

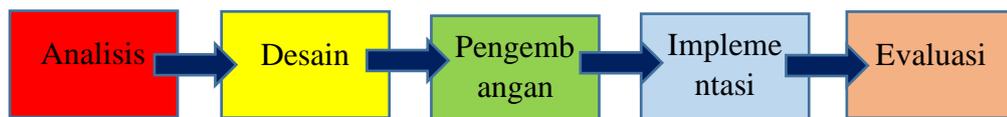
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran ini ialah D&D atau dikenal sebagai *Design and Development* dengan model pengembangan yang dilakukan dalam mengembangkan video pembelajaran matematika ialah model *ADDIE*. *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Seperti namanya, model *ADDIE* ini memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Harjanta, 2018). Tahapan pada model *ADDIE* memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya, dengan begitu model ini perlu dilakukan secara bertahap dan sistematis untuk menciptakan media yang efektif dan efisien (Pribadi, 2016).

Produk dihasilkan melalui lima tahap, yaitu sebagai berikut.



Gambar 3.1

Prosedur *ADDIE*

Tahapan pada model *ADDIE* merupakan tahapan umum yang digunakan dalam proses mengembangkan produk. Pada proses pengembangan, pengembang diberikan wewenang untuk memilih langkah langkah yang sesuai dan tepat dalam proses pengembangan produknya (Rusdi, 2018, hlm. 117). Pada proses pengembangan, kelima tahapan tersebut digunakan sebagai tahapan utama. Selanjutnya, pengembang menggunakan kreativitasnya untuk menjabarkan detail pada tahapan utama sesuai dengan kebutuhan jenis produknya. Berikut ini merupakan rancangan Metode D&D dengan model *ADDIE* pada pengembangan media video interaktif sebagai berikut.

- 1) Analisis: analisis masalah dan kebutuhan
- 2) Desain: merancang produk

- 3) Pengembangan: mengembangkan produk
- 4) Implementasi: validasi media kepada ahli materi dan ahli media serta diuji cobakan kepada guru dan siswa
- 5) Evaluasi: Melakukan evaluasi produk

Berikut ini penjabarannya:



Gambar 3.2

Implementasi *ADDIE*

3.1.1 Identifikasi Masalah

Latar belakang yang menjadi landasan dilaksanakan penelitian ini ialah kurangnya varian media yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Sunda khususnya pada materi Pupuh. Akibatnya pembelajaran terlaksana tidak optimal karena terpusat pada guru, kurangnya media yang digunakan dan keterbatasan waktu penyampaian pembelajaran. Harapannya, media ini dapat menambah variasi belajar pada materi pupuh Bahasa Sunda dengan memanfaatkan teknologi digital, memberikan kesempatan kepada siswa belajar secara mandiri dan memberikan kontrol penuh kepada siswa untuk dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan keinginannya serta memberikan pengalaman belajar yang unik serta menyenangkan bagi siswa.

3.1.2 Mendeskripsikan Tujuan

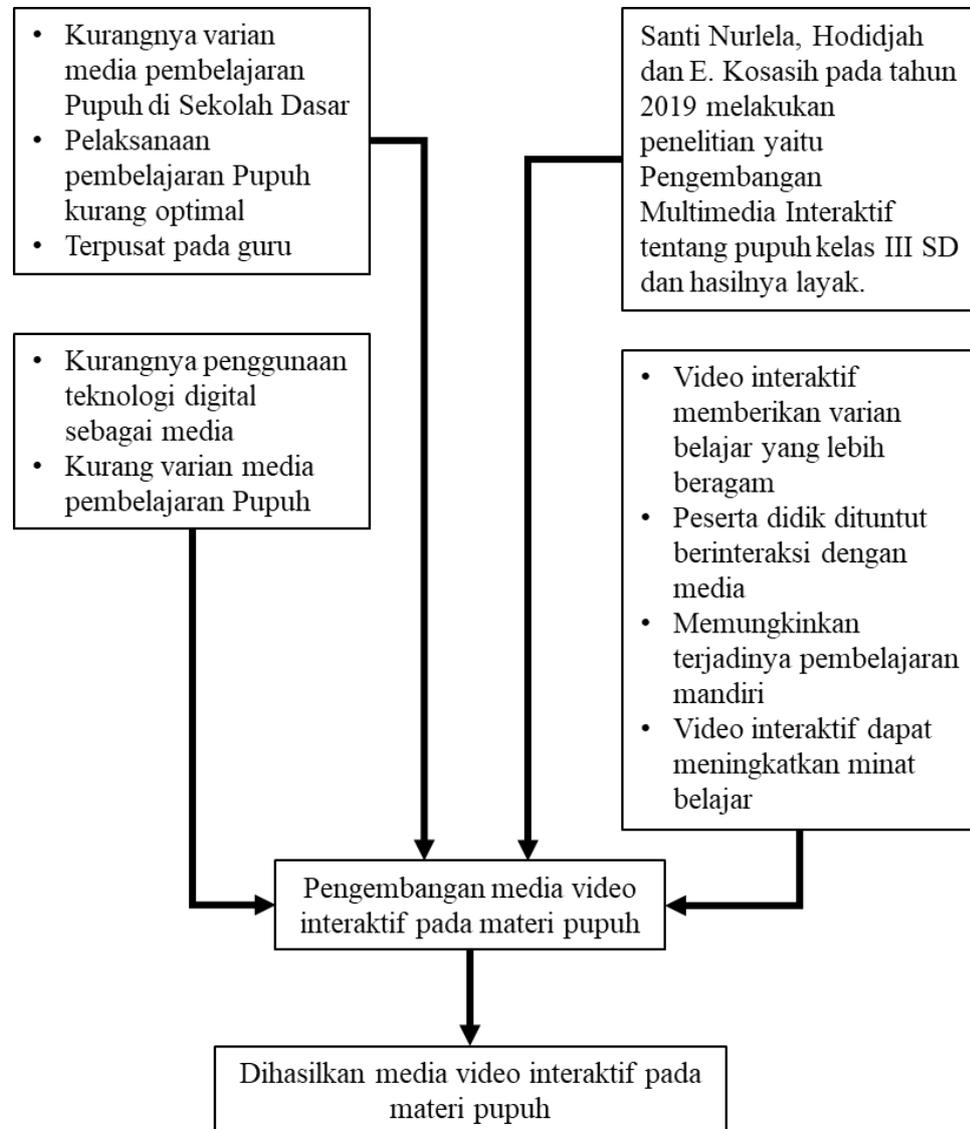
Berdasarkan permasalahan yang sudah disimpulkan sebelumnya, didapatkan tujuan dari penelitian ini secara umum adalah mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Oleh karena itu akan dikembangkan media video interaktif pada materi Pupuh dalam mata pelajaran Bahasa Sunda. Adapun tujuan khususnya sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancangan pembuatan media video interaktif pada materi Pupuh
- 2) Mendeskripsikan tahapan pembuatan media video interaktif pada materi Pupuh
- 3) Mendeskripsikan tanggapan para ahli dan guru serta siswa mengenai media video interaktif pada materi Pupuh

3.1.3 Desain dan Pengembangan Produk

Model produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah video interaktif pada materi Pupuh Bahasa Sunda. Model pengembangan media

yang digunakan ialah model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 3.3

Kerangka Berpikir

3.1.4 Uji coba produk dan evaluasi hasil uji coba

Uji coba produk dilakukan secara langsung kepada para ahli dan pengguna. Hal tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi media yang dikembangkan. Data tersebut diperoleh dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada para ahli dan pengguna media video interaktif

pada materi Pupuh. Pengumpulan data dilakukan kepada dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media, serta beberapa pengguna yakni guru kelas V dan siswa kelas V SD. Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis.

3.1.5 Mengkomunikasikan hasil uji coba

Hasil analisis data pada proses sebelumnya dipaparkan dalam bentuk deskripsi dan selanjutnya akan dibuat kesimpulan. Hasil dan kesimpulan kemudian dipaparkan dalam skripsi untuk kemudian dikomunikasikan dalam sidang skripsi.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Tujuan dari menentukan partisipan atau informan ialah untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber (Moleong, 2016, hlm. 224). Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) ahli materi, 2) ahli media, 3) guru kelas V, dan 4) Siswa kelas V. Para ahli materi merupakan dosen-dosen dari UPI Kampus Cibiru yang merupakan dosen ahli Bahasa dan dosen Multimedia. Sedangkan pengguna merupakan guru kelas dan siswa kelas V. Guru dan Siswa berasal dari SD Plus Ar-Rahmat. Hal ini didasari oleh hasil observasi selama masa Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan dan menemukan bahwa kurangnya variasi media pada pembelajaran Bahasa Sunda. Dengan begitu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Plus Ar-Rahmat. Peneliti menggunakan *purposive sampling* yang mana teknik pengambilan sampel data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono dalam Mamik, 2015, hlm. 53). Penentuan sampel yang diambil merupakan 3 guru dan 10 orang siswa SD Plus Ar-Rahmat yang memiliki kriteria sebagai berikut.

1. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
2. Guru dan siswa kelas V SD Plus Ar-Rahmat
3. Memiliki laptop atau komputer

3.3 Pengumpulan Data

3.3.1 Instrumen Penelitian

Instrumen data yang akan digunakan untuk memperoleh data yang valid dari ahli media dan ahli materi mengenai media video interaktif ialah angket. Angket yang digunakan berisi daftar pertanyaan positif yang harus dijawab oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang akan diujikan pada beberapa bagian, diantaranya:

- 1) Angket Uji Kelayakan untuk Ahli Materi
- 2) Angket Uji Kelayakan untuk Ahli Media
- 3) Angket Respons Guru
- 4) Angket Respons Siswa

Ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi yang disusun dengan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Bahasa Sunda. Ahli materi merupakan Dosen terkait dengan materi Bahasa mengenai Pupuh Bahasa Sunda yang akan menilai kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik. Ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran agar sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pupuh Bahasa Sunda. Ahli media merupakan dosen Multimedia yang akan menilai desain media video interaktif serta kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Ummah (2021, hlm. 7) menjelaskan indikator validitas oleh ahli media, diantaranya:

- 1) Unsur media dari komponen bentuk, ukuran, warna, dan penggunaan Bahasa Indonesia yang benar
- 2) Bentuk animasi dan ilustrasi pada media
- 3) Kemudahan akses oleh pengguna
- 4) Pemahaman materi

- 5) Daya tarik media
- 6) Kelengkapan media seperti identitas pengembang, petunjuk penggunaan, tujuan dan evaluasi pembelajaran

Selain itu, terdapat indikator validitas oleh ahli materi yang menekankan pada kesesuaian media dengan kurikulum yang berlaku (Ummah, 2021, hlm. 8).

- 1) Kesesuaian penulisan Bahasa Sunda yang benar
- 2) Kesesuaian materi dengan kurikulum, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran
- 3) Materi yang disampaikan melalui media secara sistematis
- 4) Media pembelajaran disampaikan secara konstruktivis
- 5) Media pembelajaran memudahkan siswa memahami materi

Setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi, media diukur keefektivitasannya melalui respons pengguna media. Berikut ini merupakan indikator efektivitas media melalui respons pengguna (Ummah, 2021, hlm. 13).

- 1) Daya tarik
- 2) Kemudahan penggunaan media
- 3) Pemahaman pengguna terhadap materi yang disampaikan
- 4) Keterbacaan simbol dan ilustrasi

Berikut ini merupakan penjabaran angket yang digunakan sebagai instrumen penelitian untuk validasi materi oleh ahli materi, validasi media oleh ahli media, respons pengguna guru dan siswa yang digunakan.

1) Lembar Angket Validasi Materi

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Jumlah Soal
1	Materi sesuai dengan silabus	12 Soal
2	Materi sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa	
3	Isi video interaktif sesuai dengan materi	
4	Urutan penyajian	
5	Ketepatan Pupuh	
6	Ketepatan guru lagu	
7	Ketepatan guru wilangan	
8	Ketepatan makna pupuh	
9	Materi pupuh sesuai dengan ketentuan guru lagu dan guru wilangannya	
10	Mendorong rasa ingin tahu siswa	
11	Mendorong terjadinya interaksi siswa	
12	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	

(Amalia, 2020)

2) Lembar Angket Validasi Media

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Jumlah Soal
1	Desain media sesuai dengan materi Pupuh	12 Soal
2	Desain media menarik untuk dilihat	
3	Desain media menampilkan konsep guru lagu dan guru wilangan	
4	Komposisi warna	
5	Pemilihan aset yang menarik	
6	Tata Letak	
7	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf	
8	Tampilan media menarik	
9	Pemilihan aset yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	
10	Dapat mempermudah proses penyampaian materi	
11	Kemudahan akses oleh pengguna	
12	Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	

(Amalia, 2020)

3) Angket Respons Guru

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket Respons Guru

No	Pertanyaan	Jumlah Soal
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	12 Soal
2	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan siswa	
3	Penjabaran materi membantu siswa mencapai kompetensi Dasar	
4	Menggunakan Bahasa yang mudah di mengerti	
5	Tampilan warna jelas dan menarik	
6	Tata Letak tombol baik	
7	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf	
8	Media mudah dioperasikan	
9	Perintah dalam program bersifat sederhana dan mudah dipahami	
10	Pemilihan animasi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	
11	Dapat mempermudah proses penyampaian materi	
12	Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	

(Amalia, 2020)

4) Angket Respons Siswa

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Angket Respons Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah Soal
1	Menggunakan video interaktif ini membuat saya semangat dalam pembelajaran pupuh	10 Soal
2	Video interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	
3	Saya mendapat pengetahuan baru tentang pupuh	
4	Materi yang disampaikan video interaktif mudah dipahami	
5	Memudahkan saya belajar pupuh	
6	Tampilan multimedia tersebut menarik	
7	Tulisan yang ditampilkan terlihat jelas	
8	Suara terdengar jelas	
9	Video interaktif ini menggunakan Bahasa yang baik	
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	

(Amalia, 2020)

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Angket mengenai validasi ahli materi dan ahli media dihitung menggunakan Skala Likert. Skala Likert meminta responden untuk menjawab suatu pertanyaan dengan jawaban yang dikategorikan (Ruseffendi, 2005, hlm. 135). Jawaban dikategorikan ke dalam empat kategori karena terdapat kelemahan pada jawaban berkategori lima. Responden cenderung memilih jawaban paling tengah karena dirasa aman (Arikunto, 2014, hlm. 284). Jawaban dikategorikan ke dalam empat kategori yaitu Sangat Baik, Baik, Kurang dan Sangat Kurang. Metode pengumpulan data Angket Validasi dari para ahli sebagai berikut.

- Data kualitatif berupa kategori Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK).
- Data kuantitatif berupa skor, SB=4, B=3, K=2, dan SK=1.

3.4 Analisis Data

Penelitian deskriptif yang menggunakan model analisis statistik sebenarnya melalui proses pengolahan data yang sederhana namun berbeda pada cara menginterpretasi data dan mengambil kesimpulan (Arikunto, 2014, hlm. 282). Data diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif disisihkan sementara, kemudian digunakan untuk melengkapi gambaran yang diperoleh dari hasil analisis data kuantitatif.

Teknik analisis data yang digunakan dengan Skala likert dengan menggunakan rumus agar dapat menginterpretasi data dari angket validasi oleh ahli materi, ahli media, respons guru dan respons siswa mengenai video interaktif ke dalam bentuk naratif. Data dianalisis menggunakan Skala Likert dengan menghitung presentase rata-rata dari hasil setiap angket. Skor yang didapatkan kemudian dibagi dengan skor maksimal kemudian diubah ke dalam bentuk persen menggunakan rumus berikut.

$$Ps = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

PS: Persentase

S: Skor yang didapatkan

SM: Skor maksimal

Kemudian hasil persentase diubah ke dalam bentuk kualitatif deskripsi dengan memasukan ke dalam kriteria interpretasi skor dalam tabel berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi skor

Skor rata-rata	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik