

BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Utama (2016: 183), Penelitian dan Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau dengan menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang akan dikembangkan tidak harus berbentuk benda ataupun perangkat keras seperti buku, modul, ataupun alat bantu pembelajaran, tetapi juga bisa mengembangkan perangkat lunak seperti program komputer, perpustakaan ataupun model-model pembelajaran lainnya. Metode pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan suatu produk. Kesesuaian antara penekatan yang digunakan dengan produk yang akan dikembangkan termasuk metode pengembangan yang efektif.

Menurut Purnama (2013: 21), tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, revisi, dan diakhiri dengan penyebaran. Langkah-langkah dari proses penelitian dan pengembangan diawali dengan adanya permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu (Sukmadinata, 2017: 165). Penelitian dan pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar ataupun media pembelajaran.

Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, maka upaya untuk menginovasi media pembelajaran menjadi sangat penting. Dengan begitu, penelitian pengembangan merupakan solusi yang tepat dan sistematis untuk dijadikan sebagai dasar untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang berkualitas seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Cara kerja penelitian dan pengembangan ini tidak hanya tergantung pada permasalahan dan pertanyaan penelitian, melainkan lebih terkait pada produk dan alat yang akan dihasilkan (Ainin, 2013: 97)

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media video sebagai media pembelajaran pada materi aksara Jawa kelas IV SD dengan media video ini peserta didik dapat memahami materi aksara Jawa.

B. WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/ 2020.

C. SUBJEK PENELITIAN

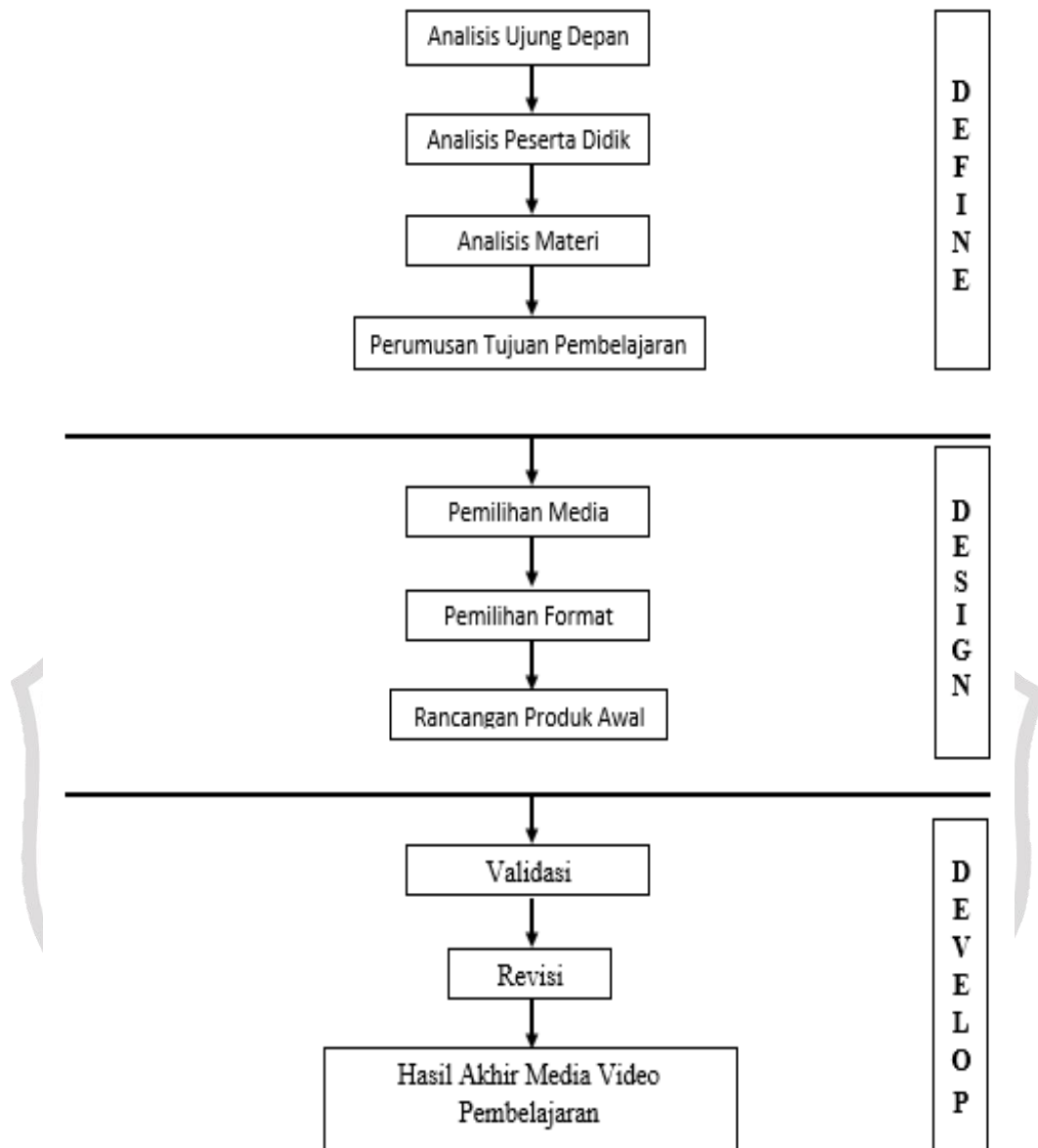
Subjek penelitian ini adalah 2 orang validator. 1 validator ahli media dan 1 validator ahli materi.

D. PROSEDUR PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh (Thiagarajan, 1974) yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*).

Penelitian pengembangan media video ini yang dikembangkan peneliti hanya dengan melalui tiga tahap saja, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Hal ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan biaya sehingga tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dilakukan.

Tahap pengembangan media video pembelajaran kelas IV berdasarkan bagan Thiagarajan dalam Mulyatiningsih, Endang (2011: 194-199) telah dimodifikasi oleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian

Berdasarkan bagan di atas, berikut adalah tahap-tahap yang dilakukan:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian. Di tahap ini digunakan untuk menetapkan syarat-syarat yang akan dibutuhkan saat mengembangkan suatu media pembelajaran. Tahap ini mencakup 4 pokok, yakni: analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kurikulum

Analisis ini bertujuan untuk memunculkan masalah dasar yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga dibutuhkan suatu pengembangan (Triatno, 2015). Masalah yang ada di SD Muhammadiyah 1 Gresik adalah minimnya media yang digunakan saat pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik dari peserta didik, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektual, (2) latar belakang pengalaman, (3) perkembangan kognitif, (4) motivasi belajar, (5) dan keterampilan-keterampilan yang dimiliki peserta didik yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dipilih agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Analisis ini dilakukan agar pengembangan media video sesuai dengan kondisi peserta didik. Peserta didik di SD Muhammadiyah 1 Gresik memerlukan media yang bisa menarik perhatiannya agar terampil dalam membaca aksara Jawa.

c. Analisis Materi

Analisis ini merupakan satu langkah penting yang digunakan sebagai sarana pencapaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa. Materi ini berisi pengenalan dan pemahaman tentang aksara *legena* dan *sandhangan*.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan perubahan dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diharapkan setelah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dikembangkan, hal ini diperlukan oleh peneliti untuk membatasi penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan awal ketika membuat media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Ada 3 langkah yang harus dilakukan, yaitu: pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal sesuai dengan format yang dipilih.

a. Pemilihan media

Tahap pemilihan media ini dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Lebih daripada itu, media yang dipilih harus sesuai dengan analisis peserta didik dan analisis materi. Hal ini sangat berguna untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar. Dengan begitu, pemilihan media digunakan untuk pengoptimalan penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran di kelas.

b. Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk merancang isi pembelajaran dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah format yang memenuhi kriteria menarik, membantu, dan memudahkan saat pembelajaran. Pemilihan format pembelajaran harus sesuai dengan media pembelajaran yang akan diterapkan.

c. Rancangan awal produk

Rancangan awal produk adalah rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Tahap rancangan produk dilakukan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka dari media pembelajaran.

Sebelum tahap rancangan produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, rancangan produk harus divalidasi terlebih dahulu. Validasi rancangan produk dilakukan oleh ahli dari bidang yang sesuai. Berdasarkan hasil validasi dari ahli validasi terdapat kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran dari validator.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini di dalam tahap ini menghasilkan produk berupa media video, langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain:

a. Validasi

Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghasilkan media video dengan validitas tinggi, melalui uji validasi yang dilakukan oleh validator. Validator akan menilai media video yang telah dikembangkan berdasarkan beberapa aspek yang sudah ditentukan.

b. Revisi

Setelah mendapatkan penilaian dan masukan dari validator, media video yang telah dikembangkan kemudian diperbaiki sesuai saran atau masukan yang diberikan oleh validator serta sesuai skor penilaian yang didapat.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan peneliti dalam mencari atau mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa tahap validasi media. Tahap validasi media merupakan penilaian oleh ahli media terhadap media video pembelajaran yang telah dikembangkan.

Kegiatan validasi media merupakan salah satu bentuk dari penyempurnaan media video (Pratama, 2018: 06). Kemudian validator memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom lembar validasi. Ada dua aspek yang akan dinilai yaitu aspek kelayakan materi dan aspek kelayakan media. Validator yang dipilih dalam penelitian ini harus validator yang ahli dalam bidangnya.

F. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Jika instrumen yang digunakan tidak tepat atau tidak sesuai, maka penelitian tidak akan menghasilkan sesuatu yang diharapkan oleh peneliti.

Suatu penelitian memerlukan data-data yang empiris, dan data-data tersebut hanya diperoleh jika menggunakan instrumen atau teknik penelitian yang tepat.

Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun sebuah alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah kegiatan memperoleh data dari sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh diukur menggunakan standar yang telah ditentukan oleh peneliti (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data-data yang valid. Untuk menentukan instrumen harus disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data validasi media, maka instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat validator tentang kevalidan pengembangan video pembelajaran. Kemudian validator diminta untuk memberikan skor penilaian secara obyektif pada setiap aspek yang telah disediakan. Aspek yang dinilai diantaranya yaitu: aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan media.

Tabel 3.1 Aspek Yang Dinilai Dalam Validasi

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian
1.	Aspek kelayakan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikatif 2. Dialogis dan interaktif 3. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik 4. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa
2.	Aspek kelayakan Isi atau materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 2. Keakuratan materi 3. Mendorong keingintahuan
3.	Aspek kelayakan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek audio 2. Aspek visual 3. Tipografi isi media

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data adalah langkah penting dalam mendapatkan hasil-hasil penelitian. Data yang sudah diperoleh dari hasil validasi kemudian dilakukan analisis data berupa analisis kevalidan media video. Data dari hasil validasi

media video kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis presentase dengan rumus pengolahan data yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2012). Penilaian yang telah diberikan oleh validator terhadap kevalidan dari media video terdiri dari beberapa aspek atau kriteria yang diantaranya yaitu aspek kelayakan materi, aspek kelayakan kebahasaan dan aspek kelayakan media video tersebut. Kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data diantaranya yaitu:

- a. Memasukkan nilai ke lembar validasi dan menganalisis data tersebut.
- b. Menghitung jumlah skor yang diberikan validator pada setiap kriteria.
- c. Menghitung nilai maksimum kriteria, menggunakan rumus sebagai berikut: (Sugiyono, 2012):

$$SMK = 5 \times V$$

Keterangan:

SMK : Skor Maksimum Kriteria

5 : Skor Tertinggi Setiap Indikator Penilaian

V : Banyaknya Validator

- d. Menghitung total skor setiap kriteria, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RK = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan setiap kriteria}}{SMK} \times 100$$

Keterangan:

RK : Rerata Skor Kriteria

SMK : Skor Maksimum Kriteria

- e. Menghitung nilai akhir, menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2012):

$$NA = \frac{\text{jumlah rerata skor kriteria}}{\text{banyaknya kriteria yang dinilai}}$$

Keterangan:

NA : Nilai akhir (rerata total kevalidan semua kriteria)

- f. Mengkonversikan nilai akhir dengan interval kelayakan sesuai kualifikasinya.

Tabel 3.2 Kualifikasi Interval Kelayakan

Skor Rata-Rata	Kategori
0 – 20 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Kurang Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2013)

