

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab III ini akan dipaparkan mengenai metode penelitian serta langkah-langkah yang ditempuh oleh penulis untuk menyelesaikan penelitian dalam Tesis yang berjudul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak”. Penelitian yang dilakukan bersifat campuran antara kualitatif dan kuantitatif dengan metode *Research and Development*.

3.1 Metode dan Teknik Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengacu pada beberapa referensi Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg & Gall, Sugiyono, Model ADDIE, dan Model 4D. Akan tetapi peneliti akan terfokus untuk menerapkan 10 langkah *Research and Development* dari Borg & Gall (1983) yaitu : *Research and Information Collection, Planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision, Dissemination and Implementation*.

Metode Penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013, hlm. 4). Sebelum menghasilkan produk tertentu, peneliti harus menganalisis permasalahan terlebih dahulu sehingga produk yang dihasilkan akan sesuai dengan permasalahannya dan kemudian diuji keefektifan dari produk tersebut. Dalam dunia Pendidikan, penelitian jenis ini sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas Pendidikan. Kualitas Pendidikan bisa meningkat melalui produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian Pendidikan yaitu berupa pengembangan materi bahan ajar. Menurut Depdiknas dalam jurnal (Meilian Arsanti, 2018, hlm. 2) bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, baik berupa bahan tertulis seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, maupun bahan ajar tidak tertulis seperti video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet.

Borg & Gall dalam Hanafi (2017, hlm. 5) berpendapat bahwa ada empat ciri utama dalam R&D, antara lain: 1). *Studying research findings pertinent to the product to be develop*; 2). *Developing the product base on this findings*; 3). *Field testing in the setting where it will be used eventually*; (4). *Revising it to correct the deficiencies found in the filed-testing stage*.

Karakteristik yang *pertama* yaitu melakukan penelitian awal guna untuk mencari temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan. Penemuan awal disini berupa masalah. Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus menemukan masalah atau hal yang melatarbelakangi pentingnya penelitian tersebut.

Kedua, yaitu pengembangan suatu produk berdasarkan penemuan. Tujuan masalah tersebut adalah untuk menentukan suatu produk yang akan dibuat. Produk tersebut harus sesuai dengan masalah yang ditentukan, agar produk tersebut bisa digunakan sebagai solusi dari masalah yang ada.

Ketiga, yaitu melakukan pengujian lapangan dalam situasi yang nyata, dimana produk tersebut akan diterapkan. Setelah produk tersebut telah selesai dibuat, kemudian peneliti melakukan pengujian keefektifan produk tersebut.

Keempat, yaitu mengenai perbaikan dalam produk. Setelah produk tersebut diuji, kemudian ditemukan kesalahan, dari kesalahan tersebutlah dilakukan perbaikan.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu:

1) Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan peneliti dengan melihat proses kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek dengan meneliti hal-hal yang dianggap relevan sehingga memberikan hasil terhadap wawancara. Observasi ini bertujuan untuk mendeskripsikan *setting* yang dipelajari, aktivitas yang sedang berlangsung, orang-orang yang terlibat di dalamnya, dan makna kejadian dilihat dari perspektif yang terlihat dalam kejadian yang sedang diamati.

2) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi yaitu mencari sumber data-data tertulis di lapangan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Studi dokumentasi dapat dimanfaatkan untuk menguji dan

menafsirkan. Data dikumpulkan dengan menelusuri dan menemukan informasi tentang pola dan prosedur dalam proses pembelajaran, seperti RPP dan administrasi pembelajaran lainnya atau berupa dokumen terkait dengan pembelajaran Sejarah di beberapa SMA Negeri Kabupaten Lebak.

3) Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh kedua belah pihak antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai. Wawancara terbagi menjadi dua, yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur yaitu suatu tanya jawab yang semua pertanyaannya telah dirumuskan sebelumnya dengan cermat atau biasanya secara tertulis. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang tidak mempunyai persiapan sebelumnya dari suatu daftar pertanyaan dengan susunan kata-kata dan tidak berurutan tapi harus tetap dipatuhi oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara terhadap 15 guru sejarah dengan menanyakan tentang pemahaman guru terhadap pembelajaran sejarah, baik itu materi maupun strategi dalam mengajar termasuk dalam media pembelajaran yang digunakan.

4) Survei

Peneliti melakukan survei awal terhadap dua sekolah di SMA Negeri Kabupaten Lebak untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kondisi sarana dan prasarana sekolah, dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan guna menjadi pertimbangan apakah perlu dilakukan uji lapangan atau tidak, mengingat terdapat peraturan pemerintah dalam rangka Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

5) Angket

Angket dalam penelitian ini akan diberikan kepada ahli materi, dan ahli media pembelajaran sejarah.

6) Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan/atau daya Tarik dari produk yang dihasilkan. Secara lengkap, uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu uji coba skala terbatas, uji coba skala lebih luas, dan uji kelayakan.

7) Revisi Produk

Dika Nugraha, 2022

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PRO PADA GURU SEJARAH DI SMA NEGERI KABUPATEN LEBAK

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

Revisi produk dimaksudkan untuk mengoreksi apa yang masih salah, menambahkan apa yang masih kurang dalam produk yang dihasilkan. Revisi produk ini dilakukan setelah dilakukannya uji coba skala terbatas, uji coba skala lebih luas, dan uji kelayakan, dengan dipertimbangkan berdasarkan rekomendasi dari validator ahli.

3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Adapun subjek pada penelitian ini adalah 15 orang guru Sejarah di beberapa SMA Negeri yang ada di kabupaten Lebak sebagai sasaran pemakai produk. Para guru tersebut yaitu: 1). D.R; 2). S; 3). N.M; 4). A.R; 5). E.S; 6). F.I; 7). M; 8). O.N.O; 9). A.A; 10). I.S; 11). E.K.S; 12). G.P; 13). I.D; 14). S.F.H; dan 15). T.S. Pada tahap uji coba terbatas, dipilih tiga guru sejarah sebagai subjek penelitian. Pada tahap uji coba skala lebih luas, dipilih lima guru sejarah sebagai subjek penelitian. Pada tahap uji kelayakan, dipilih tujuh guru sejarah sebagai subjek penelitian. Pertimbangan peneliti dalam memilih subjek di beberapa sekolah ini antara lain: (a) Kondisi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peneliti; (b) lingkungan guru dan siswa mendukung keterlaksanaan penelitian yang akan dilakukan; (c) belum adanya pengembangan media pembelajaran Sejarah berbasis video menggunakan aplikasi Kinemaster Pro; dan (d) Beberapa sekolah ini bersedia menerima pembaharuan terutama dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Selain guru Sejarah, terdapat pula para ahli di bidang isi produk yang biasa disebut validator, terdiri atas Ahli Materi Sejarah dan Ahli Media Pembelajaran Sejarah. Adapun subjek uji coba yang dilibatkan sebagai ahli disini tentunya telah memiliki kualifikasi yang cukup sebagai validator di bidangnya. Ahli Materi Sejarah yaitu Dr. Hj. Nunung Julaeha, M.Si dan Ahli Media Pembelajaran Sejarah yaitu Dr. Eko Suprpto, M.Si.

3.2.2 Lokasi Penelitian

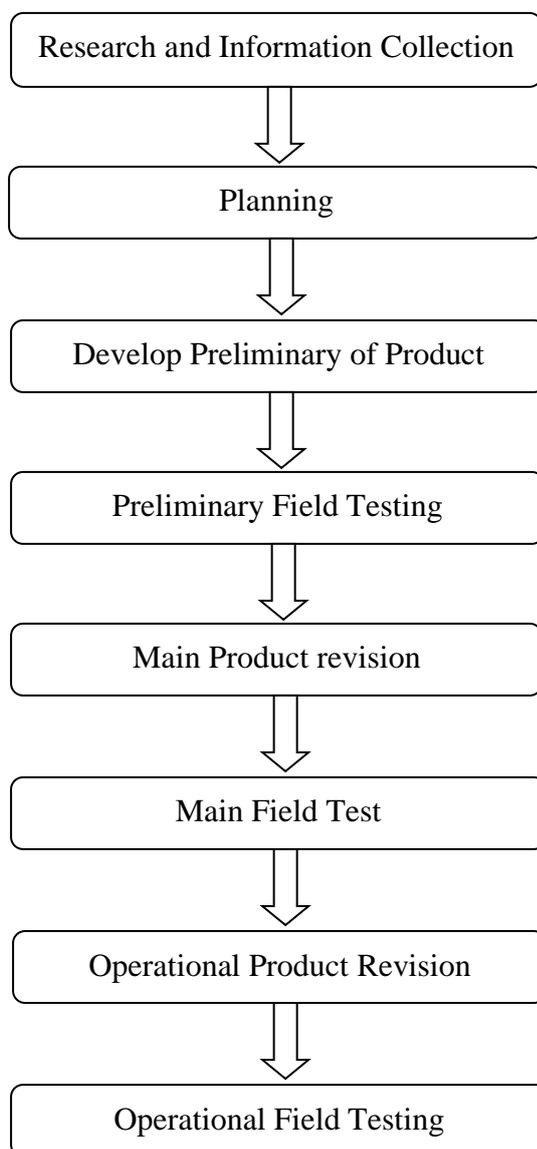
Adapun tempat atau lokasi dalam penelitian ini adalah beberapa SMA Negeri yang ada di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, antara lain: SMAN 1 Cibadak sebanyak dua orang guru, SMAN 1 Cikukur, SMAN 1 Cipanas sebanyak dua orang guru, SMAN 1 Warunggunung sebanyak dua orang guru, SMAN 2 Leuwidamar, SMAN 1 Rangkasbitung, SMAN 2 Rangkasbitung sebanyak 2 orang guru, SMAN 1 Banjarsari, SMAN 1 Wanasalam, SMAN 3 Rangkasbitung, dan SMAN 1 Sajira.

Pemilihan sekolah negeri di Lebak ini didasarkan karena sekolah-sekolah tersebut ternyata memerlukan media pembelajaran alternatif selain menggunakan *Zoom Live* dan *Whatsapp*, dalam hal ini guru-guru tidak terlalu dibebankan harus memiliki atau menggunakan laptop, melainkan bisa memanfaatkan *Smartphone*.

Dalam melaksanakan penelitian ini, guru tidak selalu harus mengajar di ruang multimedia sekolah, ketika di rumah atau di tempat manapun yang dianggap kondusif. Adapun peralatan tambahan dalam pengembangan video pembelajaran tersebut yaitu *Blue Screen/Green Screen* (bila diperlukan), lampu penerangan, *Headset* dan kamera digital/HP.

3.3 Kerangka Penelitian

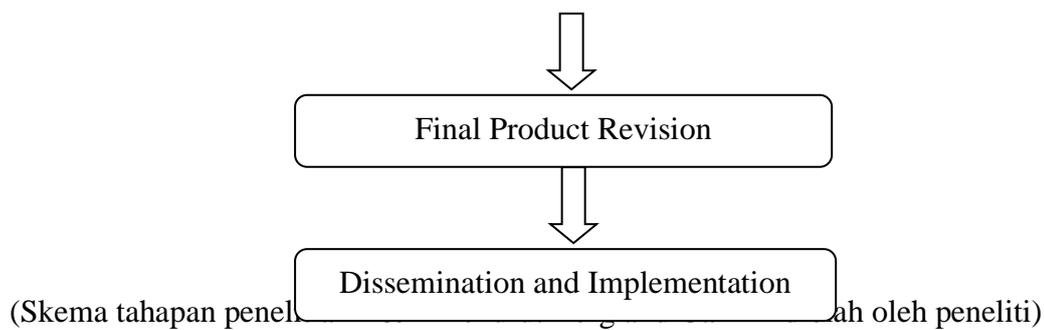
Menurut Borg and Gall (1983, hlm. 775), pendekatan penelitian dan pengembangan dalam pendidikan meliputi 10 langkah yaitu:



Dika Nugraha, 2022

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PRO PADA GURU SEJARAH DI SMA NEGERI KABUPATEN LEBAK

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



a. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collection*)

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

b. Merancang Penelitian (*Planning*)

Perencanaan penelitian dan pengembangan ini meliputi: merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu, merumuskan kualifikasi penelitian dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

c. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)

Langkah ini meliputi: menentukan desain produk awal yang akan dikembangkan, menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, menentukan deskriptif tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Ada beberapa desain yang dibuat oleh peneliti, yaitu desain video pembelajaran sejarah, desain penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah, desain pelatihan pembuatan video pembelajaran sejarah.

d. Uji Pelaksanaan Lapangan/Uji Coba Terbatas (*Preliminary Field Testing*)

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas. Langkah ini meliputi: melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, bersifat terbatas baik substansi maupun pihak-pihak yang terlibat, uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain yang layak baik substansi maupun metodologinya.

Pada tahap Uji Coba Terbatas ini, peneliti memilih secara acak tiga orang guru dari 15 orang guru sejarah untuk membuat video pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro*. Setelah video pembelajaran selesai dibuat, kemudian ketiga orang guru

tersebut mengirimkan hasil videonya kepada peneliti. Selanjutnya peneliti mengirimkan hasil video tersebut kepada validator ahli disertai angket penilaiannya.

e. Revisi hasil Uji Coba Terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal dilakukan setelah uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif.

Pada tahap ini, validator ahli mengirimkan hasil penilaian berdasarkan angket yang diberikan oleh peneliti. Kemudian peneliti mengolah data hasil penilaian, revisi, beserta rekomendasi dari kedua validator ahli tersebut.

f. Uji Coba Secara Lebih Luas (*Main Field Test*)

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi: melakukan uji efektivitas desain, uji efektivitas produk, hasil uji lapangan diperoleh desain yang efektif baik dari sisi substansi maupun metodologinya.

Pada tahap Uji Coba secara Luas ini, peneliti memilih lima orang guru dari 15 orang guru sejarah untuk membuat video pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* berdasarkan revisi pada tahap sebelumnya. Setelah video pembelajaran selesai dibuat, kemudian kelima orang guru tersebut mengirimkan hasil videonya kepada peneliti. Selanjutnya peneliti mengirimkan hasil video tersebut kepada validator ahli disertai angket penilaiannya

g. Revisi Hasil Uji Coba Secara Lebih Luas (*Operational Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan secara luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan yang kedua dalam uji lapangan secara luas akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

Pada tahap ini, validator ahli mengirimkan hasil penilaian berdasarkan angket yang diberikan oleh peneliti. Kemudian peneliti mengolah data hasil penilaian, revisi, beserta rekomendasi dari kedua validator ahli tersebut.

h. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)

Langkah ini dilakukan dengan skala besar yaitu meliputi: melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk, hasil uji lapangan diperoleh dari model desain yang siap diterapkan.

Pada tahap Uji Coba secara Lebih Luas ini, peneliti memilih tujuh orang guru dari 15 orang guru sejarah untuk membuat video pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* berdasarkan revisi pada tahap sebelumnya. Setelah video pembelajaran selesai dibuat, kemudian ketujuh orang guru tersebut mengirimkan hasil videonya kepada peneliti. Selanjutnya peneliti mengirimkan hasil video tersebut kepada validator ahli disertai angket penilaiannya

i. Revisi Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*)

Penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir mempunyai nilai generalisasi yang dapat diandalkan.

Pada tahap ini, validator ahli mengirimkan hasil penilaian berdasarkan angket yang diberikan oleh peneliti. Kemudian peneliti mengolah data hasil penilaian, revisi, beserta rekomendasi dari kedua validator ahli tersebut.

j. Diseminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*)

Laporan hasil dari penelitian dan pengembangan melalui forum-forum ilmiah atau melalui media massa. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control* (kontrol kualitas).