

BAB III

METODE PENELITIAN

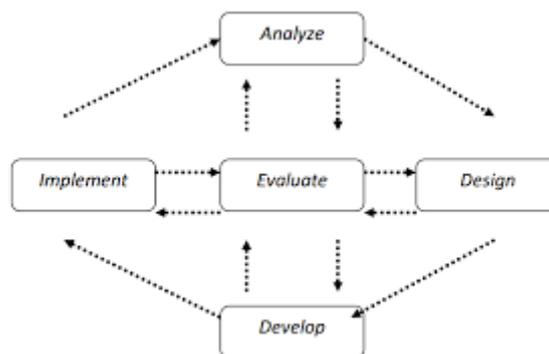
Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pada bab ini dipaparkan (1) model penelitian dan pengembangan, (2) prosedur penelitian dan pengembangan, dan (3) validasi produk, dengan penjabaran sebagai berikut.

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan digunakan sebagai metode untuk membuat produk serta menguji keefektifan produk. Penelitian ini harus dilakukan secara bertahap serta disusun secara sistematis guna menemukan hasil sesuai yang diharapkan. Serangkaian proses atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada untuk mempermudah suatu kegiatan, baik dalam pembelajaran atau dalam hal lain yang perlu dikembangkan. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan adalah implementasi dari suatu permasalahan yang diangkat dari proses tahap pertama yaitu analisis kebutuhan, terutama dari siswa yang dijadikan subjek penelitian.

Untuk melakukan proses penelitian dan pengembangan memerlukan model-model pengembangan yang dapat diambil dari penelitian-penelitian terdahulu. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan

penelitian yang bersifat *longitudinal* (bertahap). Model pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang diadaptasi dari Dick & Carey (1996:339). Dalam bukunya Tegeh, dkk (2014:42), menyebutkan bahwa model (*ADDIE*) terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development and Implementation* (pengembangan dan implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Rancangan pengembangan produk disusun dalam bagan berikut:



Bagan 3.1 Metode Pengembangan Tegeh dkk

(Sumber: Tegeh & dkk (2014:42))

Model penelitian dan pengembangan *ADDIE* terdapat lima tahapan yang harus dilengkapi untuk dapat menciptakan suatu model penelitian dan pengembangan yang diharapkan. Berikut ini diperlihatkan tahapan tersebut (lihat tabel 3.1).

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Keefektifan Produk

No	Tahapan Model ADDIE	Uraian Tahapan Model ADDIE
1	Analisis (<i>Analyze</i>)	Menganalisis Kompetensi Dasar Menganalisis karakteristik peserta didik Menganalisis kesesuaian materi Menganalisis media Menganalisis ketersediaan data
2	Perancangan (<i>Design</i>)	Menentukan jadwal Memilih validator ahli Menentukan spesifikasi media

		Menyusun struktur materi
3	Pengembangan (<i>Development</i>)	Membuat produk media “Infografis” Validasi ahli materi Validasi ahli media Validasi ahli praktisi
4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	Penilaian produk pengembangan
5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Merevisi sesuai hasil uji coba

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick & Carey memiliki lima tahap yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Secara lebih rinci, prosedur tersebut dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Analisis

Tahap pertama yang dikukan penelitian pengembangan ini adalah melakukan analisis yang meliputi (1) analisis kompetensi dasar, (2) analisis siswa, (3) analisis materi, (4) analisis media, dan (5) analisis ketersediaan data. Analisis tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. Analisis Kompetensi Dasar

Tahap analisis kompetensi dasar adalah landasan yang diperlukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti memilih kompetensi dasar 3.9 dari kelas XI mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu (Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek) untuk dikembangkan dengan alasan kompetensi dasar ini siswa mendapatkan nilai yang masih belum memenuhi standar dari sekolah dikarenakan kurangnya minat belajar siswa. Serta melalui analisis unsur-unsur pembangun cerita pendek diharapkan dapat memberikan

pemahaman untuk siswa agar bisa digunakan dalam memahami cerita-cerita yang lain.

b. Analisis Siswa

Analisis ini digunakan untuk mengetahui sasaran yang akan menggunakan produk dan memahami karakteristik dari sasaran pengembangan dan penelitian. peneliti melakukan analisis terhadap siswa kelas XI AGAMA I di MAN 1 Blitar dengan berbagai pertimbangan, diantaranya pembelajaran pada bahasa Indonesia yang menggunakan sistem daring akibat pandemi *Covid-19* memanfaatkan *gadget* sehingga siswa menguasai dan memiliki perangkat untuk mendukung pembelajaran daring. Hasil dari analisis yang dilakukan dengan siswa di kelas, didapatkan simpulan bahwa rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia karena pemanfaatan media cenderung kurang dan membosankan. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa mengharapkan adanya pengembangan dari media pembelajaran yang baru dengan visual yang lebih menarik sehingga mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk infografis sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa.

c. Analisis Materi

Analisis ini bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan dicantumkan pada media pembelajaran. Peneliti melakukan analisis mengenai materi tentang unsur pembangun cerita pendek pada kompetensi dasar 3.9 (Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan

cerita pendek). Dalam pencapaian kompetensi ini berfokus pada unsur-unsur pembangun dari cerita pendek serta menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidahnya. Siswa kurang mengetahui macam-macam unsur pembangun dari sebuah teks cerita pendek yang harusnya materi tersebut dapat dimaksimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran karena dapat menjadi tambahan pengetahuan siswa.

d. Analisis Media

Tahap ini bertujuan untuk menentukan jenis media yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis media yang akan digunakan, diketahui bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia di MAN 1 Blitar adalah media digital yang fleksibel serta pengemasan materi secara sederhana guna mendukung pembelajaran daring. Berangkat dari permasalahannya yaitu; (1) kurangnya pemanfaatan fasilitas yang ada dikelas, (2) pembelajaran daring menyesuaikan dengan pandemi *covid-19*, (3) berdasarkan analisis kebutuhan siswa menginginkan media pembelajaran dengan visual yang lebih menarik. Maka media infografis sangat sesuai untuk menjawab permasalahan yang ditemukan, selain menjawab permasalahan yang ada media infografis juga digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

e. Analisis Ketersediaan Data

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi ketersediaan sumber-sumber sebagai pendukung dalam proses penelitian dan pengembangan media infografis pada pembelajaran cerita pendek. Sumber-sumber tersebut dimanfaatkan untuk mengembangkan materi yang akan dicantumkan pada

media pembelajaran. Sumber atau data diperoleh dari berbagai macam buku, jurnal, maupun kajian literasi.

3.2.2 Tahap Perancangan

Tahap kedua adalah tahap desain atau perencanaan. Tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan multimedia, validator ahli sebagai orang-orang yang terlibat dalam pengembangan produk. Pada tahap ini juga meliputi kegiatan merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan dan merancang struktur materi dalam pembelajaran. Pengembangan juga menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses validasi ahli dan uji coba audiens.

a. Jadwal

Penjadwalan dilakukan untuk mempermudah pembuatan susunan rangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan produk media infografis pada pembelajaran bahasa Indonesia “Pamflet” yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian dan Pengembangan produk “Pamflet”

No.	Kegiatan	Waktu
1	Analisis (Analisis Kebutuhan & Analisis Awal Akhir)	September - Oktober 2020
2	Desain & Pengembangan	Oktober 2021
3	Pembuatan Draft Awal Produk	Oktober 2021
4	Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	November 2021
5	Evaluasi dan Revisi Produk	November 2021
6	Uji Coba Kelompok Kecil	November 2021
7	Evaluasi dan Revisi Produk Akhir	November 2021

Sumber: Data Peneliti (2021)

b. Validator Ahli

Pada tahap ini dilakukan penentuan orang-orang yang terlibat dalam pengembangan produk media infografis pada pembelajaran bahasa Indonesia “Pamflet”. Pembuatan desain konten akan dilakukan peneliti sendiri,

sedangkan analisis kebutuhan dibantu oleh Ibu Anis Mahmudah, S.pd selaku guru bahasa Indonesia MAN 1 Blitar. Pada tahap ujicoba kelayakan materi adalah Dra. Siti Zumrotul Maulida, M.Pd.I. dosen Jurusan Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung selaku ahli materi, Pada tahap ujicoba kelayakan media adalah Ibu Ruli Andayani, M.Pd. dosen Jurusan Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung selaku ahli media.

c. Spesifikasi Media

Spesifikasi media pembelajaran akan disajikan pada tabel 3.3 seperti berikut:

Tabel 3.3 Spesifikasi Media Infografis “Pamflet”

No.	Spesifikasi	Keterangan
1	Sasaran penggunaan Media	Siswa kelas XI AGAMA 1
2	Judul Media	<i>Media Infografis “Pamflet”</i>
3	Jenis Media	Elektronik (teks dan visual)
4	<i>Software</i> yang digunakan	<i>CorelDraw 2020</i>
5	Jenis gambar yang digunakan (visual)	2 Dimensi
6	Bentuk Tampilan	File desain grafis kombinasi teks dan gambar
7	Materi	Unsur-unsur pembangun teks cerita pendek
8	Sarana Penunjang	<i>Gadget, LCD</i>

Sumber: Data Peneliti (2021)

3.2.3 Tahap Pengembangan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik, yaitu infografis. Tahap pengembangan ini meliputi penjabaran produk yang telah jadi serta menguji kelayakan dengan angket sebelum diujicobakan. Pada tahap ini, dilakukan validasi ahli media dan

validasi ahli materi. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli, selanjutnya diujicobakan kepada siswa. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing poin:

a. Membuat Produk Media Infografis “Pamflet”

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu membuat desain atau rancangan dari media yang akan dibuat, setelah melakukan penyusunan rancangan kemudian dilanjutkan dengan pemilihan warna, pemilihan bahan, pemilihan gambar, serta tata letak sehingga menghasilkan produk yang mampu menunjang pembelajaran. Selanjutnya pembuatan produk media infografis “Pamflet” sesuai desain dan spesifikasi yang telah ditentukan.

b. Validasi Ahli Materi

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu terkait kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan melalui media tersebut, kriteria ahli materi yang akan memvalidasi produk media infografis “Pamflet” yaitu :

(1) Seseorang yang memiliki kemampuan khusus dalam bidang studi Bahasa Indonesia, khususnya Bahasa Indonesia yang diajarkan di tingkat pendidikan sekolah menengah atas, (2) minimal memiliki ijazah S1 dengan kualifikasi di bidang Bahasa Indonesia.

Hasil validasi dari ahli materi berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu diatas (>) 71%

c. Validasi Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media yaitu terkait keefektifitasan media, pemilihan benda, pemilihan warna, dan lain-lain, kriteria ahli media yang akan memvalidasi produk media infografis “Pamflet” yaitu : (1) Seseorang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang pengembangan media pembelajaran, (2) minimal memiliki ijazah S2 dengan kualifikasi di bidang media pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil validasi dari ahli materi berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media yaitu diatas (>) 71%

3.2.4 Tahap Implementasi

Tahap keempat adalah implementasi. Tahap implementasi ini mencakup serangkaian kegiatan uji coba audiens yang terbatas sampai dengan uji coba kelompok kecil. Kegiatan uji coba kelompok kecil melibatkan 7 siswa sebagai subjek uji coba. Uji coba kelompok kecil melibatkan beberapa sampel siswa yang diambil berdasarkan tingkat pemahaman materi atau hasil belajar yang dicapai melalui data nilai dari guru kelas.

3.2.5 Tahap Evaluasi

Tahap kelima adalah tahap evaluasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap produk multimedia interaktif. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian

pengembangan ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kevalidan multimedia yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi serta hasil uji coba produk. Tahap evaluasi ini berkaitan dengan tahap sebelumnya, yaitu tahap keempat. Tahap evaluasi dilakukan setelah masing-masing serangkaian kegiatan di tahap keempat (validasi ahli dan uji coba produk) dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk

3.3 Validasi Produk

Validasi produk dilakukan guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

3.3.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih untuk mempermudah pengumpulan data agar lebih efisien dan sistematis. Instrumen merupakan alat ukur untuk memperoleh suatu informasi atau data. Menurut Arikunto (2019: 203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti sudah mencari terlebih dahulu gambaran tentang variabel yang akan diteliti dan alat-alat yang akan digunakan sebagai penunjang penelitian. Ada dua macam instrumen yang akan digunakan oleh peneliti yaitu angket/kuesioner dan wawancara. Angket atau kuesioner adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi (dipilih) oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya

(Sanjaya, 2015: 255). Angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah responden atau sumber data yang jumlahnya cukup besar. Oleh karena itu metode ini cocok untuk penelitian jenis kuantitatif. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini ada tiga jenis, yaitu angket analisis kebutuhan siswa, angket kelayakan media ajar dan *post-test*. Angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada responden berupa pertanyaan tertutup yang dikirim secara daring menggunakan google form. Angket kelayakan media ajar diberikan kepada ahli materi, ahli media dan guru sebagai praktisi yang ada di sekolah untuk dilakukan validasi. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan produk.

Instrumen kedua yang digunakan adalah Interview atau wawancara, yaitu teknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung (tatap muka) maupun jarak jauh melalui saluran media tertentu seperti telepon dan media komunikasi lainnya (Sanjaya, 2015: 263). Wawancara adalah instrumen yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui kondisi yang dialami atau yang dibutuhkan oleh siswa dengan cara peneliti bertanya secara langsung kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia MAN 1 Blitar sebagai penanggung jawab siswa di kelas.

3.3.2 Teknik Analisis Data Kelayakan Media

Analisis data pada penelitian ini berupa analisis data secara deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket dalam bentuk skor penilaian oleh ahli materi dan ahli media, sehingga data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data numerik. Selain itu, dalam angket kelayakan media

infografis terdapat kolom komentar untuk diisi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga komentar yang diberikan berupa data verbal. Angket yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah jenis angket dengan skala Likert dengan 5 pilihan jawaban. Jawaban dimulai dari skor 5, 4, 3, 2, sampai 1.

Seluruh jawaban mengandung pernyataan positif. Alternatif yang disediakan yaitu:

- a. Skor 5 dengan pernyataan sangat sesuai, sangat mudah, sangat menarik, sangat tepat, sangat jelas dan sangat bermanfaat.
- b. Skor 4 dengan pernyataan sesuai, mudah, menarik, tepat, jelas dan bermanfaat.
- c. Skor 3 dengan pernyataan cukup sesuai, cukup mudah, cukup menarik, cukup tepat, cukup jelas dan cukup bermanfaat.
- d. Skor 2 dengan pernyataan kurang sesuai, kurang mudah, kurang menarik, kurang tepat, kurang jelas dan kurang bermanfaat.
- e. Skor 1 dengan pernyataan tidak sesuai, tidak mudah, tidak menarik, tidak tepat, tidak jelas dan tidak bermanfaat.

Adapun Analisis data yang digunakan untuk proses menyusun secara sistematis yang diperoleh serta berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian (Sugiyono, 2015:244). Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. kelayakan media infografis dapat dianalisis secara deskriptif melalui langkah-langkah berikut.

- a. Analisis Data Angket Validasi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban validator

$\sum x_1$: Jumlah nilai ideal suatu item

100% : Konstanta

Analisis data angket validasi ini digunakan untuk mengetahui validitas dari media infografis “Pamflet”, produk akan diketahui tingkat validitas setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penentuan valid tidaknya produk ini berdasarkan tingkat validitas. Tingkat validitas sebuah produk dapat dilihat dari kriteria validasi pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Konversi Tingkat Validasi Produk

No	Kriteria	Tingkat Validasi	Keterangan
1	86% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik digunakan
2	71% - 85 %	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56% - 70%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
4	41% - 55%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
5	25% - 40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2017: 78)

b. Analisis angket keefektifan penggunaan produk “Pamflet”

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban peserta didik

$\sum x_1$: Jumlah nilai ideal suatu item

100% : Konstanta

Analisis data angket keefektifan diisi oleh peserta didik setelah mereka menggunakan produk “Pamflet”, tujuan dari analisa ini untuk melihat seberapa efektif produk yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Penentuan efektif tidaknya produk dapat dilihat melalui kriteria efektivitas produk pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Konversi Tingkat Keefektifan Produk

No	Kriteria	Tingkat Efektivitas
1	81% - 100%	Sangat Efektif
2	61% - 80 %	Cukup Efektif
3	41% - 60%	Kurang Efektif
4	21% - 40%	Tidak Efektif
5	00% - 20%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Akbar (2017: 78)

c. Analisis angket minat belajar siswa

$$P = \frac{\sum f}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase minat belajar siswa

$\sum F$ = Jumlah Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

$\sum N$ = Jumlah skor maksimum

Analisis data minat belajar diisi oleh siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan produk “Pamflet”, tujuan dari analisis ini untuk melihat seberapa efektif produk yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Penentuan keberhasilan tidaknya produk dapat dilihat melalui kriteria keefektifan produk pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Konversi Kriteria Penilaian Minat Belajar Siswa

No	Presentase	Kriteria
1	76%-100%	Tinggi
2	56%-76%	Sedang
3	0%-56%	Rendah

Sumber: Arikunto (2015:319)