

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019:396), metode penelitian dan pengembangan adalah suatu pendekatan ilmiah yang mencakup kegiatan meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas suatu produk. Sementara itu, Borg dan Gall dalam Sumarni (2019:3) menyatakan bahwa *educational research and development* merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Dengan demikian, penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan atau menguji keefektifan produk yang digunakan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran.

Desain yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian dari Borg and Gall. Desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall ini terdiri dari 10 tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba dalam skala terbatas, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, revisi penyempurnaan produk, uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir, serta desiminasi

dan informasi. Model pengembangan Borg & Gall sesuai dengan media yang akan dikembangkan karena memiliki langkah yang sangat ideal dan terperinci yang terdiri dari sepuluh tahap yang dapat disederhanakan menjadi tujuh tahap tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan.

Berikut adalah penjabaran dari desain penelitian model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap, antara lain:

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian ini perlu dilakukan guna menganalisis kebutuhan dalam kegiatan utama, yaitu:

1. Analisis kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 1 Sintang dilakukan melalui wawancara dengan para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Melakukan analisis terhadap media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Faktanya, dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang, media pembelajaran jarang dimanfaatkan, sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran mengenai ketersediaan media pembelajaran yang ada, serta harapan mereka dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Perencanaan

Setelah menganalisis permasalahan yang ditemukan, langkah selanjutnya adalah tahap perencanaan. Perencanaan ini disusun berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang pengembangan media pembelajaran berupa animasi cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan minat belajar siswa.

c. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan, peneliti akan menyusun media pembelajaran animasi berbasis cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu* guna meningkatkan minat belajar siswa, dengan merujuk pada spesifikasi produk yang telah dirancang sebelumnya.

d. Uji Coba dalam Skala Terbatas

Pada tahap ini, dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan melalui proses validasi oleh peneliti. Validasi ini melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk menilai kesesuaian produk dengan materi dan desain yang telah dirancang. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa akan menjadi dasar penentuan kelayakan produk. Jika terdapat masukan atau saran dari para ahli, peneliti akan melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan hingga produk dinyatakan valid sesuai dengan rekomendasi yang diberikan.

e. Revisi Hasil Uji Coba

Tahap berikutnya adalah revisi hasil uji coba produk. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Produk yang telah direvisi dan disempurnakan kemudian akan siap untuk diuji pada tahap uji coba utama.

f. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, dilakukan uji coba skala besar yang melibatkan siswa SMP Negeri 1 Sintang. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengukur respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

g. Revisi Penyempurnaan Produk

Revisi produk pada tahap ini merupakan revisi tahap kedua yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Proses revisi ini didasarkan pada hasil uji coba produk sebelumnya. Setelah dilakukan revisi, produk yang dihasilkan adalah versi final dari proses pengembangan, sehingga pada tahap ini produk tidak lagi memerlukan revisi, baik dari aspek materi maupun tampilan.

h. Uji Coba Lapangan Operasional

Setelah melakukan revisi produk, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sintang. Uji coba lapangan operasional ini bertujuan untuk menilai peningkatan minat belajar siswa serta menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

i. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir merupakan perbaikan terakhir terhadap media yang telah dikembangkan untuk menghasilkan produk final. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan didasarkan pada hasil uji coba lapangan, sebagai upaya penyempurnaan produk agar dapat diterapkan di sekolah lain.

j. Deseminasi dan Informasi

Setelah produk direvisi, langkah selanjutnya adalah mendiseminasikan produk tersebut kepada siswa dan di sekolah-sekolah lainnya.

B. Prosedur Pengembangan

Sebagaimana yang telah dijelaskan, peneliti menggunakan metode pengembangan atau Research and Development Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian Borg and Gall, yang terdiri dari sepuluh tahap. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap revisi penyempurnaan produk saja.

Berikut Penjabaran proses penelitian dan pengembangan media animasi cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu* yang disederhanakan dari model Borg and Gall, sebagai berikut:

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian perlu dilakukan guna menganalisis kebutuhan dalam kegiatan utama, yaitu:

1. Analisis kebutuhan dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Sintang dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Melakukan analisis terhadap media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang, penggunaan media pembelajaran masih sangat minim. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa
3. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran yang tersedia serta harapan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran tersebut.

b. Perencanaan

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ditemukan, langkah selanjutnya adalah tahap perencanaan. Perencanaan ini disusun berdasarkan, hasil analisis yang telah diperoleh. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang pengembangan media pembelajaran berupa media animasi cerita rakyat dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan ini, peneliti akan merancang dan mengembangkan media pembelajaran animasi cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu* guna meningkatkan minat belajar siswa, dengan berpedoman pada spesifikasi produk yang telah disusun.

d. Uji Coba dalam Skala Terbatas

Pada tahap ini, dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba terbatas dilaksanakan melalui proses validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli bahasa, dan satu ahli media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian produk dengan materi dan desain yang telah dirancang. Hasil validasi dari para ahli tersebut akan menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Jika terdapat masukan atau saran dari para validator, peneliti akan melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan rekomendasi yang diberikan, hingga media tersebut dinyatakan valid.

e. Revisi Hasil Uji Coba

Tahap berikutnya adalah perbaikan hasil uji coba produk. Perbaikan ini akan dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Tujuan dari perbaikan ini adalah untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Setelah proses revisi dan penyempurnaan, produk yang telah diperbaiki akan siap untuk diuji coba pada tahap uji coba utama.

f. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, dilaksanakan uji coba skala besar yang melibatkan siswa SMP Negeri 1 Sintang. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memperoleh respon dari siswa terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

g. Revisi Penyempurnaan Produk

Revisi produk pada tahap ini merupakan revisi tahap kedua yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk sebelumnya. Produk yang telah direvisi ini merupakan hasil akhir dari proses pengembangan, sehingga pada tahap ini, produk yang dihasilkan tidak lagi memerlukan revisi, baik dari segi materi maupun tampilan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk perlu dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar berkualitas dan bermanfaat. Selain itu, uji coba ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengukur validitas dan kepraktisan produk, peneliti melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai pihak yang membantu dalam proses penilaian. Melalui masukan dan saran dari ketiga ahli tersebut, peneliti memperoleh umpan balik

yang berguna, baik sebelum maupun saat media diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini merupakan bagian dari proses pengembangan yang dilakukan secara mandiri. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan studi dan mengumpulkan data guna menganalisis beberapa aspek, antara lain:

1. Mengkaji terhadap kebutuhan dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Sintang dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran.
2. Melakukan analisis terhadap media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Berdasarkan kenyataan di lapangan, pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang jarang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi mengenai ketersediaan media pembelajaran serta harapan-harapan yang diinginkan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap berikutnya adalah perencanaan. Setelah melakukan penelitian dan mengumpulkan data, peneliti menyusun rencana berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh. Dari analisis tersebut, peneliti merancang

pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk awal. Pada tahap ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa, dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah ditentukan. Selain itu, peneliti juga akan menyusun petunjuk penggunaan untuk media pembelajaran animasi cerita rakyat. Setelah itu, media tersebut akan dinilai kelayakannya oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Proses validasi ini melibatkan tiga ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang mendalam terkait dengan isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, serta keahlian dalam desain, bahasa yang efektif dan tampilan media yang ditujukan untuk siswa SMP Negeri 1 Sintang. Kemudian, peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan feedback dari guru mengenai media pembelajaran animasi cerita rakyat yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

E. Subyek Uji Coba

a. Subyek Uji Coba

Subjek yang terlibat dalam validasi media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari tiga orang, yakni satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa, dan satu orang ahli media.

b. Subyek Uji Coba

Setelah media pembelajaran divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan serta saran dari para validator, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan uji coba lapangan yang melibatkan siswa SMP Negeri 1 Sintang.

F. Jenis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari penilaian terhadap produk berdasarkan jumlah skor yang dihimpun melalui kuesioner atau angket, serta lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif menggunakan skala lima (skala Likert), dengan mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2017:238).

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting untuk dilakukan. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa metode, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung objek yang diteliti. Melalui observasi, aktivitas dan perhatian siswa diamati guna memperoleh data kualitatif yang digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

- ### 2. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi langsung antara peneliti (pewawancara) dan narasumber. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan Guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi terkait proses penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelum pelaksanaan wawancara, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi data-data yang diperlukan sebagai dasar dalam mengembangkan produk pembelajaran yang akan dirancang.

3. Angket

Angket penelitian untuk uji ahli disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media guna memperoleh penilaian serta masukan yang dapat dijadikan dasar dalam melakukan revisi terhadap produk, sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya, angket juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan dan respons mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

H. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari media yang dikembangkan.

1. Data Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media dan Materi

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media dan ahli materi. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3.1 Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Klasifikasi	Skor
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

b. Menghitung rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan rumus:

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Maksimal}} \times 100$$

c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata keseluruhan dan

tiap aspek dengan menggunakan kriteria konversi sebagai berikut

Tabel 3.2 Kriteria Konversi Nilai Skala Lima

No	% Interval	Kategori
1	80% – 100%	Sangat Baik
2	60% – 79%	Baik
3	40% – 59%	Cukup Baik
4	20% – 39%	Kurang Baik
5	0% – 19 %	Tidak Baik

2. Data Angket Respon Peserta Didik

Data angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media video pembelajaran yang dikembangkan. Angket tertutup dibuat dengan pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju Analisis respon peserta didik dilakukan dengan menggunakan persentase.

Tabel 3.3 Pensekoran Jawaban Pernyataan

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Adapun rumus yang digunakan untuk respon peserta didik yaitu :

Rumus :

$$\text{persentase setiap nomor (\%)} = \frac{\text{jumlah siswa menjawab}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Jika hasil validasi menunjukkan persentase kurang dari 61% untuk setiap aspek, maka media pengembangan tersebut dinyatakan belum valid maka perlu dilakukan revisi

terhadap media yang akan diuji cobakan. Lembar validasi respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3.4 Interval Kriteria Respon Peserta Didik

Skor validasi yang di peroleh (x)	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% < x \leq 80\%$	Baik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Baik
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang baik
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Baik