab oleh responeden (Sugiyono, 2019). Angket yang akan digunakan berfungsi untuk mengetahui validasi kelayakan media audio visual berbasis HOTS yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti yakni menggunakan *Skala Likert*.

Tebel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi Materi	Ketepatan	1	Kesesuaian materi dengan KD	1
		2	Topik dalam media audio visual selaras dengan materi	1
		3	Penggunaan bahasa dalam media audio visual	1
		4	Urutan penyajian materi	1
	Kelengkapan	5	Penjelasan materi	1
		6	Penyajian contoh materi	1
	Kesesuaian dengan siswa	7	Sesuai dengan karakteristik siswa	1
		8	Menarik minat dan perhatian siswa	1
HOTS	Kriteria pembelajaran HOTS	9	Materi pembelajaran memuat pengetahuan faktual	1
		10	Materi pembelajaran	1

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

		memuat pengetahuan konseptual		
	11	Materi pembelajaran memuat pengetahuan prosedural	1	
	12	Materi pembelajaran memuat pengetahuan metakognitif	1	
	13	Media pembelajaran mengembangkan proses berpikir C4 (Menganalisis)	1	
	14	Media pembelajaran mengembangkan proses berpikir C5 (Mengevaluasi/Menilai)	1	
	15	Media pembelajaran mengembangkan proses berpikir C6 (Mengkreasi/Mencipta)	1	
	16	Materi pembelajaran memuat ranah afektif	1	
	17	Materi pembelajaran memuat ranah psikomotor	1	
Aspek Pembelajaran	Memberi Bantuan Belajar	18	Dapat membantu siswa dalam belajar	1
		19	Memberi motivasi belajar kepada siswa	1
		20	Dapat memberi dampak positif kepada siswa	1
		21	Memudahkan guru dalam	1

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

		pembelajaran	
Jumlah			21

(Modifikasi dari Ariyana, dkk., 2018; Kurniawan, 2020)

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Teknik Media	Kebergunaan	1	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	1
		2	Membantu pemahaman siswa	1
		3	Mempermudah proses pembelajaran	1
		4	Mampu mengembangkan minat siswa	1
Kualitas Audio	Pengelolaan Audio pada Media	5	Kesesuaian narasi (audio) dengan materi	1
		6	Ketepatan pemilihan musik atau efek suara	1
		7	Audio terdengar dengan jelas	1
Kualitas Visual	Pengelolaan Visual pada Media	8	Kepatutan (<i>appropriateness</i>) <i>background</i>	1
		9	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	1
		10	Kesesuaian narasi (teks) dengan materi	1
		11	Kesesuaian ukuran huruf	1
		12	Komposisi warna huruf	1
		13	Kesesuaian <i>layout</i> (tata letak)	1
Karakteristik Media Audio Visual	Optimalisasi Karakteristik Media Audio Visual	14	Kesesuaian audio dengan visualisasi materi	1
		15	Daya Tarik <i>opening</i>	1
		16	Kecepatan animasi	1
		17	Durasi media audio visual	1

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Jumlah	17
---------------	----

(Modifikasi dari Arsyad, 2013; Kurniawan, 2020; Nilakusumawati dan Sumarjaya, 2014)

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Penilaian oleh Guru

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi Materi	Ketepatan	1	Materi sesuai dengan KD	1
		2	Urutan penyajian materi	1
		3	Penggunaan bahasa dalam media audio visual	1
	Kelengkapan	4	Penjelasan materi	1
		5	Terdapat contoh yang sesuai dengan materi	1
	Minat Siswa	6	Menarik minat dan perhatian siswa	1
Kualitas Media	Kebergunaan	7	Membantu siswa dalam memahami materi	1
		8	Membantu guru menyampaikan materi	1
		9	Mempermudah proses pembelajaran	1
	Kualitas Tampilan	10	Media audio visual menarik untuk digunakan	1
Jumlah				10

(Modifikasi dari Kurniawan, 2020)

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Penilaian oleh Siswa

Aspek	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi Materi	1	Materi pembelajaran mudah dipahami	1
	2	Contoh materi mudah dipahami	1
	3	Membantu dalam proses belajar	1
	4	Memuat belajar lebih semangat	1
Media	5	Membuat pembelajaran lebih menyenangkan	1
	6	Tampilan media audio visual menarik	1

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

	7	Warnanya menarik	1
	8	Tulisannya jelas dan dapat dibaca	1
	9	Suara dan musiknya menarik	1
Jumlah			9

(Modifikasi dari Kurniawan, 2020)

3.5 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara dan juga angket yang merupakan intsrumen non-tes yang berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh partisipan. Pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Metode pengumpulan data untuk tahap analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik;
- Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas oleh validator ahli;
- Metode pengumpulan data untuk penilaian guru dan siswa.

3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dengan analisis deskriptif. Data disajikan dalam bentuk deskriptif yang diperoleh melalui hasil wawancara dan angket yang kemudian akan diolah oleh peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah dengan medeskripsikan data dari instrumen penelitian yang diperoleh peneliti. Adapun pengukuran data yang digunakan menggunakan *Skala Likert* dengan panduan sebagai berikut.

Tabel 3.7

Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Sangat Setuju (SS)	
Baik (B)	3
Setuju (S)	

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Tidak Baik (TB)	2
Tidak Setuju (TS)	
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Sangat Tidak Setuju (STS)	

(Sugiyono, 2019)

Setelah itu, dilakukan perhitungan skor rata-rata dari setiap angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor total

N = Jumlah indikator

Selanjutnya rata-rata skor yang diperoleh diubah dalam bentuk presentase untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah itu akan diperoleh hasil berupa presentase, kemudian hasil pesentase tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif berupa uraian dengan menggunakan kriteria kategori kelayakan sebagai berikut.

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Tabel 3.8
Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Presentase	Interpretasi
< 21%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Arikunto dan Jabar, 2018)

3.7 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir analisis ini berupa kelayakan produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis HOTS dalam tematik muatan bahasa Indonesia tema hidup bersih dan sehat.

Salma Namiroh, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA INDONESIA BERBASIS HOTS MATERI HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu