

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode desain dan pengembangan (*Design and Development/D&D*). Richey dan Klein (2014) mendefinisikan metode penelitian pengembangan sebagai berikut.

Studi sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi dengan tujuan menyajikan dasar empiris dalam memproduksi produk dan alat untuk pembelajaran dan non-belajar atau melahirkan model baru atau pengayaan yang mengatur perubahan.

Sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh Plomp (dalam Rudhito, 2019) menjelaskan bahwa penelitian desain dan pengembangan merupakan suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan.

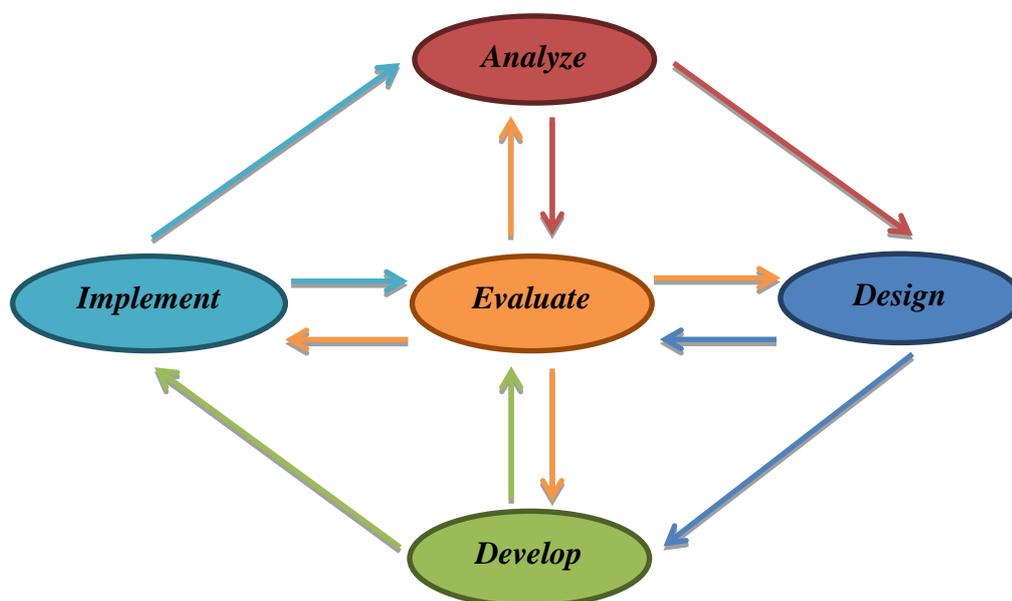
Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model D&D merupakan sebuah kajian yang sistematis terhadap tahap merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta melahirkan model baru atau yang disempurnakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah dalam praktik pendidikan.

Berlandaskan pada desain penelitian tersebut, maka peneliti bermaksud menggunakan desain penelitian D&D yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan yang mana digunakan dalam pembelajaran. Produk yang akan peneliti desain dan kembangkan adalah *Digital Storytelling* sebagai salah satu Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian. Menurut Salim dan Haidir (2019) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat penelitian secara sistematis, faktual, dan akurat dengan memusatkan masalah-masalah faktual sebagaimana adanya pada saat dilapangan. Sehingga, metode

deskriptif ini peneliti gunakan untuk menjelaskan proses dari penelitian pengembangan serta hasil yang didapat dari penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan memiliki berbagai model yang digunakan, salah satunya ialah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Desain model dalam penelitian ini mengacu pada formulasi yang dikembangkan oleh Anglada (dalam Tegeh & Kirna, 2013).



Gambar 3.1 Model ADDIE

(Sumber: Anglada dalam Tegeh & Kirna, 2013)

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan beberapa kegiatan, seperti menganalisis metode yang digunakan dalam pembelajaran. Lalu menganalisis kebutuhan ragam jenis media pembelajaran, dan peneliti menganalisis materi ajar. Dari analisis yang dilakukan peneliti terhadap tiga faktor tersebut yang mencakup analisis cara pembelajaran ungkapan kata santun, kebutuhan ragam jenis media ungkapan-ungkapan kata santun, dan cakupan materi ungkapan kata santun, peneliti memperoleh data awal yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran ungkapan-ungkapan kata santun.

b. Tahapan Perancangan (*Design*)

- 1) Menentukan Sasaran Pengguna Media *Digital Storytelling* Ungkapan-ungkapan Kata Santun

Pada tahap ini peneliti merumuskan untuk siapa media pembelajaran dirancang, media pembelajaran yang peneliti rancang ditujukan untuk peserta didik kelas II SD.

- 2) Merumuskan Tujuan Pembuatan Media *Digital Storytelling* Ungkapan-ungkapan Kata Santun

Tujuan dari pembuatan media *Digital Storytelling* pada materi ungkapan kata santun ini adalah untuk menambah ragam jenis media pembelajaran Bahasa Indonesia, membantu dan meningkatkan semangat/motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi ungkapan kata santun, serta menjelaskan pentingnya kata santun dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Menganalisis Silabus Bahasa Indonesia tentang Ungkapan-ungkapan Kata Santun

Kompetensi Dasar (KD) yang dijadikan acuan dalam pembuatan cerita media *Digital Storytelling* ini yaitu KD 3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia. Lalu KD 4.6 Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”, dan “terima kasih”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan. KD ini terdapat dalam buku tematik kelas II Kurikulum 2013 Tema 5 Pengalamanku.

- 4) Menentukan Alur Cerita dan Tokoh *Digital Storytelling* Ungkapan-ungkapan Kata Santun

Alur cerita pada penelitian ini merupakan alur cerita yang di sesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas II SD. Dalam menentukan alur cerita, peneliti terinspirasi dari proyek mata kuliah Bahasa Inggris yaitu membuat *Pop-up Book* yang bercerita menjelaskan sebuah profesi dan tempat kerjanya, tetapi disini di

adaptasi menjadi menjelaskan ungkapan-ungkapan kata santun dalam kehidupan sehari-hari.

5) Menyusun Naskah Cerita

Cakupan materi pada saat menyusun naskah cerita, peneliti menyusun naskah tersebut sesuai dengan materi ungkapan kata santun untuk dibuat dalam media *Digital Storytelling*.

6) Menentukan Aplikasi yang digunakan untuk Mendesain *Digital Storytelling*

Dalam memilih aplikasi yang akan digunakan untuk Mendesain *Digital Storytelling* materi ungkapan-ungkapan kata santun ini yaitu Aplikasi *Canva for PC*, dibantu dengan menggunakan *freepik*, *google image*, *drawkit*, *blush design*, dan *illustrations* untuk menambahkan unsur animasi/ilustrasi yang bilamana dibutuhkan namun tidak tersedia dalam canva.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

1) Membuat produk media *Digital Storytelling*

Yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu menyusun naskah cerita terlebih dahulu, setelah itu menentukan desain ilustrasi gambar dan membuat desain gambar menggunakan canva dibantu dengan *freepik*, *google image*, *draw kit*, *blush design*, dan *illustrations* bilamana ada animasi/ilustrasi yang tidak tersedia dalam canva, selanjutnya penambahan media audio (baik itu musik latar ataupun rekaman narasi cerita). Setelah semuanya selesai didesain sedemikian rupa, produk tersebut dicek ulang dan memasuki tahap *finishing* dengan cara *diconvert* yang awalnya hanya gambar-gambar menjadi sebuah video film pendek.

2) Publikasi

Pada tahap ini, video yang telah selesai didesain dan divalidasi kemudian dipublikasikan dengan cara mengunggah video tersebut ke *website youtube (youtube.com)*.

3) Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

- Validasi Ahli Media

Pada tahap validasi ahli media ini dilakukan oleh ahli media pada aspek desain, tata letak, pemilihan font, pemilihan warna, pemilihan gambar, pemilihan ilustrasi, pemilihan audio, serta kemenarikan video. Ahli media pada tahap ini merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan multimedia, hasil validasi dari ahli media berupa komentar, masukan, dan saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap media *Digital Storytelling* ungkapan-ungkapan kata santun yang dikembangkan sebelumnya. Media dapat dinyatakan valid jika hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media sebesar >61%.

d. Tahap Implementasi (*Implement*)

Dalam tahap implementasi ini produk diujicobakan kepada peserta didik kelas II dan guru di dua sekolah yang berbeda. Setelah media *Digital Storytelling* divalidasai oleh ketiga ahli dan dinyatakan valid, maka produk media tersebut siap untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Media ini diaplikasikan secara online dibantu dengan bimbingan orang tua, setiap orang tua diberikan penjelasan tentang tata cara penggunaan produk media *Digital Storytelling* beserta cara pengisian instrumen angket yang diberikan secara online sebagai respon telah mengamati produk media yang diujicobakan.

Pengumpulan data respon baik dari peserta didik maupun dari guru dilakukan secara online dengan menggunakan *google form*, jika diperlukan revisi, maka peneliti akan merevisi produk tersebut berdasarkan komentar, masukan, dan saran dari peserta didik ataupun guru yang telah melakukan ujicoba produk.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan secara formatif, yang mana pada tahap evaluasi dilakukan analisis berdasarkan data respon yang telah

didapatkan sebelumnya untuk melakukan perbaikan atau revisi *Digital Storytelling* materi ungkapan-ungkapan kata santun.

3.3 Partisipan

Pada penelitian ini yang menjadi partisipan ialah ahli dan pengguna meliputi guru dan peserta didik, secara lengkap partisipan dari penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Ahli media pada penelitian ini merupakan dosen Pendidikan Multimedia yang memiliki keahlian di bidang desain untuk menguji media *Digital Storytelling* dari segi desain, tata letak, pemilihan font, pemilihan warna, pemilihan gambar/ilustrasi, pemilihan audio, serta kemenarikan video.
- b. Guru kelas II merupakan guru kelas II dari SDN Pamucatan 02 itu sendiri.
- c. Peserta didik kelas II yang merupakan subjek uji lapangan terdiri dari empat peserta didik yang berasal dari dua sekolah berbeda.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara dan angket, instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan dan memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media *Digital Storytelling* ini. Sependapat dengan Siyoto dan Sodik (2015) menyatakan bahwa instrument penelitian berfungsi sebagai alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Angket atau kuisisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sudaryono, 2016).

Dalam penelitian ini angket dipergunakan untuk validasi kelayakan produk yang diberikan kepada ahli materi, media, dan bahasa serta angket respon dari pengguna media *Digital Storytelling* sebagai subjek uji coba. Penggunaan angket dalam data penelitian pengembangan media *Digital Storytelling* dikelompokkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Data dan teknik yang digunakan

(sumber: Putri, 2020)

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media <i>Digital Storytelling</i> materi Ungkapan kata santun	Angket Validasi	<i>Judgement/Expert Riview</i>
2.	Respon Guru dan Siswa terhadap Media <i>Digital Storytelling</i> materi ungkapan kata santun	Angket Respon	Wawancara

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar angket validasi untuk dosen ahli materi, media, dan bahasa serta angket respon guru dan angket respon peserta didik.

a. Lembar angket validasi ahli Media

Pada angket ini diisi oleh ahli media, bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang dengan skor 1-4:

1 = SK (Sangat Kurang)

3 = B (Baik)

2 = K (Kurang)

4 = SB (Sangat Baik)

Angket ini peneliti gunakan pada tahap Pengembangan (*Develop*). Berikut rincian penilaian untuk media:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Intrumen Validasi ahli Media

Ajrin Lestari, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING PADA MATERI UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, DAN TERIMA KASIH)

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

(sumber: Putri, 2020)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	
Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	
		Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.	
		Mempermudah proses pembelajaran.	
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja.	
	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas.	
		Ukuran huruf sesuai.	
Komposisi warna huruf.			
Kualitas Desain	Desain <i>Thumbnail Digital Storytelling</i>	Tata letak.	
		Ketepatan dalam pemilihan warna.	
		Keseuaian gambar ilustrasi.	
		Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf.	
		Proporsi warna sesuai.	
	Desain Ilustrasi	Keseimbangan tata letak teks dan gambar.	
		Pilihan warna menarik.	
		Proporsi warna sesuai.	
		Kesesuaian gambar ilustrasi dengan peristiwa.	
		Ungkapan kata santun (isi)	Kesesuaian ukuran huruf.
			Pemilihan jenis huruf.
			Konsistensi karakter.
			Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita.
			Ilustrasi gambar menarik bagi siswa.

b. Lembar validasi Pengguna

Ajrin Lestari, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING PADA MATERI UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, DAN TERIMA KASIH)

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

Pada angket ini yang dimaksud dengan pengguna ialah guru dan peserta didik, bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian baik dari guru maupun dari peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dirancang untuk dikembangkan, dengan skor 1-4:

1 = SK (Sangat Kurang)

3 = B (Baik)

2 = K (Kurang)

4 = SB (Sangat Baik)

Angket ini peneliti gunakan pada tahap Implementasi (*Implemen*). Berikut rincian penilaian untuk guru dan peserta didik.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

(sumber: Putri, 2020)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus.
		Kesesuaian dengan KD.
		Urutan penyajian materi sesuai.
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya.
Kualitas Media	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa.
	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan.
		Fleksibilitas penggunaan.
		Memudahkan pembelajaran.
	Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa

Ajrin Lestari, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING PADA MATERI UNGKAPAN KATA SANTUN (MAAF, TOLONG, DAN TERIMA KASIH)

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

(sumber: Putri, 2020)

Aspek	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Kejelasan penyampaian materi.
	Kemenarikan penyampaian materi.
	Kemudahan memahami materi.
	Kebermanfaatan materi.
	Kemenarikan cerita.
	Kemudahan memahami isi cerita.
	Kejelasan alur cerita.
Media	Kemenarikan gambar dalam <i>Digital Storytelling</i> .
	Kemenarikan warna dalam <i>Digital Storytelling</i> .
	Keterbacaan tulisan dalam <i>Digital Storytelling</i> .
	Kemudahan memahami makna kata/kalimat dalam <i>Digital Storytelling</i> .
	Kemudahan penggunaan media <i>Digital Storytelling</i> .
	Media <i>Digital Storytelling</i> dapat memotivasi siswa.
	Kebermanfaatan media <i>Digital Storytelling</i> .

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan beberapa cara, yaitu wawancara dan angket. Angket terdiri dari angket terbuka dan tertutup, yang mana angket terbuka di tujukan untuk responden. Sedangkan, angket tertutup ditujukan untuk ahli media.

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. (Nasution dalam Sudaryono, 2016). Dalam penelitian ini lembar wawancara digunakan oleh peneliti untuk mengetahui tanggapan dan respon dari pengguna (guru dan peserta didik) terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Selain itu, wawancara juga digunakan pada tahap analisis guna mengetahui cara atau metode pembelajaran yang digunakan, menganalisis kebutuhan variasi media

pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta menganalisis cakupan materi ungkapan-ungkapan kata santun.

b. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data berbentuk sejumlah pertanyaan tertulis, yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang diketahuinya (Siyoto & Sodik, 2015). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dengan menerapkan rumus Skala Likert. Lembar angket ini peneliti mengadopsi dari dua peneliti sejenis namun dalam topic yang berbeda sebelumnya, yaitu dari Inra (2019) dan Putri (2020) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

3.6 Analisis Data

Data dari hasil uji kelayakan yang diperoleh sebelumnya, yaitu dari angket validasi ahli serta angket respon guru dan peserta didik dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket dijumlahkan lalu diubah ke dalam bentuk persentase dengan membagi skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

Ps = Presentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif yang mengacu pada kriteria Interpretasi Skor menurut Arikunto & Safruddin (dalam Putri, 2020) yang termuat kedalam tabel berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi Kelayakan

(sumber: Arikunto dan Safruddin dalam Putri, 2020)

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

3.7 Penarikan Kesimpulan

Dalam tahap penarikan kesimpulan memungkinkan peneliti dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini ialah mengenai kelayakan Media *Digital Storytelling* materi ungkapan kata santun di Sekolah Dasar (SD).