

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut Sugiyono, (2016: 407) adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (uji coba/penerapan), dan *Evaluation* (perbaikan).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di kelas 3 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

C. Subjek Penelitian

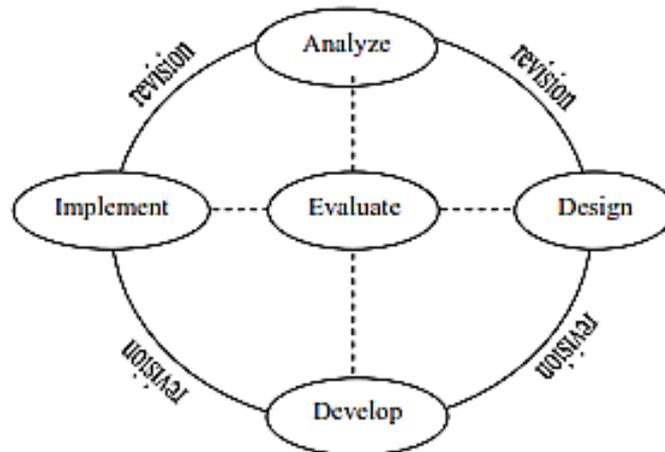
Subjek dari penelitian ini adalah 4 validator yang terdiri atas 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi serta peserta didik kelas 3 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo dengan jumlah 28 peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan dan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Merujuk dalam penelitian ini, model pengembangan yang menjadi acuan yaitu model pengembangan ADDIE. Alasan peneliti memilih menggunakan model

pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada prosedur kerjanya yang sistematis.

Hal ini dapat dilihat pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang efektif. Berikut ini gambar model pengembangan dengan menggunakan ADDIE:



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Branch dan Deissler dalam Prawiradilaga, 2012: 208)

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan video kegiatanku ini akan melalui 5 tahapan penelitian. Tahapan yang dimaksud dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Istilah analisis sering muncul dalam prosedur desain/pengembangan pembelajaran. Analisis ini langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat. Tahapan ini terdiri dari beberapa aspek yaitu:

a. Analisis Awal dan Akhir

Analisis ini merupakan suatu analisa mengenai berbagai permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada analisis ini, peneliti mendapati bahwa tulisan narasi peserta didik masih menunjukkan adanya tulisan yang belum runtut, sehingga tulisan yang dihasilkan hanyalah sebuah paragraf yang pendek. Hal itu dikarenakan peserta didik kurang termotivasi dalam merangkai gagasan dalam bentuk

tulisan. Selain itu, tanda baca maupun ejaan yang digunakan peserta didik masih kurang diperhatikan dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian dari peserta didik kurang dapat berkonsentrasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang kondusif dan menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran menulis narasi berlangsung.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Aspek selanjutnya adalah analisis karakter peserta didik. Pada aspek ini peneliti melakukan pengembangan media video kegiatanku yang ditujukan untuk jenjang kelas 3 sekolah dasar (SD). Menurut Rahmawati (2018: 118) peserta didik yang berusia antara 7 – 12 tahun merupakan tahapan perkembangan yang penting untuk diketahui karakteristiknya. Pada perkembangan tersebut peserta didik berada pada tahap operasional konkrit. Oleh sebab itu, perlu adanya media untuk dapat mengkonkretkan sesuatu yang masih dianggap abstrak. Sedangkan untuk mata pelajaran yang dipilih hal ini didasarkan pada masih rendahnya hasil belajar dalam menulis narasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Apalagi berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian dari peserta didik kurang dapat berkonsentrasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang kondusif dan menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran menulis narasi berlangsung.

c. Analisis Kurikulum

Pada aspek analisis topik ini, dapat dilakukan melalui analisis kurikulum yang digunakan. Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang lebih memerlukan daya dukung adanya sebuah media pembelajaran. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan serta

kompetensi dan hasil belajar yang harus dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Topik yang dipilih telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam silabus. Media ini nantinya diharapkan dapat memberikan pemahaman secara nyata sehingga akan lebih mudah untuk peserta didik dalam menuliskan narasi berdasarkan tampilan audio-visual pada media yang digunakan.

Pada analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di MI Al-Ma'arif Sukomulyo ini menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan perangkat pembelajaran yang ada, maka peneliti memilih beberapa kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Kompetensi Inti (KI)

- (a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- (b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, pendidik dan tetangga, serta cinta tanah air.
- (c) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
- (d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

(2) Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual

4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

(3) Indikator

Bahasa Indonesia

3.9.1 Mengidentifikasi informasi terkait rambu lalu lintas

4.9.1 Menuliskan informasi terkait rambu lalu lintas

d. Analisis Sarana dan Prasarana

Aspek terakhir dalam tahapan analisis adalah analisis sarana dan prasarana yang ada di lapangan. Untuk keadaan sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah lingkungan sudah mendukung adanya proses pembelajaran. Untuk fasilitas yang dimiliki sudah dikatakan memadai seperti adanya LCD, Proyektor, dan *soundsystem* sehingga sangat cocok digunakan penelitian dalam pengembangan media seperti video kegiatanku.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan merupakan tahap awal sebelum menciptakan sebuah pengembangan produk. Hal ini dimaksudkan agar media yang akan dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Tahap perancangan ini meliputi beberapa tahap. Diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Garis Besar Isi Media

Pada tahap ini, penyusunan garis besar isi media berisikan mengenai rencana awal tentang apa yang akan dituliskan dalam media. Selain itu, menuliskan penyajian materi yang akan digunakan pada video menggunakan storyboard.

b. Mendesain Isi Materi

Isi materi yang akan dimuat dalam video kegiatanku adalah tentang cara menulis narasi, dan cerita rangkaian peristiwa pada kegiatan sehari-hari yang dapat dijabarkan oleh peserta didik untuk menjadi sebuah tulisan narasi.

c. Pembuatan desain Media Pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran meliputi tahap pembuatan animasi, video, musik serta naasi dan pembuatan video. Pada tahapan ini pembuatan desain media pembelajaran bertujuan untuk dapat menyusun isi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan Produk (*Development*)

Pada tahapan pengembangan produk ini, sebelum dilakukan penerapan langsung dalam proses pembelajaran, video kegiatanku ini dilakukan pengecekan dan validasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang akan diterapkan, baik dari segi desain dan konten.

4. Tahap Uji Coba/Penerapan (*Implementation*)

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini dikarenakan hasil produk suatu media yang oleh pembuatnya dianggap sesuai, belum tentu mampu efektif dalam proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program yang telah jadi dan melihat efektivitas produk media tersebut bila digunakan untuk sasaran didik yang dituju. Uji coba dilaksanakan di kelas 3 MI Al-Ma'arif Sukomulyo dengan 28 peserta didik pada materi menulis narasi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 3A semester 2.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini, apabila terdapat kekurangan maka media akan direvisi kembali dengan mempertimbangkan masukan yang diberikan oleh ahli media. Namun sebaliknya, apabila tidak ada kekurangan maka media dapat langsung diuji cobakan dalam skala luas dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Margono (2010: 158) teknik pengumpulan data dalam penelitian merupakan sebuah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan objektif dan relevan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi merupakan suatu lembar cara yang digunakan peneliti untuk memudahkan validator dengan memberikan penilaian terhadap penelitian untuk dapat dinilai dan direvisi sehingga dapat digunakan. Dalam penelitian ini, validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Validasi Media

Teknik yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan video yang dikembangkan untuk divalidasi kepada validator menggunakan lembar validasi yang diisi oleh ahli media pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan skor penilaian secara obyektif oleh ahli media pada setiap aspek yaitu materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan serta daya tarik. Setiap aspek dinilai dengan memberikan tanda centang (√) pada skala penilaian (1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik).

b. Validasi Materi dalam Media Pembelajaran

Teknik yang dilakukan pada tahap ini adalah menunjukkan materi yang terkandung dalam media pembelajaran untuk divalidasi kepada validator menggunakan lembar validasi yang diisi oleh ahli materi pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan skor penilaian secara obyektif oleh ahli materi yang meliputi aspek format, bahasa, konstruksi, dan isi. Setiap aspek dinilai dengan memberikan tanda centang (√) pada skala penilaian (1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik).

2. Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut Arikunto dalam Ningsi (2018: 50) tes merupakan salah satu latihan yang menghasilkan nilai digunakan untuk mengukur seberapa besar peserta didik mempunyai kemampuan maupun keterampilan dalam bidang

tertentu dengan standar yang telah ditetapkan. Tes yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes tulis dengan menggunakan lembar evaluasi yang terdiri atas soal uraian untuk dapat mengetahui keefektifan video kegiatanku pada materi menulis narasi pada peserta didik kelas 3 MI Al-Ma'arif Sukomulyo. Dengan menilai beberapa aspek dalam menulis narasi seperti isi/gagasan yang dikemukakan, organisasi isi, tata bahasa, penilaian kata (diksi), penggunaan ejaan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006: 160). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

a. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan media yang diisi oleh ahli media dan ahli materi pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan cara menilai aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan serta daya tarik.

b. Lembar Validasi Materi dalam Media Pembelajaran

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan media yang diisi oleh ahli materi pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi oleh ahli materi meliputi aspek format, bahasa, konstruksi, dan isi yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Aspek yang dinilai berisi beberapa kriteria yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan mencocokkan kriteria yang pernah dipakai pada penelitian yang sudah dilakukan dan telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

2. Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa soal tes kemampuan untuk mengukur kemampuan menulis narasi peserta didik menggunakan lembar evaluasi yang terdiri dari beberapa soal uraian yang dapat dilihat pada lampiran. Lembar tes diberikan sesudah menggunakan video kegiatanku untuk mengetahui efektivitas media dan mengetahui kemampuan peserta didik. Dengan menilai beberapa aspek dalam menulis narasi seperti isi/gagasan yang dikemukakan, organisasi isi, tata bahasa, penilaian kata (diksi), penggunaan ejaan.

G. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul dilakukan analisis data. Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Analisis Kevalidan

a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Penilaian validator terhadap kevalidan video kegiatanku terdiri dari 4 aspek yaitu materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan serta daya tarik. Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data ini adalah:

- 1) Menyajikan dalam bentuk tabel kemudian memasukan data-data yang telah diperoleh dalam data kemudian menganalisis tabel tersebut.
- 2) Menghitung jumlah skor yang diberikan validator dalam setiap kriteria.
- 3) Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus.

$$\text{Validitas } V = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- 4) Kemudian nilai akhir dicocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Presentase Hasil Validitas

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
85,01 – 100 %	Sangat Valid
70,01 - 85,00 %	Cukup Valid
50,01 – 70,00%	Kurang Valid
01,00 – 50,00%	Tidak Valid

(Agustina, 2016)

Media pembelajaran dikatakan valid apabila mempunyai skor sebesar >70,00%. Apabila setelah dianalisis skor akhir yang diperoleh sebesar <70,01% maka media tersebut perlu untuk direvisi ulang dengan mempertimpangkan kritik dan saran dari validator tentang media tersebut.

b. Analisis Kevalidan Materi dalam Media Pembelajaran

Penilaian validator terhadap kevalidan materi dalam media pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah digunakan dalam menyusun media yang dikembangkan. Video kegiatanku terdiri dari 3 aspek yaitu isi, konstruksi, dan bahasa. Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data ini adalah:

- 1) Menyajikan dalam bentuk tabel kemudian memasukan data-data yang telah diperoleh dalam data kemudian menganalisis tabel tersebut.
- 2) Menghitung jumlah skor yang diberikan validator dalam setiap kriteria.
- 3) Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus

$$\text{Validitas } V = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- 4) Kemudian nilai akhir dicocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Presentase Hasil Validitas

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
85,01 – 100 %	Sangat Valid
70,01 - 85,00 %	Cukup Valid
50,01 – 70,00%	Kurang Valid
01,00 – 50,00%	Tidak Valid

(Agustina, 2016)

Materi dalam media pembelajaran dikatakan valid apabila mempunyai skor sebesar >70,00%. Apabila setelah dianalisis skor akhir yang diperoleh sebesar <70,01% maka materi tersebut perlu untuk direvisi ulang dengan mempertimpangkan kritik dan saran dari validator tentang media tersebut.

2. Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis tes hasil belajar peserta didik dilakukan dengan melakukan penilaian tes tulis. Data yang dihasilkan berupa hasil belajar peserta didik yang diukur dengan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi menulis narasi. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini langkah-langkahnya menurut (Aljatila, 2015: 15) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengkonversi nilai pada tes evaluasi sesuai dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Penilaian Menulis Narasi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal
1	Isi/gagasan yang dikemukakan	30
2	Organisasi isi	20
3	Tata bahasa	20
4	Penilaian kata (diksi)	15
5	Penggunaan ejaan	15
	Jumlah	100

- b. Menghitung jumlah skor dalam setiap aspek.
- c. Mengkonversi nilai ke dalam rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- d. Menentukan ketuntasan belajar klasikal

Nilai ketuntasan belajar klasikal merupakan suatu nilai yang menjadi kualifikasi peserta didik terhadap penguasaan kompetensi dalam proses pembelajaran. Untuk menghitung nilai ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

- e. Kemudian hasil nilai tersebut dikelompokkan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Belajar Klasikal

Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal	Kualifikasi	Nilai
85-100%	Sangat baik	A
65-84%	Baik	B
55-64%	Cukup	C
0-54%	Kurang	D

Aqib (2008: 41)

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran pada materi menulis narasi menggunakan video kegiatanku peserta didik dinyatakan tuntas dalam tes hasil belajar dengan memperoleh nilai sebesar 70, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah dan tuntas secara klasikal apabila memperoleh sebanyak >65% dari peserta didik yang tuntas.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Menurut Nieveen dalam (Yumasari, 2010: 14) Media dapat dan untuk dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

a. Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila mempunyai skor sebesar >70,00%. Apabila setelah dianalisis skor akhir yang diperoleh sebesar <70,01% maka media tersebut perlu untuk direvisi ulang dengan mempertimpangkan kritik dan saran dari validator.

b. Praktis

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila dapat memenuhi indikator yaitu validator menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

c. Efektif

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran pada materi menulis narasi menggunakan video kegiatanku peserta didik dinyatakan tuntas dalam tes hasil belajar dengan memperoleh nilai sebesar 70, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah dan tuntas secara klasikal apabila sebanyak >65% dari peserta didik yang tuntas.

