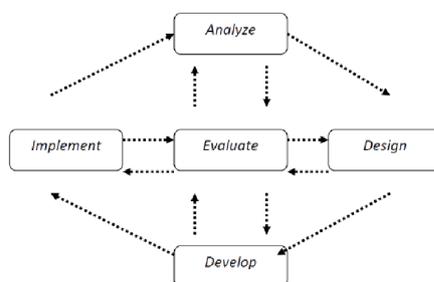


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode desain dan pengembangan atau Design and Development (D&D). Richey & Klein (dalam Pratiwi, 2017) menyatakan bahwasannya metode D&D ini merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat instruksional maupun noninstruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Thomas & Rothman (dalam MIT, 2012) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian D&D, dikembangkan kegiatan-kegiatan inovatif untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Salah satunya adalah solusi berupa pengembangan sebuah produk dan alat yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran serta bahan ajar (Mulyatiningsih, 2011). ADDIE memiliki lima tahapan didalamnya, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*.



Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, serta Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Adapun penjelasan dari setiap tahapannya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tahapan, Prosedur, Hasil Tahap Penelitian

Tahapan	Prosedur	Hasil Tahap
Analyze (Analisis)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis dan mengetahui permasalahan yang ada. 2. Menganalisis sasaran pengguna media. 3. Menganalisis konten atau materi yang digunakan. 4. Menganalisis sumber daya yang tersedia. 5. Menganalisis alat/perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan pengembangan. 6. Menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Produk yang dikembangkan mengacu pada kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni pada KD 3.10 dan 4.10 kelas III Sekolah Dasar. 	Kesimpulan analisis.

<p><i>Design</i> (Desain)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rancangan atau desain produk yang akan dikembangkan. 2. Menentukan tata letak kasar, menentukan konten materi dan menentukan aktivitas. Konten materi yang akan tersedia pada media interaktif ini diantaranya yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Materi - <i>Challenge</i> - Evaluasi - <i>Mini Project</i> 	<p>Produk awal.</p>
<p><i>Development</i> (Pengembangan)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat produk yang akan dikembangkan disesuaikan dengan rancangan pada hasil tahap design. 2. Melakukan validasi ahli terkait produk yang dikembangkan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. 	<p>Instrumen penilaian produk. Media atau sumber belajar yang telah divalidasi ahli.</p>
<p><i>Implementation</i> (Implementasi)</p>	<p>Menguji produk yang telah dibuat dan memperoleh penilaian produk dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.</p>	<p>Respon siswa mengenai media yang telah dirancang.</p>
<p><i>Evaluation</i> (Evaluasi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli. 2. Pelaporan dan penyelesaian penelitian. 	<p>Evaluasi dan hasil produk akhir.</p>

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi terutama dalam bidang bahasa Indonesia, ahli media serta praktisi pembelajaran yaitu guru kelas III Sekolah Dasar. Tujuannya ialah untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1) *Worklog* (Lembar catatan kerja)

Worklog atau lembar catatan kerja merupakan catatan yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait desain dan hasil dari produk. Data yang dikumpulkan merupakan catatan mengenai setiap tahap pengembangan produk.

2) Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan apa yang bisa diharapkan dari responden. Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk menghimpun data terkait hasil peningkatan melalui *expert review* yakni, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013).

1) *Worklog* (Lembar catatan kerja)

Worklog atau lembar catatan kerja merupakan merupakan data yang dikumpulkan selama proses pengembangan produk, data tersebut berupa tabel yang diisi berdasarkan data yang ditemukan oleh peneliti selama mengembangkan produk.

2) Kuesioner (Angket)

Lembar kuisioner ini digunakan untuk memvalidasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran terkait pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut merupakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai media pembelajaran berdasarkan standar baku LORI (*Learning Object Review Instrument*) yang dikembangkan Nesbit dkk tahun 2007. LORI adalah aturan yang sering digunakan untuk mengukur segala macam media yang digunakan dalam pembelajaran, misalnya e-Learning dan media pembelajaran. Kisi-kisi yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi
Menurut LORI (dalam Fitria, 2021)

Aspek dan Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)					
a. Kesesuaian dengan KI					
b. Kesesuaian dengan KD					
c. Kesesuaian dengan indikator pembelajaran					
d. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
e. Kejelasan penyajian materi					
f. Penggunaan ejaan, tata bahasa, dan tanda baca sesuai EBI					
g. Menambah kosakata baru untuk membuat kalimat saran					
h. Meningkatkan keterampilan berbahasa siswa					
2. Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)					

a. Terdapat umpan balik dari media untuk siswa					
3. Interaksi Pengguna (Interaction Usability)					
a. Interaktivitas siswa dengan media					
b. Penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuan belajar siswa					
c. Kemudahan navigasi					
4. Motivasi (Motivation)					
a. Memunculkan minat dan motivasi belajar siswa					
5. Aksebilitas (Accessibility)					
a. Mudah digunakan oleh siswa					
b. Mudah dimengerti oleh siswa					
c. Efektif dan efisien					
d. Dapat digunakan oleh siapa saja					
e. Dapat digunakan dimana saja					
6. Penggunaan Kembali (Reusability)					
a. Dapat digunakan dan dikembangkan berulang-ulang.					
JUMLAH NILAI					

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media
Menurut LORI (dalam Fitria, 2021)

Aspek dan Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
a. Kreatif					
b. Inovatif					
c. Kualitas audio (musik)					
d. Kualitas visual (warna, gambar, animasi, video)					
e. Keterbacaan teks					
f. Penggunaan bahasa pada media interaktif mudah dipahami					
2. Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)					
a. Kemudahan navigasi					
b. Interaktif tanpa memerlukan bimbingan atau pelatihan khusus					
3. Motivasi (<i>Motivation</i>)					
a. Memunculkan minat dan motivasi belajar					
4. Aksebilitas (<i>Accessibility</i>)					
a. Mudah digunakan oleh siswa					
b. Mudah dimengerti oleh siswa					
c. Memiliki buku panduan guru/pendamping yang dapat membantu mendampingi siswa mengoperasikan media pembelajaran.					

5. Penggunaan kembali (<i>Reusability</i>)					
a. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda.					
JUMLAH NILAI					

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Praktisi Pembelajaran
Menurut LORI (dalam Fitria, 2021)

Aspek dan Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik					
2. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah dipahami					
3. Materi pada media pembelajaran sesuai dengan KI dan KD					
4. Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5. Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas 3					
6. Metode yang digunakan pada media pembelajaran memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa					
7. Media pembelajaran menambah kosakata baru					

untuk siswa membuat kalimat saran					
8. Kualitas audio (narasi, musik) pada media pembelajaran sudah bagus					
9. Kualitas visual (warna, gambar, animasi, video) pada media pembelajaran ini sudah bagus					
10. Kemudahan memahami navigasi/tombol pada media pembelajaran					
11. Media pembelajaran dapat digunakan melalui pembelajaran jarak jauh					
12. Media pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi siswa					
13. Media pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang					
14. Secara keseluruhan media ini merupakan inovasi yang bagus dalam dunia pendidikan					
JUMLAH NILAI					

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah

penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang dianalisis pada penelitian ini adalah data yang mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Analisis data kualitatif pada penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 247) sebagai berikut:

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2013).

b. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (Sugiyono, 2013).

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi data

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2013).

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Adapun data kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media *Articulate Storyline* yang dikembangkan berdasarkan validasi para ahli. Analisis data kuantitatif ini dilakukan pada lembar kuisioner. Sugiyono (2013, hlm. 92) menyatakan bahwa karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan skala likert untuk dapat mengukur pendapat dan saran para ahli terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini. Penelitian ini menggunakan skala nilai 1-5 dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Likert (Validasi Ahli)

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber Sugiyono (2013)

Dari hasil rubrik penilaian tersebut selanjutnya dilakukan perhitungan presentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Maka peneliti membuat tingkatan kategori penilaian berdasarkan skala likert yang merujuk pada ketentuan skor yang dikemukakan oleh Arikunto (dalam Hartono & Ramukantoro, 2013, hlm. 656) yakni:

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Interpretasi
81%-100%	Sangat layak digunakan
61%-80%	Layak digunakan
41%-60%	Cukup layak digunakan
21%-40%	Kurang layak digunakan
0%-20%	Tidak layak digunakan