

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D). Richey dan Klein (2007, hlm. 1) mendefinisikan metode ini sebagai

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.

Richey dan Klein memfokuskan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, antara lain: perancangan, produksi, dan evaluasi (PPE). Perancangan berarti kegiatan membuat rancangan produk yang akan dibuat. Produksi merupakan suatu kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Sedangkan evaluasi adalah kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Richey dan Klein (2007) menyatakan bahwa saat ini pengembangan media dan desain web interaktif berbasis komputer dapat memberikan dampak yang besar. Oleh karena itu, salah satu yang harus diperlukan adalah solusi berupa pengembangan sebuah produk atau alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa maupun guru dalam suatu proses pembelajaran, yaitu media video *motion graphic*.

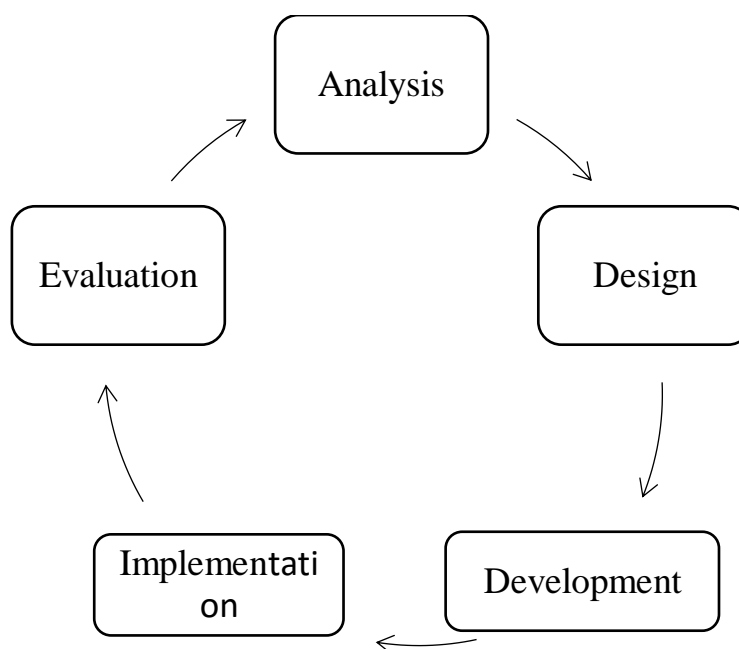
Model penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan suatu model penelitian yang memiliki tujuan utamanya yaitu untuk menyediakan informasi bagi *Instructional Designer* (ID), bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian proses *design*, pengembangan dan evaluasi (Ellis & Levy, 2010, hlm. 108). Penggunaan model D&D bukan hanya sekedar mengembangkan sebuah alat/aplikasi untuk pembelajaran semata (Ellis & Levy, 2017). Desain dan pengembangan sebagai model penelitian bukan hanya fokus pada hasil akhir produk, tetapi hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang sudah

dikembangkan. Secara umum model D&D memuat pada beberapa aspek, di antaranya: (1) menangani masalah yang ditemukan, (2) menganalisis berdasarkan literatur yang ada, serta (3) memberikan kontribusi kepada pengetahuan (Ellis & Levy, 2010).

Pada desain penelitian tersebut maka peneliti akan menggunakan desain penelitian D&D dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang digunakan untuk pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti *Video Motion Graphic* sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan pantun untuk kelas V SD.

3.2. Prosedur Penelitian

Setiap model penelitian memiliki karakteristik maupun prosedur yang berbeda-beda. Terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan dari awal penelitian hingga akhir. Pengembangan *video motion graphic* pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikemukakan oleh (Rusdi, 2018). Ada pun tahapan yang harus dilakukan, diantaranya :



Gambar 3.1

Siklus Model ADDIE

1. Analysis (analisis)

a. Analisis Masalah

Analisis merupakan suatu tahap untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis permasalahan yang ada disekolah, dengan cara observasi dan wawancara kepada pihak guru. Analisis masalah tersebut berdasarkan dengan kebutuhan dan juga karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, dimana secara umum karakteristik siswa dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan usia dan dapat ditinjau dari respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka ditemukan permasalahan yang dapat dijadikan latar belakang untuk penelitian. Diantaranya yaitu kurang variatifnya media pembelajaran pada pokok bahasan pantun, kurang memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah, serta terbatasnya ilmu pengetahuan tentang penggunaan teknologi sehingga media yang digunakan tidak dikembangkan dengan maksimal.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal peneliti telah melakukan observasi terhadap siswa/siswi dan melakukan wawancara terhadap guru kelas V sekolah dasar. Studi pendahuluan tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang kemudian dijadikan acuan dalam mengembangkan produk. Kemudian dilakukan tahap analisis terhadap kebutuhan seperti halnya media pembelajaran yang menarik serta memuat konten yang sesuai.

c. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Peneliti juga mengkaji Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD) untuk merumuskan indikator yang akan dicapai pada saat pembelajaran.

2. Design (desain)

Pada tahap desain, hal yang pertama dilakukan terkait pembuatan rancangan pengembangan media pembelajaran yaitu membuat GBPM (Garis Besar Program Media). GBPM dapat membantu peneliti untuk

mengolah hasil analisis serta dapat mempermudah peneliti untuk mempertimbangkan cakupan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya yaitu tahap penetapan materi. Produk yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan dikembangkan, mengandung materi ajar atau konten yang bersumber dari sumber yang terpercaya, seperti buku teks, handbook dsb. Materi yang sudah ditentukan lalu dianalisis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya tahap menentukan sumber daya yang dibutuhkan. Penelitian desain dan pengembangan pada umumnya berbasis kepada teknologi, dimana hal yang dibutuhkan yaitu peralatan pendukung seperti *software* dan *hardware*. Sumber daya tersebut dianalisis untuk memastikan bahwa apa yang dibutuhkan untuk pengembangan dapat terpenuhi dengan baik. Tahapan desain dalam penelitian ini menggunakan beberapa perangkat lunak seperti adobe illustration, adobe photoshop, adobe animater, serta adobe media encorder. Tahapan terakhir yaitu pembuatan *storyboard*. Pada tahapan ini peneliti membuat atau merancang *storyboard* untuk memastikan setiap lembar tampilan dalam media agar tersampaikan secara efektif dan efisien. Hal tersebut sangat penting dikarenakan mampu menyampaikan pesan atau konten materi kepada peserta didik.

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan dilakukan untuk mengembangkan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya untuk menjadi produk nyata yang siap untuk diimplementasikan dan dievaluasi. Dalam tahapan pengembangan ini terdapat validasi ahli, baik ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian juga evaluasi terhadap produk yang dikembangkan baik dalam aspek materi maupun kualitas produk yang dihasilkan.

4. Implementation (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi)

Implementasi merupakan tahapan dimana media yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini diawali dengan penilaian oleh ahli materi dan juga ahli media, dengan begitu peneliti melakukan penyebaran angket kepada guru dan peserta didik.

Tahap penutup ini dilakukan setelah peneliti melakukan implementasi media terhadap siswa. Kemudian dikaji kembali, apakah terdapat hambatan atau kekurangan adanya media pembelajaran ini. Evaluasi dapat dilaksanakan berdasarkan data yang didapat dari respon ahli media, ahli materi (guru), dan calon pengguna (siswa). Hasil tersebut dianalisis dengan demikian dapat ditarik kesimpulan mengenai produk yang telah dikembangkan

3.3. Partisipan Penelitian

Pertisipan merupakan pihak yang menjadi *partner* peneliti atau perancang (Rusdi, 2019). Partisipan dalam penelitian ini dilandasi berdasarkan pendapat Richey & Klein (2005, hlm. 30). Terdapat beberapa tipe partisipan dalam penelitian pengembangan, diantaranya sebagai berikut :

Tabel 3.1

Common Participants in Developmental Reseach Studies

<i>Type of Developmental Research</i>	<i>Function/ Phase</i>	<i>Type of Participants</i>
<i>Type 1</i>	<i>Product Design & Development</i>	<i>Designers, Developers, Clients</i>
<i>Type 2</i>	<i>Product Evaluation</i>	<i>Evaluators, Clients, Learners, Instructors, Oraganizations.</i>
<i>Type 3</i>	<i>Validation Of Tool Or Technique</i>	<i>Designers, Developers, Evaluators, User</i>

Dengan kata lain peneliti menggunakan partisipan tipe 1, maka partisipan yang diambil yaitu evaluator (ahli), dan pengguna (guru dan siswa). Ahli yang dimaksud mencakup ahli materi dan ahli media. Pengguna yang dimaksud adalah

guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Penjabaran dari partisipan tersebut sebagai berikut.

1. Ahli materi merupakan dosen Bahasa Indonesia yang memvalidasi materi dan penyajian yang terdapat pada *Video Motion Graphic Bahasa Indonesia Menulis Pantun kelas V* yang dikembangkan.
2. Ahli media merupakan dosen ahli media yang memvalidasi media terkait kegrafikan yang terdapat pada *Video Motion Graphic Bahasa Indonesia Menulis Pantun kelas V* yang dikembangkan.
3. Guru kelas V sekolah dasar pengguna *Video Motion Graphic Bahasa Indonesia Menulis Pantun kelas V* yang dikembangkan.
4. Siswa kelas V sekolah dasar pengguna *Video Motion Graphic Bahasa Indonesia Menulis Pantun kelas V* yang dikembangkan.

Berdasarkan pertimbangan sementara, serta mengingat kondisi Covid-19, maka pemberian respon guru dan siswa sebagai pengguna dilakukan secara *online*. Sedangkan validasi yang dilakukan oleh ahli yang bersangkutan dilaksanakan secara fleksibel.

3.4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara dan pedoman angket. Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media *video motion graphic* tersebut. Penggunaan instrument penelitian haruslah dipastikan dapat menjaring data yang dibutuhkan peneliti sebagai solusi atau jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat. Dapat dikatakan pula bahwa instrument adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudan dan mendapatkan hasil yang lebih baik, sehingga mudah diolah (Arikunto, 2009). Instrumen seperti kuesioner biasanya digunakan untuk memperoleh informasi faktual, observasi dukungan, atau menilai sikap dan pendapat. Maka dari itu, demikian instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti.

3.4.1. Angket

Menurut Salim dan Haidir (2019) mengemukakan bahwa angket merupakan instrumen penelitian yang berupa pertanyaan tertulis. Dengan adanya angket dapat membantu peneliti untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal yang dialami dan diketahunya terhadap penelitian. Terdapat beberapa bentuk angket menurut Salim dan Haidir (2019, hlm. 84-85), diantaranya. angket terbuka, angket tertutup, angket langsung, angket tidak langsung, check list, dan skala bertingkat. Bentuk angket yang digunakan peneliti yaitu skala bertingkat (skala Likert). Skala Likert berupa pertanyaan bertingkat yang menunjukkan skala sikap mencakup rentang setuju hingga sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Rentang skala yang digunakan yaitu rentang skala 1 hingga 4, seperti sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Peneliti mengutip komponen penilaian buku teks pelajaran BSNP (2016).

1. Lembar angket validasi materi. Lembar angket materi diisi oleh ahli materi Bahasa Indonesia untuk menilai sejauh mana kelayakan materi yang terdapat dalam media video *motion graphic* menulis pantun.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Materi

Aspek dan Kriteria	No.	Butir Penilaian	Jumlah
Umum	1.	Materi yang diambil menarik	1
	2.	Mampu menarik minat dan perhatian siswa	1
	3.	Suara penyampaian materi jelas	1
	4.	Memberi motivasi belajar kepada siswa	1
	5.	Memudahkan dan membantu guru dalam pembelajaran	1
	6.	Dapat membantu siswa dalam belajar	1

Materi	7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	1
	8.	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	1
	9.	Topik dalam video selaras dengan materi	1
	10.	Kelengkapan materi	1
	11.	Penjelasan materi	1
	12.	Sesuai dengan karakteristik siswa	1
	13.	Keteraturan dalam penyajian materi	1
	14.	Penggunaan bahasa dalam video	1
	15.	Kesesuaian penggunaan kata	1
Jumlah			15

Sumber: Instrumen Penilaian (BSNP, 2016, dengan modifikasi).

2. Lembar angket validasi media. Angket tersebut dinilai oleh ahli media secara langsung untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Media

Aspek dan Kriteria	No.	Butir Penilaian	Jumlah
Umum	1.	Penggunaan gambar menarik	1
	2.	Penempatan gambar dan teks kreatif	1
	3.	Suara penyampaian materi jelas	1

Desain	4.	Penampilan unsur tata letak pada pembuka, dan penutup secara harmonis memiliki kesatuan dan konsisten.	1
	5.	menampilkan unsur warna beserta tata letak yang baik	1
	6.	Gambar maupun teks dapat dilihat dengan jelas	1
	7.	Gambar dan teks menarik	1
	8.	Kesesuaian <i>background</i>	1
	9.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	1
	10.	Kesesuaian penggunaan kata pada teks	1
	11.	Tulisan yang digunakan tidak ada kesalahan	1
Kemudahan dan Manfaat	12.	Membantu pemahaman siswa	1
	13.	Membantu guru menyampaikan materi	1
	14.	Dapat digunakan dimana saja dengan waktu yang disesuaikan	1
	15.	Menarik sehingga mampu mengembangkan minat belajar siswa	1
Jumlah			15

Sumber: Instrumen Penilaian (BSNP, 2016, dengan modifikasi).

3. Lembar angket respon guru. Lembar angket guru diisi mengenai tanggapan guru terkait penggunaan media video *motion graphic* menulis pantun kelas V sekolah dasar yang dikembangkan.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru

Aspek dan Kriteria	No.	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Umum	1.	Penggunaan gambar menarik	1
	2.	Penempatan gambar dan teks sesuai	1
	3.	Media mudan digunakan	1
Materi	4.	Suara narator pada media terdengar jelas	1
	5.	Penyampaian materi pantun disampaikan dengan jelas	1
	6.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar (KD)	1
	7.	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	1
	8.	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
	9.	Materi mudah dipahami	1
Media	10.	Membantu guru dalam menyampaikan materi	1
	11.	Membantu pemahaman siswa	1
	12.	Mempermudah proses pembelajaran	1
	13.	Pembelajaran menjadi menarik dan efektif	1
	14.	Penggunaan latar suara yang menarik	1
	15.	Media dapat membantu untuk menulis pantun	1

Jumlah		15
---------------	--	----

Sumber: Instrumen Penilaian (BSNP, 2016, dengan modifikasi).

4. Lembar angke respon siswa. Angket tersebut diisi oleh siswa kelas V sekolah dasar untuk memberikan tanggapan terkait menggunakan media video *motion graphic* menulis pantun.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

Apek dan Kriteria	No.	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi materi	1.	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1
	2.	Contoh yang ditampilkan mudah dipahami	1
	3.	Membantu dalam belajar pantun di kelas	1
	4.	Materi pantun merupakan salah satu materi yang menarik untuk dipelajari	1
	5.	Dapat membantu dalam menulis pantun	1
Media	6.	Media video pantun memberikan nuansa baru	1
	7.	Video pembelajaran menarik	1
	8.	Tulisan terbaca dan jelas	1
	9.	Penjelasan yang diberikan melalui suara narator terdengar jelas	1
	10.	Penggunaan <i>backsound</i> menarik dan enak didengar	1

	11.	Penggunaan karakter gambar menarik	1
	12.	Penggunaan animasi pada gambar menarik	1
	13.	Gambar yang diperlihatkan pada video terlihat jelas	1
	14.	Memberikan motivasi untuk belajar	1
	15.	Materi pantun merupakan salah satu materi yang mudah dipelajari	1
Jumlah			15

Sumber: Instrumen Penilaian (BSNP, 2016, dengan modifikasi).

3.4.2. Wawancara

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu salah satunya menggunakan *interview* (wawancara). Arifin (2014, hlm. 233) mengemukakan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Bentuk instrumen wawancara yang digunakan yaitu wawancara berstruktur atau berstandar. Wawancara berstruktur dan berstandar dimaksudkan memiliki keterbatasan pada pedoman wawancara tersebut, dimana data yang diperoleh tidak kaya atau luas, begitu pula dengan konten atau isi dari wawancara yang hanya memuat sejumlah pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya (Rijali, 2018). Wawancara dilakukan kepada guru beserta siswa untuk mendapatkan data mengenai penggunaan media video *motion graphic* menulis pantun.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Item Pertanyaan	Nomor
Bagaimana konsep penyampaian materi menulis pantun kepada siswa	1
Sumber belajar yang biasa digunakan untuk menyampaikan materi pantun	2
Materi apa saja yang disampaikan dalam pembelajaran menulis pantun	3
Bagaimana respon siswa selama pembelajaran online	4
Adakah pengaruh penggunaan media video tersebut pada saat pembelajaran online	5
Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan	6
Adakah kesulitan penggunaan media pembelajaran tersebut	7
Apalah sebelumnya ibu pernah menggunakan media video motion graphic dalam pembelajaran terkhusus materi pantun	8
Bagaimana pendapat ibu terhadap pengembangan video motion graphic sebagai media pembelajaran	9
Menurut ibu bagaimana kriteria media pembelajaran yang layak untuk digunakan	10
Jumlah	10

Sumber: Instrumen Penilaian (BSNP, 2016, dengan modifikasi).

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan atau pernyataan yang harus dilengkapi oleh

responden. Responden yang mengisi angket ini adalah guru beserta siswa. Dalam memperoleh data untuk menguji kelayakan media tersebut, peneliti menggunakan skala likert berupa pertanyaan positif. Sugiyono (2011) mengemukakan bahwa skala liker merupakan sebuah skala yang umumnya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, maupun persepsi individu atau kelompok. Dalam penelitian ini responden menjawab pertanyaan dengan skor maksimal 4 dan minimal 1.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data dari validator ahli dan respon guru pengguna.
 - a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang).
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SB=4, B=3, K=2, SK=1.
 2. Data respon siswa.
 - a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SS (sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SS=4, S=3, TS=2, STS=1
- Berikut rincian tabel penilaian skala likert:

Tabel 3.7

Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak baik

Sumber: Hanafiah, Suteja, dan Ahmaddien (2020)

3.6. Analisis Data

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. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli, peneliti menggunakan pengukurna skala likert. Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti akan mengetahui bahwa media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk dipergunakan. Kemudian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa deskriptif hasil penelitian dan data kuantitatif berupa skor penilaian. Skor yang didapatkan dari setiap pernyataan kemudian dijumlahkan. Setelah dijumlahkan, angka tersebut kemudian dirata-ratakan dan diubah ke dalam persentase dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor total

N = Jumlah indikator

Setelah memperoleh rata-rata, tahap selanjutnya yaitu mengubah hasil ke dalam bentuk perentase untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{skor rata - rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Tahap selanjutnya yaitu mengubah menjadi bentuk kualitatif, (apabila sudah memperoleh hasil berupa persentase) dengan menggunakan kriteria interpretasi berikut :

Tabel 3.8

Tabel Kriteria Interpretasi

Persentase	Interpretasi
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak

41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Riduwan (dalam Kurniawan,K., 2020)

3.7. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk memilah data dan merangkum data yang didapatkan di lapangan dengan jumlah yang banyak. Reduksi data dilakukan untuk memilah data yang dapat dipergunakan dan tidak dapat dipergunakan dalam penelitian. Reduksi data dilakukan berdasarkan angket yang ditujukan kepada masing-masing responden. Reduksi data dilakukan terhadap data tersebut.

1. Data hasil validasi ahli.
2. Data hasil penilaian dan respon guru pengguna.
3. Data hasil respon siswa pengguna

3.8 Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan tindakan serta melengkapi data yang kurang untuk dipahami (Miles dan Hubberman, 1992). Data yang disajikan berupa teks naratif, uraian singkat

3.9 Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir yang dilakukan oleh peneliti dari analisis data yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Dengan adanya kesimpulan tersebut dapat menggambarkan hasil akhir dari pengembangan produk berupa kelayakan produk sebagai media pembelajaran dalam menulis pantun di kelas V sekolah dasar.