

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Kerlinger (dalam Mahsun 2012) menyatakan bahwa penelitian ilmiah adalah penelitian yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis terhadap proporsi-proporsi hipotesis tentang hubungan yang diperkirakan terdapat antar gejala alam. Dalam penelitian ilmiah penggunaan metode penelitian menjadi faktor yang sangat penting dalam mendapatkan data yang objektif, valid dan dapat dipergunakan selanjutnya untuk menjadi acuan penyelesaian masalah penelitian yang serupa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu Media Audio Visual *Rotatoon* dalam materi dongeng untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Pemilihan model ADDIE tersebut dikarenakan peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran. Branch (2009) menyatakan bahwa model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang cocok untuk digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran.

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Branch (2009) menjelaskan model ini terdiri dari 5 tahap pelaksanaan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (Implementasi) dan *evaluate* (Evaluasi). Namun pada penelitian ini tahap yang akan digunakan selama penelitian yaitu analisis, desain dan pengembangan serta evaluasi berdasarkan keadaan media fisik serta kondisi pada masa pandemi dimana sekolah tidak beroperasi secara tatap muka. Masing-masing tahapan prosedur pengembangan model ADDIE dijelaskan sebagai berikut.

3.2.1 *Analyze (Analisis)*

Tahap analisis adalah tahap awal dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan sejumlah informasi yang terdapat di lapangan maupun kajian literatur berkenaan dengan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar kelas II, serta kehadiran dan penggunaan media pendukung pembelajaran. Media yang dimaksud adalah *media audio visual rotatoon*. Hal utama pada tahap ini ialah menganalisis data berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan untuk menentukan desain pengembangan media yang cocok digunakan untuk mencapai tujuan penelitian berdasarkan karakteristik pembelajaran, karakteristik siswa media dan lingkungan.

3.2.2 *Design (Desain)*

Tahap desain adalah tahap perancangan media yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti mengkategorikan perancangan kedalam tiga hal. Ketiga hal tersebut antara lain perancangan bentuk fisik media, perancangan konten cerita, dan perancangan buku petunjuk penggunaan media. Adapun penjelasan masing-masing perancangan adalah sebagai berikut.

1. Perancangan bentuk media
 - 1) Membuat *flowchart*, sebagai acuan alur media
 - 2) Membuat program audio visual media
2. Perancangan konten cerita
 - 1) Pemilihan cerita yang sesuai karakteristik siswa dan pembelajaran
 - 2) Membuat *storyline* dan *storyboard*
 - 3) Menentukan/ membuat gambar tokoh dan latar dalam cerita
3. Perancangan buku petunjuk penggunaan media
 - 1) Penentuan konten apa saja yang dimuat dalam buku
 - 2) Mendesain cover dan buku secara keseluruhan

3.2.3 *Develop (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan tahap pada penelitian pengembangan dengan melaksanakan semua perancangan pada tahap desain, arti sempitnya membuat produk dari desain yang dibuat. Dalam tahap ini bahan-bahan pengembangan media audio visual *rotatoon* yang telah dianalisis dan didesain

akan dibuat menjadi produk media yang tervalidasi oleh para ahli. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah menghasilkan produk, konsultasi dan validasi instrumen oleh ahli, serta yang utama adalah validasi kelayakan media oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Dalam proses pengembangan ini juga terdapat proses perbaikan/ pelengkapan media yang dikembangkan berdasarkan masukan/komentar dari para ahli.

3.2.4 *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE ini ialah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penilaian kualitas media pembelajaran berupa evaluasi selama proses. Instrumen evaluasi yang digunakan adalah menggunakan skala *guttman* yang mana instrumen kelayakan ini diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran hingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan terkait kelayakan pengembangan produk media audio visual *rotatoon*, juga berdasarkan masukan dan bimbingan bersama para pembimbing penelitian.

Maka pada kesempatan kali ini berdasarkan *de facto* keadaan pendidikan sekolah dasar yang sedang beradaptasi dan menerapkan pembelajaran di rumah, membuat peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai tahap *develop* atau pengembangan. Yang mana pada tahap inipun terdapat proses validasi oleh para ahli di bidangnya.

3.3 Partisipan Penelitian

Menurut Soresen (dalam Setyosari 2015) *a sample in a research study is the group on which information is obtained*. Pemilihan sampel ini dapat mencerminkan sejauh mana sampel tersebut dapat bermanfaat dalam penarikan kesimpulan penelitian. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini dikatakan pula sebagai partisipan penelitian.

Dalam penelitian ini partisipan yang ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana partisipan ditentukan dengan memperhatikan tujuan penelitian pengembangan produk media pembelajaran.

Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berikut penjelasan fungsi partisipan penelitian.

3.3.1 Ahli Materi

Ahli materi selaku partisipan penelitian ini ditentukan berdasarkan keahlian bidangnya dalam materi Bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar serta pengalamannya dalam kebahasaan. Kehadiran ahli materi ini untuk memberikan konsultasi, evaluasi, dan masukan terkait cerita yang digunakan dalam media yang dikembangkan. Selain itu juga turut memvalidasi kelayakan cerita yang dimuat pada buku petunjuk penggunaan.

3.3.2 Ahli Media Pembelajaran

Ahli media sebagai partisipan penelitian pengembangan media ini ialah ahli yang mampuni dibidangnya dan kredibel sebagai seorang *expert*. Ahli media pembelajaran ini diambil dari ahli media pembelajaran keSDan dan ahli materi secara teknologi Pendidikan. Kehadiran ahli media ini untuk memberikan konsultasi, evaluasi, dan masukan terkait media yang dikembangkan. Selain itu juga turut memvalidasi kelayakan produk media yang dikembangkan.

3.3.3 Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran ini merupakan seorang pendidik yang telah berpengalaman dan sesuai bidang keilmuannya mengajar di jenjang kelas dua sekolah dasar atau seorang magister pedagogik yang ahli dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kehadiran ahli pembelajaran ini untuk memberikan konsultasi, evaluasi, dan masukan terkait media yang dikembangkan. Selain itu juga turut memvalidasi kelayakan produk media bagi pembelajaran.

3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data terkait permasalahan penelitian yang diambarnya. Prosedur ini sangat penting agar data yang didapatkan dalam

penelitian berupa data yang valid, sehingga menghasilkan kesimpulan yang juga valid.

Pengumpulan data berdasarkan pada tujuan penelitian itu sendiri, tidak semua jenis data dan teknik pengumpulan data akan selalu sesuai dan menghasilkan kesimpulan yang valid serta kredibel. Berdasarkan uraian Richey dan Klein (dalam Hajidi 2018) mengemukakan bahwa beberapa tipe data yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan meliputi *Profile Data*, *Context Data*, *In-Progress Project Data*, *Try-out Data* dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan tipe data *in-progress project data* dan *try-out data* yang akan dikumpulkan.

Pengumpulan *in-progress project data* meliputi data yang dikumpulkan selama proses pengembangan media audio visual *rotatoon*. Data tersebut diperoleh melalui instrumen *work logs* (catatan kerja), *surveys and questionnaires* (survei dan kuesioner).

Sedangkan pengumpulan tipe *try-out data* adalah proses pengumpulan data yang didapat dari penilaian para ahli. Dalam hal ini penilaian berdasarkan uji coba ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pemberolehan data tersebut melalui instrumen *surveys and questionnaires* (survei dan kuesioner) yang digunakan untuk menguji kelayakan pengembangan media yang diteliti.

Dalam penelitian pengembangan ini data kualitatif yang digunakan berupa data ordinal. Seperti yang disampaikan Diana Chalil dan Rantri Barus (2014) data yang mempunyai urutan namun tidak mempunyai nilai pada pengukurannya yang mana data ini biasanya digunakan untuk mengukur pendapat atau preferensi. Berdasarkan hal tersebut pada pengumpulan data, data yang diambil merupakan data ordinal yang diperoleh dari penilaian para ahli melalui instrumen kuesioner.

Menurut M. Toha (2007) instrumen dalam penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan. Pengembangan instrumen penelitian bertitik tolak dari permasalahan penelitian yangmana setiap permasalahan penelitian itu tercakup konsep-konsep yang ingin diukur dan diteliti. Instrumen yang digunakan adalah

catatan observasi dan kuesioner. Kuesioner sendiri menurut Margono (2007) adalah suatu alat pengumpul data dan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan untuk menjawab secara tertulis oleh responden. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup berupa pernyataan. Pada penelitian ini peneliti menjabarkan dua tipe data yang digunakan selama penelitian tersebut menggunakan instrumen lembar catatan kerja sebagai alat pengumpulan *in-progress project data* serta kuesioner lembar validasi ahli sebagai bentuk pengumpulan *try-out data*.

3.4.1 Lembar Catatan Kerja (*Work Logs*)

Tujuan lembar catatan kerja (*work logs*) untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperoleh selama proses pengembangan yang berfungsi untuk mengetahui progress pengembangan media yang diteliti. Lembar catatan kerja yang digunakan dalam penelitian ini mengembangkan berdasarkan acuan pada instrumen yang dikemukakan Richey dan Klein (2007) yang meliputi catatan perkembangan tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan. Agar proses desain terlaksana dengan baik maka ada sedikitnya 2 fase yang harus dilakukan dalam pelaksanaannya yaitu fase analisis dan fase desain. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bork (1984), Gery (1987), Hartemink (1988) (dalam Munir, 2012) fase pengembangan multimedia dimulai dengan fase analisis dan fase desain. Untuk fase analisis menggunakan observasi lapangan dan literatur. Catatan kerja yang peneliti gunakan mengadopsi catatan kerja yang dikemukakan Hajidi (2018) sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Catatan Kerja

Fase	Tugas yang Dilakukan
Analisis	Analisis Tujuan
	Analisis Pengguna
	Analisis Materi
	Analisis Kebutuhan Media
Desain	Menyusun GBPM
	Membuat <i>Flowchart</i>

	Membuat <i>Storyline</i>
	Membuat <i>Storyboard</i>
	Membuat dan/ atau mengumpulkan keperluan audio
	Merancang Buku Petunjuk
Pengembangan	Membuat Badan Media
	Membuat Konten Media
	Menyunting Audio
	Penilaian/ Validasi Para Ahli
	Revisi Berdasarkan Saran Ahli

3.4.2 Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli ini bertujuan untuk menjadi alat ukur yang digunakan para ahli untuk mengvalidasi kelayakan pengembangan media yang peneliti lakukan. Adapun aspek penilaian ahli disusun berdasarkan keahlian masing-masing ahli. Setiap lembar validasi para ahli terdapat beberapa aspek yang dijabarkan kedalam beberapa kriteria penilaian.

Menurut Nurgiyantoro (1988) menyatakan bahwa evaluasi kemampuan menyimak dilaksanakan dengan teknik tes dan nontes. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen nontes dalam mengevaluasi media yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Media yang dimaksud ialah media audio visual *rotatoon*.

Penilaian pada lembar validasi ahli ini berdasarkan yang akan mengambil data ordinal menggunakan skala guttman pada angket. Skala Guttman ini dikenal sebagai skala yang dikembangkan oleh Luis Guttman pada tahun 1944. Menurut Diana Chalil dan Rantri Barus (2014) teknik skala ini disebut juga skala kumulatif atau analisis skalogram yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti. Skala yang digunakan adalah jawaban tegas ya-tidak dan memberi keterangan/ deskripsi. Adapun skoring skala guttman adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Skoring Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Pada lembar validasi para ahli ini menggunakan kuesioner untuk masing-masing ahli. Yangmana setiap aspek pada setiap instrumen dikembangkan dan disesuaikan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik penelitian saat ini. Pada kisi-kisi validasi ahli materi sebagian mengacu pada teori Prinsi pengembangan cerita anak menurut Neina (2018). Untuk kisi-kisi validasi ahli media beberapa diantaranya dilandasi teori tentang media dari Hermawan (2007), Suleiman (2005) dan Abidin (2016). Sementara pada kisi-kisi ahli pembelajaran dilandasi teori pemilihan media yang dikemukakan Hermawan (2007). Adapun kisi-kisi instrumen para ahli adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No.
Pembelajaran media	Kreatif dan Inovatif	1
	Komunikatif	2
	Menarik dan Memotivasi siswa	3
	Kesesuaian alat dukung untuk mendongeng	4
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5
	Kesesuaian materi untuk meningkatkan keterampilan menyimak	6
Kurikulum	Kesesuaian pemilihan cerita terhadap kompetensi dasar terkait	7
	Relevansi cerita yang digunakan dengan tingkat perkembangan siswa	8
Isi materi	Kelengkapan struktur orientasi, komplikasi, resulusi dan koda pada cerita	9
	Ketepatan tema cerita dengan tujuan	10

	pembelajaran	
	Ketepatan alur cerita dengan perkembangan siswa	11
	Ketepatan pemilihan latar, jumlah tokoh dan penokohan sesuai perkembangan siswa	12
	Kesesuaian penggunaan bahasa bagi siswa	13
	Memuat nilai konkret yang bersumber dari kehidupan siswa	14
	Kesesuaian ilustrasi media dengan deskripsi cerita	15
	Kejelasan gambar, audio yang digunakan	16
	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	17
	Kemudahan memahami materi lewat media	18
Interaksi umpan balik	Kelengkapan soal untuk menguji isi cerita	19
	Kesesuaian evaluasi dengan materi	20

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No.
Penyajian materi pada media	Kreatif dan Inovatif	1
	Menarik perhatian siswa	2
	Ketepatan untuk penyampaian dongeng	3
Tampilan media	Keseimbangan proporsi ukuran dan bentuk media	4
	Keseimbangan proporsi ukuran layar gambar	5
	Kejelasan rangkaian alur cerita	6
	Kesesuaian bentuk gambar tokoh	7
	Kesesuaian pewarnaan gambar tokoh	8
	Kesesuaian komponen <i>background</i>	9
	Kemenarikan gambar (warna dan <i>background</i>)	10
	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i>)	11

	Kerapian tata letak gambar	12
	Ketepatan daya dukung audio musik pengiring	13
	Kejelasan suara	14
	Ketepatan dekorasi yang digunakan tidak mengganggu	15
	Ketererjangkauan pengelihatn siswa	16
Kriteria media pembelajaran	Kemudahan memutar pedal <i>rotation</i>	17
	Kemudahan mengatur audio musik pengiring	18
	Ketepatan desain dan <i>layout</i> buku petunjuk penggunaan	19
	Kejelasan isi konten buku petunjuk penggunaan media	20
	Kemudahan dalam pemasangan media	21
	Kemudahan dalam pengelolaan/ pemeliharaan	22
	Keterjangkauan media yang dapat digunakan oleh siapapun	23
Kemampuan media	Kualitas media yang tidak mudah rusak	24
	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan lagi	25

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	No.
Pembelajaran media	Kesesuaian media dengan metode pembelajaran untuk keterampilan menyimak siswa	4
	Kesesuaian media dengan situasi/ keadaan sekolah	6
Kriteria pembelajaran	Kesesuaian media dengan kondisi pendidik	1
	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	2
	Kesesuaian media dengan karakter belajar	3

	siswa	
	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5

3.5 Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yakni analisis kualitatif. Analisis kualitatif digunakan dalam penjabaran instrument pengumpulan data yang telah dianalisis dan penyajian penarikan kesimpulan dalam proses desain dan pengembangan serta berdasarkan nilai yang diperoleh dalam uji coba oleh para ahli.

Teknik yang digunakan adalah model Mils dan Huberman. Dalam metode penelitian pendidikan tahun 2013, Miles and Humberman (dalam Herawati: 2008), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interkatif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Analisis interaktif terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling berkaitan satu sama lain, aktivitas analisis datanya yakni sebagai berikut.

1. *Data reduction* (reduksi data)

Reduksi data adalah kegiatan yang dilakukan untuk memilih-milih data dan merangkumnya dalam suatu laporan tertulis.

2. *Data display* (penyajian data)

Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada format *diagram matriks*. Yangmana peneliti menjabarkan data yang telah direduksi kedalam bentuk tabel, diagram, grafik, uraian dan lain sebagainya.

3. *Conclusion drawing/ verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi)

Penarikan kesimpulan ini adalah tahap akhir dalam penelitian ini untuk bisa menjawab semua pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian pengembangan ini.

Metode analisis data deskriptif yang digunakan ini digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh pada lembar catatan kerja dan lembar validasi para ahli. Dalam menganalisis data hasil validasi ahli (*expert review*) pada tahapnya menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengolah data

ordinal dari kuesioner, lalu dideskripsikan kembali pada bab 4. Adapun yang digunakan adalah perhitungan rata-rata persentil yang hasilnya merujuk pada pemerolehan skor. Sebagaimana menurut Sudjana (2011) mengatakan bahwa rumus untuk mendapatka nilai rata-rata kelas diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh skor dibagi dengan banyaknya subjek. Secara sederhana rumus perhitungan persentase *expert review* tiap ahli ialah sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

Gambar 3. 1 Perhitungan Presentase

Tabel 3. 6 Interpretasi Data Validasi

Tingkat Pencapaian	Validasi	Kategori Hasil
80%-100%	Sangat valid	Sangat Layak
60%-79%	Cukup valid	Cukup Layak
50%-59%	Kurang valid	Kurang Layak
0%-49%	Tidak valid	Tidak Layak

(Arikunto: 2008)

Tabel 3.6 menunjukkan interpretasi data presentase berdasarkan hasil validasi para ahli. Dalam penelitian ini interpretasi data persentil ini diharapkan mencapai 75%-100% validasi dari setiap ahli agar tervalidasinya pengembangan media audio visual rotatoon untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar agar bisa diimplementasikan dan diuji cobakan kemudian.