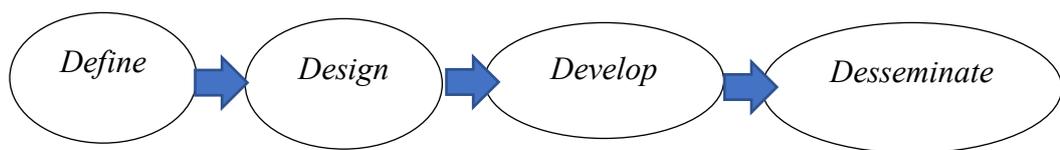


BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sesuatu yang sudah ada pada masa ini supaya menjadi lebih baik dan dapat digunakan untuk masyarakat atau pengguna pada masa ini. Menurut Sugiyono metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk, diperlukan analisis kebutuhan, dan untuk menguji keefektifan produk, dilakukan pengujian. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik serta ilmu-ilmu teknologi informasi. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan 4D. Tahap-tahap model 4-D meliputi, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebarluasan).



Gambar 3.1 Alur Metode Pengembangan 4-D (Sumber: Sugiyono, 2022)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran visual dalam bentuk poster dengan menggunakan aplikasi canva, yaitu media yang mempermudah guru dalam penyampaian informasi lebih cepat dan mudah, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media visual poster dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran teks negosiasi ini menggunakan model 4D. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Arkadiantika dkk., 2020). Menurut “Thiagarajan (dalam Maydiantoro, 2021) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *Define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.”

Adapun prosedur penelitian pada model 4-D sebagai berikut:

1. Pendefinisian

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahapan ini informasi yang akan didapatkan yaitu analisis awal dengan mewawancarai guru dan siswa kemudian dilakukan analisis siswa dengan cara mengamati karakteristik siswa di kelas, kemudian dilanjutkan analisis konsep sebagai pertimbangan isi materi yang

sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah itu, dilakukan analisis tugas dengan tujuan menganalisis KI dan KD terkait materi yang akan dikembangkan dan terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian kelulusan. Berikut adalah tahap-tahap dalam pendefinisian:

a. Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media poster. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media poster yang sesuai untuk dikembangkan.

Analisis awal juga dilakukan untuk menentukan masalah-masalah yang ditemukan di awal sehingga diperlukan adanya suatu pengembangan produk yang menunjang tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Analisis awal dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan bahan ajar.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis siswa dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik sbegai kelompok maupun individu. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa perlu

diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran dengan merinci tugas isi materi ajar yang dimasukkan ke dalam konten produk media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi bahan ajar yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian merupakan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan

ditampilkan dalam bahan ajar tersebut, menentukan kisi-kisi soal dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini setelah mendapatkan permasalahan dari tahap penefinisian, maka akan dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes acuan menghubungkan tahapan antara tahap pendefinisian (define) dengan tahap perancangan (design). Jenis tes acuan yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah menggunakan angket validasi dan angket respon siswa.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang ditunjuk yaitu bahan ajar berbentuk media visual poster dengan menggunakan aplikasi canva untuk memudahkan dalam pembelajaran.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan

dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran yang meliputi desain materi, gambar, dan tulisan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal (*initial design*) yaitu bahan ajar dan media yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki bahan ajar sebelum menjadi produk jadi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Berikut ini adalah rancangan awal media bahan ajar:

- 1) Lampiran depan (cover luar, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, KD, IPK, petunjuk bahan ajar).
- 2) Isi bahan ajar ini terdiri dari (materi, contoh soal, latihan soal).
- 3) Bagian akhir bahan ajar memuat (daftar pustaka).

3. Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini peneliti mengkonkretkan hasil perencanaan pada tahapan design sebelumnya. Tahap pengembangan ini, produk yang telah terkonsep kemudian dikembangkan sesuai dengan materi, kebutuhan siswa, ilustrasi gambar lain sebagainya dengan tujuan untuk menghasilkan bahan ajar poster yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba

kepada siswa. Terdapat langkah-langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi pada pokok bahasan teks negosiasi dalam bahan ajar poster sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal produk yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah produk tersebut valid atau tidak valid. Setelah dinyatakan valid dan divalidasi dan sudah direvisi, maka dihasilkan produk tahap validasi. Produk ini selanjutnya akan diujikan kepada siswa-siswi dalam tahap uji coba lapangan terbatas dengan syarat yang sudah ditentukan. Apabila produk coba mencapai minimal ketentuan maka produk tersebut dapat dinyatakan praktis digunakan. Dan apabila produk dibawah minimal ketentuan maka dapat dilakukan revisi produk dan dapat diujikan kembali sampai dinyatakan praktis. .

b. Revisi Produk

Setelah desain produk di validasi oleh para ahli maka dapat diketahui kekurangan dari media pembelajaran tersebut. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

c. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah validasi dan melakukan revisi serta melakukan perbaikan kepada pakar ahli materi dan ahli media. Tujuan dari uji coba produk untuk mendapatkan informasi apakah bahan ajar yang dikembangkan dalam menyampaikan materi praktis dan bermanfaat atau tidak dibandingkan dengan bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya.

d. Produk Jadi

Jika produk sudah valid dan praktis tidak mengalami uji coba ulang kembali, maka bahan ajar siap digunakan di sekolah tersebut.

4. Tahap Penyebaran

Setelah uji coba semua selesai dan instrumen telah direvisi, tahap terakhir adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan produk.

a. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Tes Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran teks negosiasi dan memperoleh informasi tentang kebutuhan media pembelajaran.

2) Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media poster untuk menilai aktivitas siswa, keterlibatan mereka, serta respon mereka terhadap media yang digunakan.

3) Tes Hasil Belajar

Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media poster. Tes ini berupa soal pilihan ganda dan soal uraian yang mengukur pemahaman siswa tentang teks negosiasi.

4) Angket

Angket yang digunakan yaitu berupa kuisioner yang disusun untuk mendapatkan data penelitian sesuai dengan indikator. Penilaian angket diukur menggunakan skala likert. Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur respons mereka terhadap penggunaan media poster. Angket ini berisi pertanyaan yang berkaitan dengan persepsi siswa tentang efektivitas dan ketertarikan mereka terhadap media poster yang dikembangkan.

b. Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar wawancara, lembar observasi, soal tes dan angket.

1) Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk mewawancari guru dan siswa untuk mendapatkan informasi tujuan. Informasi

tersebut dapat berupa data dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Dalam mencari informasi dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan 2 lembar wawancara yaitu lembar wawancara siswa dan lembar wawancara guru.

2) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama penggunaan media poster dalam proses pembelajaran.

3) Soal Tes Belajar

Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap materi teks negosiasi.

4) Angket atau Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2017: 142) Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dirancang untuk mengetahui tanggapan siswa perihal bahan ajar yang dihasilkan. Tujuan angket guna mengetahui tanggapan siswa tentang kemenarikan dan kemudahan bahan ajar poster pada materi teks negosiasi. Angket diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang

pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang telah mereka gunakan saat ujicoba. Adapun angket yang digunakan adalah:

a) Lembar Validasi Ahli

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari para ahli untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan apakah layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli ini dilakukan oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data dari lembar validasi dilakukan dengan mempresentasikan rating media pembelajaran berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi yang akan menjadi skor kelayakan. Skor kelayakan adalah skor mentah yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam presentase dengan rumus:

$$\% \text{ Interpretasi Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan (X)}}{\text{Jumlah Skor Maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

Akbar (2013), menyatakan bahwa pengembang model dapat menentukan sendiri kriteria validitas disesuaikan dengan banyaknya item dalam instrumen validasi dan cara pembuatan skornya. Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran menggunakan Skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel-tabel berikut

menurut Akbar (2013). Rumus yang digunakan untuk menentukan lebar interval untuk mengetahui kriteria dalam skala likert adalah:

$$(1) \text{ Skor maksimal} = N \times L_{\text{maksimal}}$$

$$(2) \text{ Skor minimal} = N \times L_{\text{minimal}}$$

$$(3) \text{ Range} = v \text{ Skor maksimal} - \text{Skor minimal}$$

$$(4) \text{ Lebar interval} = \text{Range}/I$$

Keterangan:

N: Jumlah item validasi

L: Nilai Skala Likert

I: Jumlah besaran interval

Setelah memasukkan rumus tersebut, kemudian didapatkan hasil perhitungan untuk validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi soal tes.

1. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk mendapatkan informasi, mengevaluasi, dan memberikan saran terhadap media yang sedang dikembangkan. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media untuk memberikan pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentarnya tentang bagaimana hasil dari pengembangan media visual poster berbasis komik yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar yang diberikan oleh ahli media sangat bermanfaat untuk

memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
1.	Penggunaan	Kemudahan, kemenarikan, dan kepraktisan	1, 2, 3	3
2.	Tampilan	Desain, ilustrasi, dan gambar sesuai	4,5,6	3
		Ketepatan penempatan ilustrasi	7, 8, 9	3
		Huruf dan warna	10, 11, 12, 13, 14, 15	6
		Kesesuaian bentuk dan ukuran ilustrasi	16	1
		Daya tarik ilustrasi yang disajikan	17	1
3	Pembelajaran	Keterkaitan dengan materi	18	1
		Pendukung pembelajaran	19, 20	1
		Jumlah Butir Penilaian		20

*Dikembangkan dari Mila Andisa Apri Dewi, 2022

Tabel. 3.2 Kriteria Skala Nilai Ahli Media

Kriteria Presentase (%)		Tingkat Validasi
42,26 – 52	81,26% – 100%	Sangat Layak
32,51 – 42,25	62,51% - 81,25%	Layak
22,76 – 32,5	43,76% - 62,5%	Tidak Layak

13 – 22,75	25% - 43,75%	Sangat Tidak Layak
------------	--------------	--------------------

*Sumber: Akbar, 2013 (Diubah sesuai kebutuhan penelitian)

2. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian dari seorang ahli atau pakar terhadap kelayakan isi dan kelayakan produk yang dikembangkan. Ahli materi yang dipilih sebanyak 2 orang yang berkompeten dibidang Bahasa Indonesia.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Materi	Keakuratan fakta dan konsep pada materi	1, 2, 3	3
		Kejelasan uraian materi	4, 5, 6, 7	4
		Keakuratan ilustrasi	8, 9	2
2	Bahasa	Kesesuaian kaidah dengan bahasa	10, 11, 12, 13, 14	5
3	Pembelajaran	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep	15, 16	2
		Komunikatif	17, 18	2

Kemudahan pemahaman ilustrasi	19, 20	2
Jumlah Butir Penilaian		20

*Dikembangkan dari Mila Andisa Apri Dewi, 2022

Tabel. 3.4 Kriteria Skala Nilai Ahli Materi

Kriteria Presentase (%)		Tingkat Validasi
35,76 – 44	81,26% - 100%	Sangat Layak
27,51 – 35,75	62,51% - 81,25%	Layak
19,26 – 27,5	43,76% - 62,5%	Tidak Layak
11 – 19,25	25% - 43,75%	Sangat Tidak Layak

*Sumber: Akbar, 2013 (Diubah sesuai kebutuhan penelitian)

3. Lembar Soal Tes

Soal tes dibuat untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam Pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan media poster.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
1	3.4	Mengidentifikasi pengertian teks negosiasi dari poster komik	C1 (Pengetahuan)	1,2
2	3.4	Menjelaskan tujuan teks negosiasi yang tergambar dalam komik	C2 (Pemahaman)	3,4
3	3.4	Mengidentifikasi ciri-ciri teks negosiasi yang terdapat dalam poster komik	C2 (Pemahaman)	5,6,7
4	3.4	Mengidentifikasi struktur teks negosiasi (orientasi, pengajuan, persetujuan, penutup) dalam komik	C2 (Pemahaman)	8,9,10
5	3.4	Menganalisis peran tokoh dalam proses negosiasi pada cerita komik	C4 (Analisis)	11,12
6	3.4	Mengidentifikasi ungkapan penawaran dan persetujuan dalam dialog komik	C2 (Pemahaman)	13,14,15
7	4.4	Menentukan sikap sopan dan santun dalam bernegosiasi yang tergambar dalam poster komik	C3 (Aplikasi)	16
8	4.4	Mengidentifikasi solusi yang dihasilkan dari teks negosiasi dalam komik	C4 (Analisis)	17,18

9	4.4	Menentukan isi teks negosiasi yang logis sesuai dengan ilustrasi komik	C3 (Aplikasi)	19
10	4.4	Memilih kalimat penutup negosiasi yang sesuai dari teks pada poster komik	C3 (Aplikasi)	20
11	4.4	Mengidentifikasi penggunaan kalimat persuasif dalam teks	C3 (Aplikasi)	21-22
12	3.4	Menentukan isi dari kutipan teks negosiasi	C3 (Aplikasi)	23
13	3.4	Mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks negosiasi	C2 (Pemahaman)	24
14	3.4	Menganalisis keberhasilan negosiasi	C4 (Analisis)	25

Tabel 3.6 Kriteria Skala Nilai Soal Tes

Kriteria Presentase (%)		Tingkat Validasi
27-32	81,26% - 100%	Sangat Layak
21-26	62,51% - 81,25%	Layak
15-20	43,76%- 62,5%	Tidak Layak
8-14	25% - 43,75%	Sangat Tidak Layak

*Sumber: Akbar, 2013 (Diubah sesuai kebutuhan penelitian)

5. Lembar angket kepraktisan oleh siswa

Angket ini digunakan menguji kepraktisan bahan ajar pembelajaran yakni angket respon siswa yang berisi pernyataan negatif dan positif terhadap bahan ajar.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Manfaat	Peningkatan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi	1	1
2	Kualitas	Daya tarik penyajian materi	2	1
		Peningkatan minat pengguna	3	1
		Fleksibilitas pemakaian	4	1
		Kemudahan penggunaan	5	1
3	Tampilan	Ketertarikan terhadap desain	6	1
		Konsistensi penggunaan huruf, jarak spasi, ukuran huruf, sistematika pengetikan	7	1
		Kemudahan membaca teks/tulisan dalam aplikasi	8	1
		Kemudahan memahami bahasa dalam aplikasi	9	1
		Jumlah Butir		

Hasil dari angket respon siswa terhadap media poster akan diinterpretasikan berdasarkan total persentase yang diperoleh dengan melihat rumus persentase data respon siswa berdasarkan tabel, sebagai berikut:

Tabel. 3.8 Interpretasi Nilai Presentase Tanggapan Siswa

Kriteria Presentase (%)		Tingkat Validasi
74,76% - 92	81,26% - 100%	Sangat Layak
57,51 – 74,75	62,51% - 81,25%	Layak
40,26 – 57,5	43,76% - 62,5%	Tidak Layak
23 – 40,25	25% - 43,75%	Sangat Tidak Layak

*Sumber: Akbar, 2013 (Diubah sesuai kebutuhan penelitian)

c. Teknik Analisis Data

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan teknik analisis secara kuantitatif, yaitu analisis data validasi para ahli dan kepraktisan dari siswa.

1. Analisis validasi produk

Data lembar dari validasi diambil dan di hitung presentasinya.

Rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item menurut Sugiyono (2017:95) yaitu:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut adalah tabel kriteria tingkat validasi:

Tabel 3.9 Kategori Ukuran Penilaian Validasi

No	Kualifikasi	Penilaian %
1	Sangat Valid	80

2	Valid	60
3	Cukup Valid	40 60
4	Tidak Valid	20 40
5	Sangat Tidak Valid	0 20

*Sumber: Adaptasi Riduwan dan Akdon (2013)

Sehingga dalam penelitian pengembangan bahan ajar poster dengan menggunakan aplikasi canva ini dikatakan valid apabila hasil persentasenya mempunyai target minimal $> 60\%$ atau valid dari penilaian validator dan apabila hasil presentasinya $\leq 60\%$ maka diperlukan perbaikan kemudian diujikan kembali sampai penilaian validator menyatakan valid.

2. Analisis kepraktisan produk

Untuk menilai kepraktisan produk, siswa yang sudah diambil sampel sebanyak 12 siswa diberi angket respon untuk memberikan tanggapan bahan ajar yang dikembangkan yaitu 4 siswa dengan kemampuan tinggi, 4 siswa dengan kemampuan sedang, dan 4 siswa dengan kemampuan rendah yang diperoleh dari hasil belajar siswa melalui guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 4 Sintang. Menurut Restiyowati dan sanjaya (2012:133-134) “jumlah ideal untuk uji coba terbatas adalah 10 sampai 20 siswa”. Rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item menurut Sugiyono (2017) yaitu:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel dibawah ini untuk melihat kualifikasi hasil akhir kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan.

Tabel 3.10 Kategori Praktikalitas Bahan Ajar

No	Kualifikasi	Penilaian %
1	Sangat Praktis	80
2	Praktis	60
3	Cukup Praktis	40
4	Tidak Praktis	20
5	Sangat Tidak Praktis	0

*Sumber: Adaptasi Riduwan dan Akdon (2013)

Sehingga dalam penelitian pengembangan bahan ajar poster dengan menggunakan aplikasi canva ini dikatakan praktis apabila hasil persentasenya mempunyai target minimal $> 60\%$ atau produk dapat digunakan siswa dan apabila hasil presentasenya $\leq 60\%$ maka diperlukan perbaikan kemudian diujikan kembali.

3. Uji Validitas Soal Tes

Validasi soal tes digunakan untuk mengukur tingkat validitas dari sebuah soal tes yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa, sehingga soal yang digunakan peneliti dapat benar-benar di terapkan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan soal tes yang digunakan dalam penelitian ini maka perlu dilakukan uji validitas. Uji validitas dapat menggunakan rumus korelasi

yang dikemukakan oleh person, yang dikenal sebagai korelasi *product moment* seperti berikut:

$$r \text{ hitung} = \frac{(\sum xy) - (\sum x) - (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n \cdot \sum xy^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

rhitung: Koefisien korelasi product moment

n: Jumlah Responden

x: Skor pertanyaan pada butir pertanyaan yang dicari validitasnya

y: Skor total yang dicapai responden

$\sum x$: Jumlah skor item

$\sum y$: Jumlah skor total

Kriteria valid: jika rhitung > rTabel item dikatakan valid, dan sebaliknya. Uji validitas ini akan dilakukan menggunakan bantuan program SPSS, batas signifikansi koefisien korelasi uji validitas instrumen adalah 0,05.

Uji coba validitas soal tes dilakukan percobaan di kelas X B SMA Negeri 4 Sintang, dengan jumlah sampel uji coba pertama sebanyak 10 siswa.

Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Instrumen

Keterangan	Jumlah	No Soal
------------	--------	---------

Soal Valid	20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24
Soal Tidak Valid	5	10, 15, 16, 18, 19

4. Uji Realibilitas Soal Tes

Reliabilitas suatu instrumen adalah tingkat konsistensi instrument tersebut ketika diberikan kepada subjek yang sama, walaupun diterapkan pada orang yang berbeda, dalam waktu, dan tempat yang berbeda, namun memberikan hasil yang relatif serupa. (Alfajri, Maizora, and Agustinsa 2019)

Untuk menguji reliabilitas tes, digunakan rumus alfa Cronbach.

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Ri = koefisien reliabilitas alfa cronbach

K = jumlah item soal

$\sum s_i^2$ = jumlah varians skor tiap item

St² = varians total

Kriteria koefisien reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien korelasi	Realibilitas
$0,90 \leq r_i \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 \leq r_i < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_i < 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r_i < 0,40$	Rendah

$r_i < 0,20$	Sangat Rendah
--------------	---------------

Sumber : (Alfajri, Maizora, and Agustinsa 2019)

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika berda pada kriteria reliabilitas sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Tabel 3.13 Hasil Uji Realinilitas Soal Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.739	26

Berdasarkan tabel uji realibilitas dengan bantuan *SPSS25* didapatkan hasil Ri atau koefisien reliabilitas alfa cronbach yaitu sebesar 0,739, yang berarti instrument soal ini memiliki kriteria reliable “Tinggi”.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu syarat dalam rangkaian analysis data yang harus dilakukan sebelum melakukan analisis uji independent sampel T- Test. Uji normalitas digunakan untuk mnegtahui apakah data yang diperoleh sudah berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan data uji normalitas apabila signifikansi $\leq 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal, Namun apabila signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Kesimpulannya sebagai berikut:

HO: Nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka dinyatakan normal

HI: Nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka dinyatakan tidak normal.

6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok berasal dari populasi yang homogeny atau sama. Ketentuan uji homogenitas yaitu apabila signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka dinyatakan tidak homogen. Namun, apabila signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka dinyatakan homogen. Kesimpulannya:

HO: Nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data homogen.

7. Uji Independent T-Test

Uji independent sample T-Test merupakan jenis uji statistika yang digunakan untuk mengetahui perbandingan atau perbedaan nilai rata-rata pada dua sampel yang tidak berpasangan. Maksud dari tidak saling berpasangan bahwa penelitian dilakukan untuk dua subjek sampel yang berbeda. Ketentuan dari uji independent sampel T-Test yaitu apabila signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan memiliki perbedaan. Namun, apabila signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan tidak memiliki perbedaan. Kesimpulannya sebagai berikut:

HO: nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tidak memiliki perbedaan.

HI: nilai signifikansi $< 0,05$, maka data memiliki perbedaan. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

HO: Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan kelas control yang tidak menggunakan media pembelajaran poster berbasis komik.

HI: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran video animasi. dengan rumus sebagai berikut

HI: Nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka dinyatakan tidak homogen.

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

X1 = Rata-rata sampel 1

X2 = Rata-rata sampel 2

n1 = Jumlah sampel 1

n2 = Jumlah sampel 2

S1 = Simpang baku sampel 1

S2 = Simpangan Baku sampel 2

8. Berbantuan SPSS

SPSS pertama kali dirilis pada tahun 1968 dan diciptakan oleh Norman Nie, seorang lulusan Fakultas Ilmu Politik dari *Stanford University*, yang sekarang menjadi Profesor Peneliti Fakultas Ilmu Politik di *Stanford* dan Profesor Emiritus Ilmu Politik di *University of Chicago*.

SPSS yaitu singkatan dari *Statistical Package For The Social Science* yang berarti sebuah software pengolahan data statistik atau

yang digunakan untuk analisis statistik interaktif atau batch. Statistik merupakan program yang paling banyak digunakan untuk menganalisis statistic dalam ilmu sosial, dan juga berbagai disiplin ilmu (Handayani et al., 2023).

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang bersekolah di SMA Negeri 4 Sintang yang sedang mempelajari materi teks negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jumlah keseluruhan populasi adalah 223 siswa yang terbagi menjadi 7 kelas. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok uji coba kecil (kelompok 1) dan kelompok uji coba besar (kelompok 2).

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan yaitu *cluster sampling*, teknik yang dilakukan dengan memilih wakil dari setiap kelompok atau wilayah. Pengambilan sampel dilakukan dengan memilih kelas X B dan X C yang masing-masing berjumlah 36 siswa yang bersekolah di SMAN 4 Sintang.

Tabel 3.14 Populasi Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
----	-------	--------------

1	Kelas Skala Kecil	10 Siswa
2	Kelas Skala Besar	36 siswa

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah mendapatkan penilaian oleh para ahli materi dan ahli media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak di uji cobakan dilapangan. Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali, uji coba kelompok kecil sebanyak 10 siswa di kelas X A, yaitu dengan membagikan poster yang berisi tentang materi teks negosiasi yang sudah dibuat dan menjelaskan materi yang terkait. Selesai menjelaskan materi, peneliti akan memberikan soal tes kemudian peneliti mengumpulkan data melalui angket tanggapan siswa dan juga dari hasil belajar siswa.

Setelah direvisi dan uji coba kelompok kecil berhasil, maka kemudian dilanjutkan uji coba kelompok besar yaitu sekitar 36 siswa di satu kelas X C. Seperti uji coba kelompok kecil peneliti kemudian membagikan lembaran poster yang berisi materi teks negosiasi dan kemudian menjelaskan materi tersebut, setelah selesai menjelaskan materi peneliti akan memberikan soal tes dan angket tanggapan siswa.

E. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk ini dilakukan melalui tiga tahap uji coba yaitu, tahap evaluasi ahli, uji coba tahap pertama (kelompok kecil), dan uji coba tahap kedua (kolompok besar).

1. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan Pada kelas X A sebanyak 10 siswa, SMAN 4 Sintang.

2. Uji coba lapangan (kelompok besar)

Uji coba lapangan dilakukan pada satu kelas X C sebanyak 36 siswa atau satu kelas, SMAN 4 Sintang.

F. Subjek Uji coba

Subjek uji coba pada pengembangan media poster berbasis canva yang telah dikembangkan akan di uji cobakan kepada kelas X B SMAN 4 Sintang. Uji coba penelitian dilakukan pada tahap uji coba skala luas. Uji coba skala kecil ini dilakukan pada kelas X A sebanyak 10 siswa, SMAN 4 Sintang. Uji coba skala luas dilakukan pada satu kelas, kelas X C sebagai kelas eksperimen sebanyak 18 siswa dan kelas X C sebagai kelas kontrol yaitu sebanyak 18 siswa.

G. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif. Sumber data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, serta komentar dan masukan guru. Dan diperoleh dari hasil angket validasi terhadap media poster berbasis canva dan angket respon siswa serta angket motivasi dan soal tes.

