

## BAB III

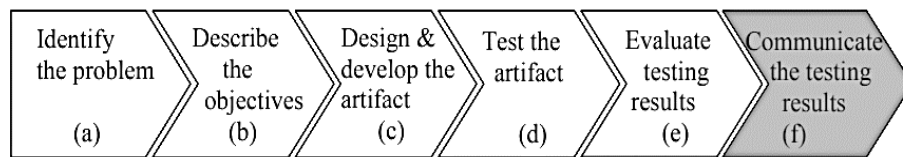
### Metode Penelitian

#### 1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model penelitian desain dan pengembangan. Penelitian desain dan pengembangan merupakan studi sistematis yang mengkaji mengenai proses pengembangan dan evaluasi desain. Serta memiliki tujuan agar dapat menetapkan dasar-dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat instruksional maupun non instruksional (Richey & Klein, 2007 hlm 1).

Adapun fokus penelitian ini meliputi meliputi aspek analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Karakteristik pada penelitian desain dan pengembangan terletak pada teknik pengumpulan data yaitu dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan kualitatif (*mixed method research*). Richey dan Klein, (2007 hlm. 42) menyebutkan “....*resist the control imposed by many quantitative research orientations*” berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pada penelitian desain dan pengembangan cenderung menggunakan pendekatan kualitatif hal tersebut karena penelitian berfokus pada proyek dan proses.

Richey & Klein (2007) membagi penelitian ini menjadi dua kategori umum dilihat dari tujuannya, yaitu 1) penelitian yang berfokus pengembangan produk dan alat 2) penelitian yang berfokus pada pengembangan model. Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada penelitian pengembangan produk dan alat. Dalam penelitian dan pengembangan terdapat 6 tahapan menurut Peffers dkk (dalam Ellis & Levy, 2010 hlm. 111) yaitu ; ” 1) Mengidentifikasi masalah; 2) Menggambarkan tujuan; 3) Merancang dan mengembangkan produk; 4) Uji coba produk; 5) Mengevaluasi hasil uji coba produk; 6) Mengkomunikasikan hasil uji coba”.



**Gambar 3. 1** Tahapan Penelitian

Sumber : Ellis & Levy (2010) dalam Proceedings Of Informing Science & IT Education Conference

## 1.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam melakukan penelitian desain dan pengembangan peneliti perlu menetapkan partisipan untuk mendukung penelitian. Dalam penelitian ini partisipan selalu dihubungkan dengan proses penelitian. Rusdi (2018, hlm. 211) mengatakan bahwa “Penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang terikat dengan konteks, keadaan, dan partisipan”. Partisipan merupakan partner dalam melaksanakan kegiatan penelitian, oleh karena itu setiap partisipan memiliki tugasnya masing-masing. Richey & Klein (2007, hlm. 111) menjelaskan bahwa “yang dimaksud objek atau orang yang terlibat dalam penelitian antara lain *designer, developer, clients, evaluator, user*”. Dalam penelitian ini yang menjadi *designer* dan *developer* adalah peneliti dibantu oleh Dosen dan Praktisi media sebagai ahli, *client* adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, *evaluator* adalah para ahli (ahli konten), dan *user* adalah peserta didik yang mengikuti mata pelajaran tersebut.

Pemilihan partisipan juga disesuaikan dengan tujuan dan pendekatan penelitian agar proses pengambilan data sesuai dengan yang diharapkan. Partisipan yang dipilih merupakan hasil dari beberapa pertimbangan yang disesuaikan antara *backgorund* ahli dengan kebutuhan peneliti. Peneliti memilih 3 ahli yaitu ahli materi, ahli konten, dan ahli media. Kemudian peneliti memilih pengguna yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta siswa kelas 2 sekolah dasar. Adapun lembaga yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian adalah Ssekolah Dasar Negeri 02 Leuwi Bandung.

Tabel 3. 1  
Tabel Partisipan

Partisipan	Langkah Pengembangan	Jumlah
------------	----------------------	--------

Ahli (Materi,Konten,Media)	<i>Perencanaan produk</i>	3
	<i>Pengembangan Produk</i>	3
Pengajar	<i>Identifikasi Masalah</i>	1
	<i>Perencanaan dan pengembangan produk</i>	1
	<i>Ujicoba lapangan</i>	2
Peserta Didik	<i>Uji Coba Lapangan</i>	4
Jumlah		14

### 1.3 Prosedur Pengembangan Produk

Prosedur dalam pengembangan produk terdiri dari beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut.

#### 1.3.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penelitian difokuskan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan produk. Dalam mengidentifikasi masalah peneliti melakukan studi literatur terhadap dokumen hasil penelitian melalui jurnal-jurnal serta peneliti melakukan wawancara kepada guru terkait permasalahan yang dihadapi.

Adapun permasalahan yang diangkat melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru di SDN Leuwi Bandung 02 terhadap kondisi pembelajaran di sekolah saat ini, hasilnya adalah guru kesulitan dalam menyampaikan materi karena siswa sering kehilangan fokus, guru juga hanya mengandalkan buku teks sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rankin (dalam Susanti, 2016 hlm. 906) yang menemukan bahwa sekolah di Detroit 52% menekankan pada aspek membaca serta keterampilan menyimak hanya 8%.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Maka munculah

pertanyaan “Bagaimana desain dan pengembangan produk *Podcast for Learning* untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa SD?”

### 1.3.2 Menggambarkan Tujuan

Tahap ini memberikan gambaran terhadap tujuan dari pengembangan produk yang akan dibuat. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain dan pengembangan media audio *podcast for learning* dengan format *storytelling* dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak kompetensi Bahasa Indonesia siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan desain dan pengembangan media *podcast for learning* format *storytelling* dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada kompetensi Bahasa Indonesia 2) untuk mendeskripsikan desain dan pengembangan *podcast for learning* format *storytelling* dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada kompetensi Bahasa Indonesia 3) untuk mendeskripsikan penilaian terhadap media *podcast for learning* format *storytelling* dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada kompetensi Bahasa Indonesia

### 1.3.3 Merancang dan Mengembangkan Produk

Pada tahap ini peneliti mulai merancang dan mengembangkan produk dimulai dari menyusun melakukan analisis karakteristik, penjabaran tujuan, perancangan Garis Besar Isi Media (GBIM), Sinopsis, Treatment, Naskah sampai menjadi produk yang belum di uji coba. Dalam pengembangannya peneliti mengikuti langkah pengembangan ASSURE model yang dikembangkan oleh Smaldino, Russel, . Terdapat 6 tahapan pengembangan yang digunakan oleh ASSURE model yaitu 1) menganalisis peserta didik; 2) membuat tujuan pembelajaran; 3) memilih metode, media dan materi; 4) memanfaatkan media dan materi; 5) partisipasi peserta didik; 6) evaluasi dan revisi.

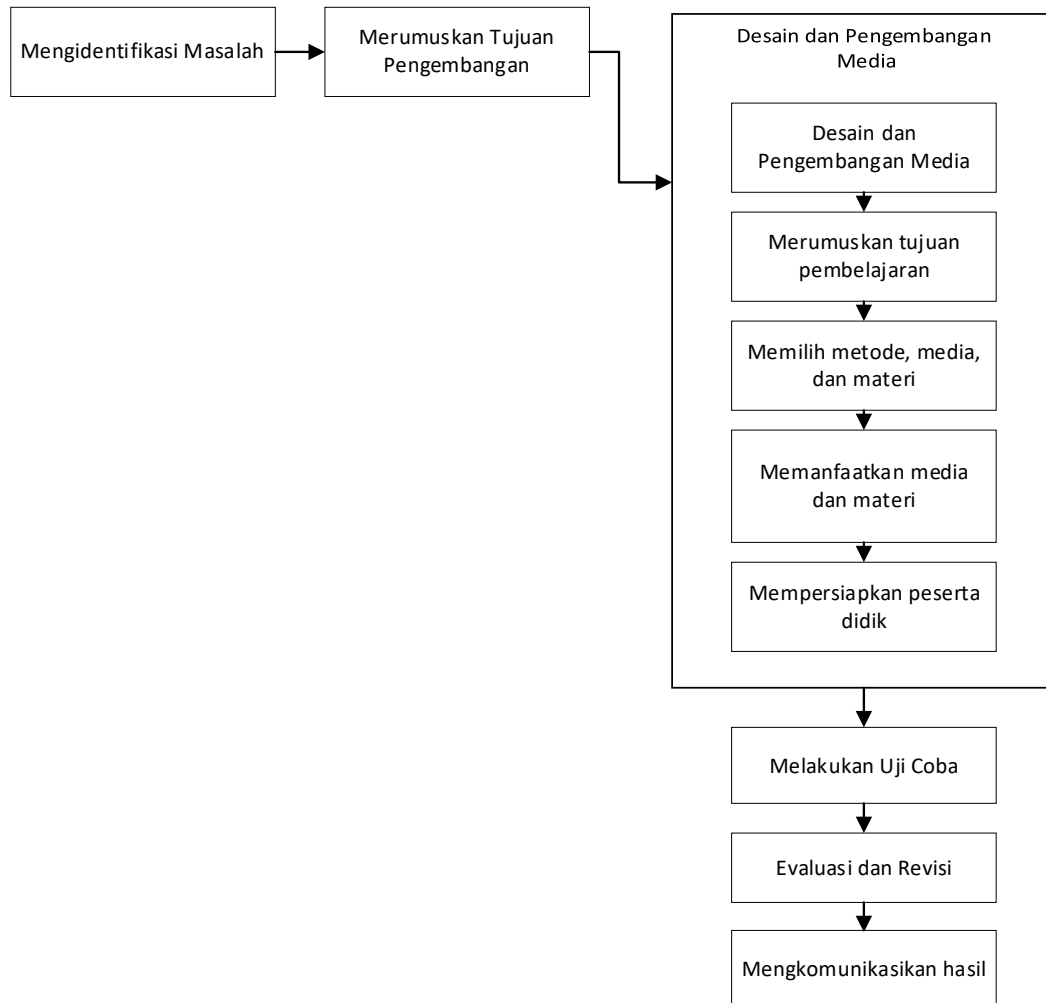
Gambar 3. 2 Tahapan ASSURE Model





Langkah awal dalam model ASSURE ini adalah analisis, pada tahap ini peneliti menganalisis (*Analysis*) keterampilan peserta didik, sikap, usia dan gaya belajar. Langkah kedua dalam penelitian ini adalah menentukan tujuan (*State Objective*) pada tahap ini peneliti mulai merancang tujuan khusus yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Langkah ketiga adalah memilih metode, media, dan materi (*Select Methods, Media, and Materials*) pada tahap ini peneliti menentukan dan merancang metode, media, dan materi yang akan dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan media, metode, dan materi yang telah dirancang (*Utilize Media and Materials*). Langkah Selanjutnya adalah melakukan uji coba terhadap peserta didik (*Require Learner Participation*). Kemudian pada tahap terakhir dilakukan evaluasi dan revisi terhadap media yang sudah diujicobakan (*Evaluate and Revise*).

Pada tahap ini peneliti mencoba mengintegrasikan beberapa langkah yang dapat digabungkan menjadi satu tahap atau fase antara ASSURE model dengan tahapan penelitian dan pengembangan Prefs, dkk. Sehingga tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

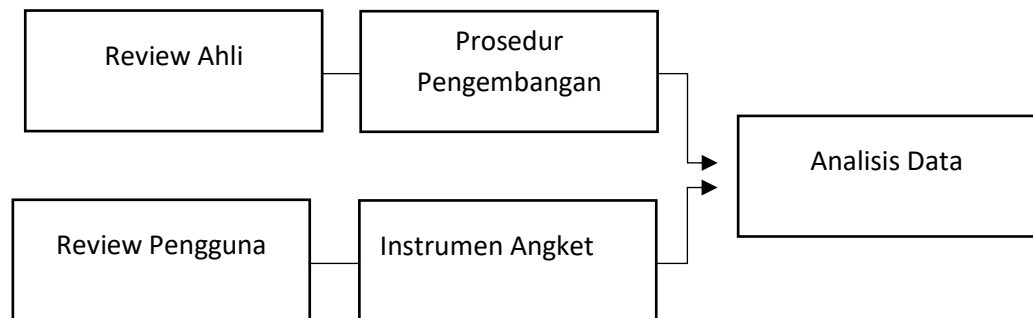


Gambar 3. 3 Tahapan Penelitian

### 1.3.4 Uji Coba Produk

Pada tahap ini dilakukan uji coba untuk melihat kekurangan yang ada pada produk yang telah dibuat. Proses uji coba produk dilaksanakan pada saat produk telah selesai 3 tahap yaitu pra-produksi (perancangan materi dan naskah), produksi (proses rekaman), pasca produksi (proses editing dan uploading). Pada tahap ini terdapat dua prosedur uji coba yaitu tahap pertama proses *review* yang dilakukan oleh ahli dan pengguna. Setelah mendapatkan penilaian kemudian dilanjutkan oleh proses revisi. Setelah produk telah direvisi dan mendapatkan persetujuan oleh ahli kemudian dilanjutkan dengan tahapan kedua yaitu tahap uji coba produk yang dinilai oleh *user* atau pengguna. Uji coba dilakukan pada 4 orang siswa kelas 2 SDN

Leuwi Bandung 02. Data yang sudah didapatkan kemudian dikumpulkan, lalu dilakukan proses analisis data.



Gambar 3. 4 Tahapan Uji Coba Produk

### 1.3.5 Evaluasi Hasil Uji Coba

Evaluasi dilakukan untuk menilai kekurangan yang didapat dari hasil penilaian oleh ahli, siswa, dan guru kemudian dijadikan bahan perbaikan serta pengambilan keputusan untuk mengembangkan produk selanjutnya.

### 1.3.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Pada tahap ini mengkomunikasikan berarti memberikan gambaran melalui proses analisis data dari awal penelitian seperti tahap analisis kebutuhan, tahap desain dan pengembangan, serta hasil penilaian dan uji coba produk. Data-data yang telah dianalisis kemudian dirangkum oleh peneliti kedalam laporan atau tugas akhir strata-1 yang nantinya akan dilakukan sidang sebagai bentuk pertanggungjawaban.

## 1.4 Teknik Pengumpulan Data

Tabel 3. 2  
Teknik Pengumpulan Data

No	Rumusan Masalah	Sub Rumusan Masalah	Indikator	Metode	Responden
----	-----------------	---------------------	-----------	--------	-----------

1	Bagaimana pengembangan media audio <i>podcast for learning</i> jenis <i>storytelling</i> agar dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada kompetensi Bahasa Indonesia siswa kelas II SD	Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media audio <i>podcast for learning</i> format <i>storytelling</i> dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak pada kompetensi Bahasa Indonesia kelas 2 Sekolah Dasar ?	Analisis Kontekstual <hr/> Analisis Karakteristik <hr/> Anlisis Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi Pustaka</li> <li>• Wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa SD</li> <li>• Guru SD</li> </ul>
2		Bagaimana mengembangkan media audio <i>podcast for learning</i> format <i>storytelling</i> dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak pada kompetensi Bahasa Indonesia kelas 2 sekolah dasar?	Analisis Karakteristik Peserta Didik <hr/> Perumusan Tujuan Pembelajaran <hr/> Pemilihan metode, media dan materi <hr/> Pengembangan media <i>podcast</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi Literatur</li> <li>• wawancara</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru SD</li> <li>• Ahli Materi</li> <li>• Ahli media</li> <li>• Praktisi Media</li> </ul>
3		Bagaimana penilaian terhadap	Penilaian Desain Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi</li> <li>• Angket</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahli Materi</li> <li>• Ahli Media</li> </ul>



<p>pengembangan media audio podcast for learning format storytelling dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak pada kompetensi Bahasa Indonesia kelas 2 Sekolah Dasar ?</p>	<p>Penilaian Pengembangan Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahli Media</li> <li>• Praktisi Media</li> </ul>
	<p>Penilaian Uji Coba Produk</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru SD</li> <li>• Siswa SD</li> </ul>

Dalam penelitian desain dan pengembangan data yang dibutuhkan sangat beragam. Teknik pengumpulan data pada penelitian desain dan pengembangan menggunakan *mixed method* yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Namun, penelitian ini cenderung menggunakan pendekatan kualitatif karena berbasis proses dan proyek (Richey&Klein,2007). Untuk itu mendukung pengumpulan data peneliti juga menggunakan instrumen penelitian. Menurut Rusdi (2018 hlm.229) Instrumen penelitiapan “merupakan alat pengukur dan pengumpul data yang dipergunakan oleh peneliti agar mendapatkan informasi tentang parameter, variabel, fenomena, dan kejadian yang berhubungan dengan permasalahan penelitian”. Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa jenis teknik, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Studi Literatur

Studi literatur atau studi pustaka merupakan pengumpulan data dengan cara menelusuri kepustakaan seperti buku-buku, jurnal, arikel, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji sehingga studi literatur dapat menambah argumentasi yang ada.

b. Wawancara

Menurut Arifin (2010) teknik wawancara merupakan “suatu cara pengumpulan data dengan melakukan percakapan dan tanya jawab baik langsung maupun tidak langsung”. Pada penelitian ini wawancara dilakukan

dengan menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dilakukan melalui guru kelas dan guru mata pelajaran. Wawancara dilakukan dengan ridimenanyakan seputar karakteristik siswa serta kondisi pembelajaran yang berlangsung saat ini. Adapun instrumen yang digunakan dalam melakukan wawancara adalah dengan menggunakan pedoman wawancara.

Tabel 3. 3  
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan
1	Bagaimana kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Leuwi Bandung 02 ?	Mengetahui situasi belajar yang dapat membuat anak terstimulus dalam belajar	Situasi belajar seperti apa yang dapat membuat siswa terstimulus dalam belajar ?
		Mengetahui upaya yang sudah dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan menyimak	Upaya apa saja yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan menyimak ?
		Mengetahui seberapa signifikan cara tersebut untuk meningkatkan keterampilan menyimak	Apakah cara tersebut signifikan dalam meningkatkan keterampilan menyimak?
		Mengetahui kendala yang dihadapi guru pada saat mengajar	Kendala apa saja yang dihadapi guru pada saat mengajar ?
		Mengetahui kondisi siswa pada saat menyimak	Bagaimana kondisi siswa pada saat menyimak?

2	Bagaimana Pemanfaatan media pembelajaran di SDN Leuwi Bandung 02?	Mengetahui media yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan menyimak	Media apa yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan menyimak ?
		Mengetahui kendala apa yang dihadapi guru saat menggunakan media tersebut	Kendala apa yang dihadapi guru ada saat menggunakan media tersebut ?
		Mengetahui sumber guru mendapatkan media tersebut	Darimana guru mendapatkan media tersebut?
		Mengetahui media yang dapat siswa tertarik	Media seperti apa yang membuat siswa tertarik?
3	Bagaimana karakteristik siswa di SDN Leuwi Bandung 02 ?	Mengetahui kebiasaan siswa dalam belajar	Bagaimana kebiasaan siswa dalam belajar?
		Mengetahui Gaya belajar yang disukai siswa	Gaya belajar seperti apa yang siswa sukai?

c. Kuesioner

Menurut Arifin (2000) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang dijawab oleh responden dengan tujuan mencari informasi. Adapun kuisisioner digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh validasi ahli maupun pengguna terhadap konten produk yang dikembangkan.

Tabel 3. 4  
Kisi-kisi Kuisisioner Penilaian Naskah

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir
----	-------	----------	-------------

No	Aspek	Komponen	Butir
1	Identitas Mata Pelajaran	Ketepatan penulisan mata pelajaran	1
2	Tujuan Pembelajaran	Ketepatan tujuan pembelajaran	2
3	Media&Sumber Belajar	Ketepatan pemilihan media	3
4	Rancangan Kegiatan Pembelajaran	Ketepatan merancang kegiatan pendahuluan	4,5,6
		Ketepatan merancang kegiatan inti	
		Ketepatan merancang kegiatan penutup	
7	Penilaian Hasil Belajar	Ketepatan pemilihan metode	7
1	Relevansi	Kesesuaian Naskah dengan Tujuan Pembelajaran	1,2,3
2	Materi	Keluasan dan kedalaman materi	4
		Sistematika Penyajian Materi	5
3	Format	Ketepatan Format Naskah dengan Tujuan	6
		Ketepatan Format Naskah dengan Sasaran	7
		Ketepatan Format Naskah dengan Metode Pembelajaran	8
4	Tata Bahasa	Kesesuaian dan ketepatan pemilihan tata bahasa	9,10,11,12

Tabel 3. 5  
Kisi-kisi Kuisioner Penilaian RPP

Tabel 3. 6  
Kisi-kisi Kuisisioner Penilaian Media

No	Aspek	Komponen	Butir
1	Penyajian Media	Media mudah diakses	1
		Terdapat pembuka, isi, dan penutup	2
		Durasi yang digunakan tepat	3
2	Penggunaan Bahasa	Kejelasan Bahasa yang digunakan	4,5
3	Penyampaian materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	6
		Materi yang disampaikan sesuai sasaran	7

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Kuisisioner Penilaian User

No	Aspek	Kompenen	Butir
1	Kemudahan	Kemudahan saat mengakses media <i>podcast</i>	1
2	Kejelasan	Kejelasan suara narator	4
		Ketepatan intonasi, volume, dan gaya bahasa yang digunakan	5
		Ketepatan materi yang disampaikan	6
3	Dampak	Persepsi terhadap pembelajaran dengan menggunakan media <i>podcast</i>	3
		Pengalaman belajar dengan menggunakan <i>podcast</i>	2
		Kelayakan penggunaan media <i>podcast</i>	7

### 1.5 Validitas Produk

Produk yang dikembangkan harus melalui tahap validasi produk untuk mendapatkan nilai kelayakan dan kesesuaian. Validasi dilakukan dengan melakukan penilaian oleh para ahli user atau pengguna. Para validator terdiri dari; 1) ahli materi, 2) ahli media dan 3) pengguna. Validasi dilakukan dengan

Annisa Ummu Atqiya, 2021

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PODCAST FOR LEARNING FORMAT STORYTELLING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PADA KOMPETENSI BAHASA INDONESIA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

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

menggunakan lembar isian yang memuat materi, adaptasi desain pembelajaran, simbol komunikasi, dan penggunaan. Menggunakan skala Likert untuk ahli, dan menggunakan skala Guttman untuk user atau pengguna.

### 1.6 Analisis Data

Validitas isi instrumen yang dikembangkan diuji keabsahannya melalui dua jenis pengujian, diantaranya sebagai berikut.

a. Expert Review

Setelah memperoleh hasil dari pengolahan lembar evaluasi oleh para ahli, data tersebut kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan rumus pengukuran skala likert.

Tabel 3. 8  
Tingkatan Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skala
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Data yang didapat kemudian di analisis dengan menggunakan rumus persentase:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 23)

Keterangan :

K = Persentase Penilaian

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Skor Tertinggi dalam Angket

l = Jumlah Pertanyaan dalam Angket

R = Jumlah Responden

Setelah memperoleh persentase dari lembar validitas ahli kemudian langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan skor kedalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 9  
Tingkat Pengukuran Presentase Skala Likert

Kriteria	Skor Persen (%)
Sangat Tidak Layak	0 – 20
Tidak Layak	21 – 40
Cukup Layak	41 – 60
Layak	61 – 80
Sangat Layak	81 – 100

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 43)

Dari kriteria persentase tersebut, produk dikatakan layak apabila memperoleh skor persentase 61 - 80%.

b. User Review

Cara memperoleh keabsahan produk didapatkan juga dari *user* atau pengguna, yaitu Guru dan peserta didik, data yang berupa skor tersebut kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan rumus pengukuran *Guttman* .

Tabel 3. 10  
Kriteria Pengukuran User Review

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Data yang didapat kemudian di analisis dengan menggunakan rumus persentase:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 23)

Keterangan :

K = Persentase Penilaian

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Skor Tertinggi dalam Angket

I = Jumlah Pertanyaan dalam Angket

R = Jumlah Responden

Setelah memperoleh persentase dari lembar penilaian kemudian langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan skor ke dalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 11  
Tabel Presentase pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor Persen (%)
Sangat Tidak Layak	0 – 20



Tidak Layak	21 – 40
Cukup Layak	41 – 60
Layak	61 – 80
Sangat Layak	81 – 100

Dari kriteria persentase yang digambarkan pada tabel, instrumen dikatakan layak apabila memperoleh skor persentase 61 - 80 %.