

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Arifin (2019, hlm. 113) menjelaskan bahwa “pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang bersumber dari filsafat positivistik yang dimulai dengan proses berpikir deduktif, kemudian melakukan verifikasi data empiris, dan melakukan analisis berdasarkan data empiris, serta menarik simpulan atas dasar analisis”.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan *quasi experiment*. Menurut Arifin (2014), desain penelitian *quasi experiment* adalah suatu bentuk desain penelitian yang memiliki unsur-unsur seperti desain eksperimen, tetapi tidak memenuhi syarat sepenuhnya sebagai desain eksperimen. Dalam desain ini, variabel bebas tidak dikontrol secara ketat seperti pada desain eksperimen, dan populasi yang digunakan tidak dibagi secara acak ke dalam kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Sehingga, desain ini biasanya digunakan untuk melakukan observasi pada populasi yang sudah ada dan membandingkannya dengan kelompok kontrol yang sama. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-only Design with Nonequivalent Group*. Prinsip dasar dari metodenya adalah adanya dua kelompok sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa media gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diterima perlakuan dan kelompok kontrol sebagai kelompok tanpa perlakuan.

Tabel. 3.1

Skema Kuasi Eksperimen

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	-	X	O ₁
Kontrol	-	-	O ₂

Keterangan:

Muhammad Rifqi Fadhilah, 2023

MEDIA VIDEO EKSPLOINER MOTION GRAPHIC PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

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

- X : Perlakuan dengan penerapan media gamifikasi
O₁ : *Posttest* setelah diberi perlakuan media gamifikasi
O₂ : *Posttest* setelah pembelajaran tanpa media gamifikasi

Pengembangan media pembelajaran yang diproduksi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

3.2 Partisipan dan tempat penelitian

Menurut Richey dan Klein (2007, p. 69), partisipan dalam penelitian D&D meliputi desainer, pengembang, klien, evaluator, dan pengguna. Klien adalah lembaga pendidikan tempat penelitian dilakukan, evaluator adalah ahli (ahli media dan ahli materi), dan pengguna adalah guru dan siswa atau mereka yang akan menggunakan produk nantinya. Para ahli merupakan dosen di Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun pengguna merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII di SMPN 29 Kota Bandung. Tempat dilakukannya penelitian ini adalah SMPN 29 Kota Bandung.

Purposive sampling digunakan untuk memilih partisipan. Metode *purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Menurut Arifin (2016), metode ini digunakan ketika peneliti ingin mengambil sampel yang memenuhi kriteria tertentu yang dianggap penting untuk penelitian. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengambil sampel yang sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa metode ini dilakukan dengan memilih sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini dikarenakan dalam penelitian terdapat beberapa variabel yang dianggap penting dan perlu diteliti secara khusus, sehingga sampel yang dipilih harus sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Partisipan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, artinya sampel dipilih karena alasan bukan berdasarkan strata, keacakan, atau wilayah (Winarno, 2013).

Tabel 3. 2 Partisipan Penelitian

Partisipan	Kriteria	Jumlah
Ahli Materi	- Mengajar mata kuliah terkait pendidikan bahasa indonesia, atau sejenisnya	2
Ahli Media	- Mengajar mata kuliah terkait media pembelajaran, atau sejenisnya - Bekerja pada industri media kreatif yang menggunakan animasi sebagai salah satu bidang pekerjaanya, atau sejenisnya	2
Pengguna (Guru)	- Mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia	1
Pengguna (Siswa)	- Siswa kelas VII	20
Jumlah		27

3.3 Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik berikut.

a. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan pada dokumen terkait penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Kurikulum Bahasa Indonesia, dan RPP pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik Teks Naratif setelah menggunakan media pembelajaran video explainer.

c. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan melalui wawancara kepada ahli materi dan ahli media terkait untuk menambah data dan wawasan mengenai pengembangan produk. Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara

Masalah	Tujuan	Pertanyaan Awal	Responden
Penggunaan media pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP	Mengetahui bagaimana penggunaan media pada pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP? ▪ Apa saja media yang digunakan? 	Guru
Materi yang sesuai untuk dibuat ke dalam bentuk Video Eksplainer	Mengetahui materi apa yang perlu dan dapat dibuat ke dalam bentuk Video Eksplainer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis materi apa yang dapat dibuat ke dalam bentuk Media Eksplainer? 	Ahli Media (Dosen)

d. Kuesioner/Angket

Kuesioner digunakan untuk memperoleh validasi terhadap produk yang dikembangkan. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri atas kuesioner untuk menilai naskah praproduksi dan kuesioner untuk menilai produk. Kuesioner dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Naskah Praproduksi

Aspek	Butir Indikator	Responden
--------------	------------------------	------------------

Relevansi	Kesesuaian isi naskah dengan tujuan pembelajaran (KI, KD, Indikator)	Ahli Materi, Ahli Media
	Kesesuaian isi naskah dengan sasaran pembelajaran	
	Kesesuaian isi naskah dengan metode pembelajaran	
Materi	Keluasan dan kedalaman materi	Ahli Materi, Ahli Media
	Sistematika penyajian materi	
Format	Ketepatan pemilihan format naskah dengan tujuan (KI, KD, Indikator)	
	Ketepatan pemilihan format naskah dengan sasaran pembelajaran	
	Ketepatan pemilihan format naskah dengan metode pembelajaran	
Tata bahasa	Kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa	
	Ketepatan pemilihan diksi dan kata kerja	
	Kejelasan tata bahasa	
	Ketepatan penggunaan istilah	

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Produk

Aspek	Butir Indikator	Responden
Materi	Kebenaran dan ketepatan isi materi	Ahli Materi, Guru
	Kejelasan dalam penyampaian isi materi	Ahli Materi, Guru, Siswa
	Kemudahan dalam memahami isi materi	
	Kekinian dan ke- <i>up to date</i> -an materi	Ahli Materi, Guru

	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	Ahli Materi
	Kesesuaian cakupan materi dengan indikator yang harus dicapai	
	Kesesuaian tingkat kedalaman/berat-ringan materi dengan indikator yang harus dicapai	
	Kesesuaian isi materi dengan sasaran pembelajaran	Ahli Materi, Guru
Bahasa	Kesesuaian gaya bahasa yang digunakan dengan sasaran pembelajaran	Ahli Materi, Ahli Media
Penyajian Media	Ketepatan urutan penyajian materi	Ahli Media
	Ketepatan penggunaan elemen grafis	
	Ketepatan penggunaan tempo pada media	
	Ketepatan penggunaan irama pada media	Ahli Materi, Ahli Media, Guru, Siswa
	Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan	
	Kemudahan dalam penggunaan media	Guru
Teknis Media	Kejelasan gambar dan audio pada media	Ahli Media, Guru, Siswa
	Ketepatan penggunaan efek suara	Ahli Media
	Ketepatan penggunaan musik latar	
Pengaruh Media	Kemungkinan dapat mendorong kemampuan daya imajinasi siswa	Guru, Siswa
	Siswa dapat mengulang materi yang telah disampaikan	Siswa

	Siswa dapat menggali informasi tambahan terkait materi yang telah disampaikan	
	Siswa dapat mengemukakan mengenai materi yang telah disampaikan	
	Siswa dapat menganalisis materi yang telah disampaikan	
	Siswa dapat menyimpulkan secara tertulis situasi, kondisi suatu tokoh dalam materi	
	Siswa dapat menjelaskan materi yang telah disampaikan dengan bahasanya sendiri	

Pada kuesioner yang disebar, partisipan juga memberikan data penilaian yang bersifat kualitatif, yaitu:

- 1) Dari para ahli, berupa deskripsi masukan dan revisi untuk hal-hal yang perlu diperbaiki dalam naskah atau produk yang dikembangkan.
- 2) Dari pengguna, berupa deskripsi setelah menggunakan media yang dikembangkan, berupa rangkuman masukan dan persepsi pesan dan kesan.

3.4 Teknik Analisis Instrumen

3.4.1 Uji Validitas

Sebelum melakukan penelitian pada sampel kelas, instrumen penelitian harus diuji validitasnya terlebih dahulu. Validitas, menurut Arifin (2014, halaman 245), adalah kemampuan instrumen untuk digunakan dengan benar untuk mengukur hal yang dimaksudkan. Secara singkat, validitas bertujuan untuk menunjukkan keabsahan dari instrumen yang digunakan. Instrumen yang dikatakan valid memiliki data yang akurat dan dapat mewakili variabel yang diamati. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen layak digunakan atau tidak, semakin tinggi validitas, semakin layak digunakan. Validitas dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1) Validitas Isi

Langkah awal dalam validitas adalah membuat jenis validitas isi. Tujuan dari validitas ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari, serta perubahan psikologis yang terjadi pada siswa setelah mereka menerima perlakuan melalui media video explainer.

2) Validitas Konstruk

Langkah kedua yang dilakukan adalah validitas konstruk. Validitas ini dikatakan sebagai validitas logika, di mana instrumennya dapat diamati dan diukur. Selain itu, konstruk memiliki hubungan dengan pertanyaan dan tes yang dibuat, sehingga dapat mengukur fungsi psikologis atau perilaku siswa melalui tes. Validitas ini menggunakan penilaian dari ahli yang berkompeten untuk menilai instrumen yang dibuat (judgement experts).

3.4.2 Uji Realibilitas

Setelah melakukan pengukuran validitas, peneliti selanjutnya akan menguji reliabilitas. Reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat atau derajat konsistensi suatu instrumen (Arifin, 2016, hal. 258). Dalam penelitian, uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen dapat digunakan secara konsisten dari waktu ke waktu. Uji ini dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan menghasilkan hasil yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha, dengan menentukan nilai koefisien reliabilitas. Penelitian ini menggunakan software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 26.0 untuk melakukan pengujian.

Tahapan perhitungan yang digunakan dalam uji realibilitas ini adalah:

- 1) Menentukan nilai varians masing-masing butir soal
- 2) Menentukan nilai varians total
- 3) Menentukan realibilitas instrumen

Tabel 3.6

Kriteria Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
--------------------	-----------------------

0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,21	Sangat Rendah

3.5 Teknik Analisis Data

Berikut adalah parafrase dari kalimat tersebut: Setelah data hasil penelitian dikumpulkan, tahap berikutnya adalah mengolah dan menafsirkan data tersebut. Menurut Sugiyono (2013, halaman 244), analisis data adalah proses untuk mencari, mengatur, dan mengolah data secara sistematis berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya sehingga mudah dipahami. Secara singkat, analisis data juga dikenal sebagai kegiatan untuk mengolah dan menafsirkan data melalui serangkaian aktivitas evaluasi, pengelompokan yang teratur, interpretasi, dan verifikasi data. Dalam proses analisis data, diperlukan pengujian data untuk menyusun dan menginterpretasikan hasil data yang diperoleh. Proses pengujian data tersebut dilakukan secara sistematis dengan meliputi pengujian normalitas dan pengujian homogenitas.

1. Uji Normalitas

Langkah pertama dalam menguji data adalah mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Sebaran data yang dihasilkan melalui uji normalitas menjadi asumsi prasyarat untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan pada penganalisaan berikutnya. Pada uji normalitas ini, data yang terdistribusi normal menjadi prasyarat sebelum menggunakan analisis parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas menerapkan data hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi (*posttest*)

Adapun teknik pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode uji *Kolmogorov-Smirnoff* berbantuan *software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 26.0. Dasar

pengambilan keputusan yang digunakan adalah melihat dari adanya nilai signifikansi dengan ketentuan sebagai berikut.

- a) Apabila nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal
- b) Apabila nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya data diuji untuk melihat apakah variabel data bersifat homogen atau tidak. Hal ini dilakukan guna melihat homogenitas kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Uji ini juga menjadi prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Penelitiannya diambil berdasarkan populasi yang bervarians sama. Dalam mengolah uji homogenitas, peneliti memanfaatkan *software* pengolah data *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 26.0 melalui teknik perhitungan *levene statistik*. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah melihat dari adanya nilai signifikansi dengan ketentuan sebagai berikut.

- a) Apabila nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal
- b) Apabila nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal

