

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Langkah penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah langkah penelitian dan pengembangan Alessi dan Trollip (2001.p.408-413). Ada 3 atribut pengembangan yang dikembangkan Alessi dan Trollip (2001.p.408-413). Tiga atribut tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Standard

Langkah awal atau fondasi dari proyek penelitian. Dalam hal ini peneliti hendaknya mendefinisikan kualitas proyek yang dilakukan, lalu memperhitungkan poin-poin yang menentukan kualitas dalam fase perencanaan (planning). Langkah-langkah yang dilakukan untuk melihat standar kualitas pada atribut ini ialah menentukan bidang/ruang lingkup batasan, mengidentifikasi karakteristik pembelajar, menetapkan hambatan, memperkirakan biaya, membuat dokumen perencanaan, memproduksi sebuah buku pedoman, menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber, melakukan *brainstroming*, menetapkan rencana tampilan.

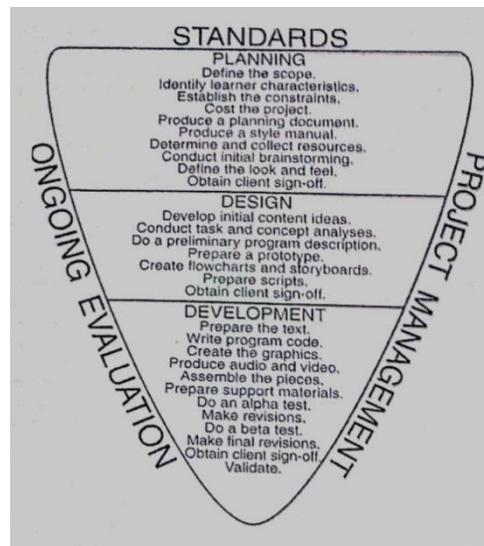
2. On Going Evaluation

Evaluasi berkelanjutan dari tahap awal hingga akhir kegiatan dengan mengacu kepada standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Semua komponen dalam proyek harus diuji, dievaluasi, dan jika perlu direvisi sebelum produk diimplementasikan. Dalam proses ini, peneliti melibatkan ahli media, ahli materi, dan siswa.

3. *Project Management*

Pengaturan sumber-sumber uang, waktu, materi, dan lainnya. Bagian dari proses ini ialah perencanaan di awal proyek seperti pembuatan matriks kerja, dan monitoring kemajuan yang dicapai.

Produk yang dikembangkan dan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audiovisual berbasis kearifan lokal pada menulis teks hasil observasi dengan menggunakan model pengembangan Alesi dan Trollip (2001.p.408-413)



Gambar 1 Skema Langkah-Langkah I

1.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti merujuk pada model Alessi Trollip (2001. p.411-413) sebagai berikut;

1. Perencanaan (*Planning*)
 - a) Mendefinisikan Cakupan Penelitian (*Define The Scope*)

Tahap ini mendefinisikan cakupan penelitian agar terfokus sehingga dihasilkan media yang akurat.
 - b) Menetapkan Masalah dan Solusi (*Establish the Constraint*)

Peneliti menetapkan masalah dan rancangan solusi yang digunakan untuk memperbaiki media.
2. Desain (*Design*)
 - a) Mengembangkan Konsep Desain Awal (*Develop Initial Content Ideas*)

Peneliti mengembangkan konsep awal media dengan memunculkan ide-ide baru
 - b) Menyiapkan Prototype Produk Media (*Prepare Prototype*)

Peneliti menyiapkan prototype media yang dikembangkan dengan konsep yang sudah disepakati
 - c) Membuat Diagram Alir dan Papan Cerita (*Create Flowchart and Storyboard*)

Peneliti membuat diagram alir dan papan cerita yang berguna untuk memandu kerja peneliti dalam mengembangkan media.
 - d) Menyiapkan Skrip dalam Media (*Prepare the Skrip*)

Tahap ini meliputi perencanaan, instrumen, dan animasi pada video.
3. Pengembangan (*Development*)
 - a) Mempersiapkan teks materi yang dimasukkan dalam Media (*Prepare the Text*)

Peneliti memasukkan teks kedalam media. Teks yang digunakan adalah teks laporan hasil observasi.

b) Membuat Desain Grafis (*Create the Graphics*)

Membuat desain grafis dari media yang dikembangkan dengan menggunakan *software* pendukung.

c) Memasukkan Audio dan Video (*Produce Audio and Video*)

Peneliti memasukkan suara dan video yang dikembangkan. Audio digunakan sebagai pelengkap dan petunjuk di media pembelajaran sedangkan video digunakan sebagai alat yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran. Perpaduan dari audio dan video menghasilkan media yang atraktif dan mampu menarik perhatian siswa.

d) Menyatukan Program (*Assemble the Piece*)

Peneliti menyatukan beberapa *slide* yang sudah dibuat menjadi satu kesatuan program utuh. Menyatukan media dengan memperhatikan *flowchart* dalam alurnya dan *storyboard* dalam setiap tampilan *slide*.

e) Melakukan Uji Alfa (*Do an Alpha Test*)

Peneliti melakukan uji alfa yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli kebahasaan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Ahli materi dan bahasa Dr. Hj. Izzah, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memberikan penilaian dari aspek pembelajaran (materi) dan bahasa. Ahli media Yenni Lydiawati, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memberikan penilaian dari aspek tampilan media dan pemrograman media.

f) Melakukan Revisi

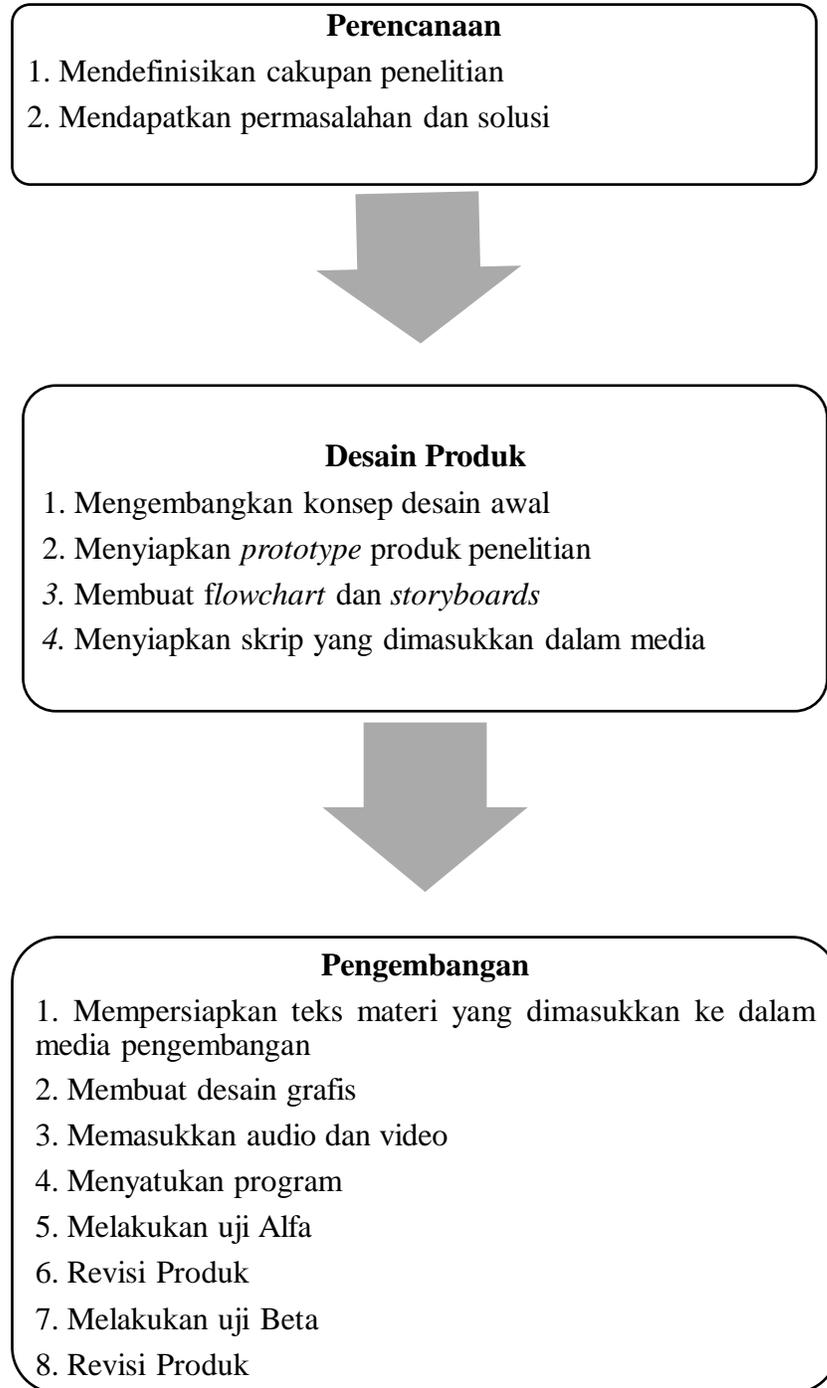
Peneliti melakukan revisi dengan memperhatikan semua aspek secara utuh. Aspek yang dimaksud adalah hasil dari uji alfa. Setelah uji alfa ini dilakukan maka akan memberikan hasil, gambaran terhadap bagaimana keefektifan produk yang dihasilkan. Kemudian peneliti melakukan revisi sesuai hasil penilaian tersebut.

g) Melakukan Uji Beta (*Do a Betta Test*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk. Media pembelajaran audiovisual berbasis kearifan lokal yang sudah melalui perbaikan berdasarkan saran yang diberikan validator, selanjutnya diujicobakan dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Pada saat uji coba dengan siswa, peneliti menggunakan model belajar one to one. Peneliti menggunakan 3 orang siswa dengan kriteria siswa berkemampuan tinggi, siswa berkemampuan sedang, dan siswa berkemampuan rendah. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi, siswa kemudian diberikan angket penilaian terhadap media tersebut. Angket ini merupakan angket uji kepraktisan, siswa menyatakan pendapatnya berkenaan kepraktisan media tersebut.

Selain siswa, uji beta atau uji kepraktisan terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis kearifan lokal yang sudah peneliti buat ini juga dilakukan pada guru mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 2 Palembang. Guru diberikan kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran, setelah selesai menggunakan media pembelajaran, guru tersebut kemudian diberikan angket yang sama seperti yang diberikan ke siswa. Angket tersebut yakni angket uji kepraktisan media pembelajaran.

Berikut gambar alur pengembangan.



Gambar 2 Alur Pengembangan

1.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 2 Palembang yang berada di jalan Puncak Sekuning No.84, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137 dengan jumlah populasi 192 siswa. Jumlah siswa yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini sebanyak 29 siswa yaitu kelas X IPA 1. Dari sebanyak 7 kelas yaitu kelas X IPA 1 sampai X IPA 5 dan X IPS 1 sampai X IPS 2, peneliti memilih kelas X IPA 1 sebagai sample penelitian karena merujuk menurut Arikunto (dikutip Purbasari (2006) jika subjek penelitian kurang dari 100, sebaiknya gunakan semuanya. Namun jika subjek penelitian yang diambil besar jumlahnya, ambil 10% sampai 15% saja. Guru yang menjadi yang menjadi subjek penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 2 Palembang yang berjumlah 1 orang. Peneliti menggunakan 1 orang guru sebagai subjek karena guru tersebut sudah mewakili guru bahasa Indonesia yang lain.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan analisis kebutuhan guru dan siswa pada pembelajaran teks hasil observasi kelas X sedangkan wawancara digunakan untuk validitas guna mendapatkan penilaian dari ahli yang sudah berpengalaman.

1.4.1 Observasi dan Wawancara

Peneliti menggunakan observasi untuk melihat kondisi sekolah yang dijadikan tempat penelitian sedangkan wawancara ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Setelah mendapatkan hasil, peneliti menggunakan metode deskripsi kualitatif untuk menganalisis hasil observasi dan wawancara.

1.4.2 Angket

Peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi untuk mengetahui kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis teks hasil observasi. Angket tersebut diberikan kepada siswa dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMA Negeri 2 Palembang.

Berikut ini tabel pertanyaan yang diajukan kepada guru.

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana kondisi media yang tersedia?
2.	Apa saja kendala dalam menggunakan media pembelajaran?
3.	Bagaimana kondisi pihak pengguna?
4.	Apa tanggapan terhadap media yang sudah ada?
5.	Apa wacana pengembangan media berbentuk video audiovisual yang akan dikembangkan?

Tabel 1 Pertanyaan yang Diajukan

1.4.3 Lembar Penilaian

Lembar penilaian digunakan pada tahap uji *alpha* desain. Pada tahap ini media audiovisual hasil pengembangan diuji oleh pakar atau ahli dengan menggunakan lembar penilaian. Penilaian validator meliputi aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, dan aspek kelayakan media. Berikut komponen penilaian validator masing-masing bidang yaitu aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, dan aspek kelayakan media (Kencana, 2019:37-38). Selain itu lembar penilaian peneliti gunakan pada tahap uji beta, yaitu lembar penilaian uji kepraktisan.

Tabel 2 Validasi Aspek Kelayakan Isi

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Isi/Materi	1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD						
2.	Kesesuaian materi dengan indikator						
3.	Kesesuaian isi dengan perkembangan kognitif siswa						
4.	Kualitas yang terkandung dalam materi memiliki informasi yang berkualitas untuk memberi pemahaman pada pembelajaran						
5.	Materi yang terdapat pada video pembelajaran audiovisual sesuai dengan materi, KI, dan KD						
6.	Isi materi secara teknis dan fakta tepat untuk bidang terkait						
7.	Menambah wawasan pengetahuan siswa						
8.	Kesesuaian nilai moralitas dan sosial						
Jumlah							

Keterangan:

1= Sangat tidak baik

3=Cukup Baik

5=Sangat Baik

2= Kurang baik

4=Baik

Tabel 3 Validasi Aspek Kebahasaan

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kebahasaan	1	2	3	4	5	
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami sesuai struktur dan kebahasaan teks						
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pembelajaran siswa						
3.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)						
4.	Keterpahaman siswa terhadap pesan atau informasi						
5.	Kemampuan bahasa memotivasi siswa						
6.	Kemampuan bahasa mendorong berpikir kritis						
7.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual siswa						
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa						
9.	Ketepatan tata bahasa						
10.	Ketepatan ejaan						
11.	Konsistensi penggunaan istilah						
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau istilah						
Jumlah							

Keterangan:

1= Sangat tidak baik

3=Cukup Baik

5=Sangat Baik

2= Kurang baik

4=Baik

Tabel 4 Validasi Aspek Media

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Media	1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran						
2.	Keakuratan gambar						
3.	Ketepatan gambar sebagai ilustrasi						
4.	Kemenarikan gambar						
5.	Keterbacaan teks						
6.	Ketepatan penggunaan teks						
7.	Proporsi teks pada halaman						
8.	Keserasian warna						
9.	Ketepatan warna dalam memperjelas materi						
10.	Ketepatan pemilihan warna						
11.	Ketepatana video						
12.	Kemenarikan video						
13.	Ketepatan animasi						
14.	Kemenarikan animasi						
15.	Kejelasan perintah untuk dipahami						
16.	Kejelasan simbol-simbol yang digunakan						
17.	Kejelasan suara						

18.	Ketepatan suara untuk memperjelas materi						
19.	Ketepatan musik pengiring untuk kemenarikan pembelajaran						
Jumlah							

Keterangan:

1= Sangat tidak baik

3=Cukup Baik

5=Sangat Baik

2= Kurang baik

4=Baik

1.5 Teknik Analisis Data

1.5.1 Observasi dan Wawancara

Hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap siswa dan guru dijadikan acuan dalam menulis latar belakang penelitian. Observasi peneliti lakukan pada kelas X sementara wawancara peneliti lakukan pada guru pelajaran bahasa Indonesia SMA Negeri 2 Palembang. Selanjutnya peneliti mendeskripsikan hasil wawancara dan menarik kesimpulan.

1.5.2 Analisis Angket

Peneliti menggunakan dua jenis angket yaitu angket terbuka dan angket tertutup yang merupakan data kualitatif. Biasanya angket ini dikenal sebagai angket kombinasi. Analisis kebutuhan siswa menggunakan angket tertutup sedangkan angket terbuka digunakan oleh guru.

Untuk melihat hasil analisis kebutuhan media ajar menulis teks hasil observasi dan hambatan pembelajaran menulis teks hasil observasi peneliti melakukan penghitungan yang didapat dari angket. Rumus perhitungan angket adalah sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang memilih opsi}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% =$$

Gambar 3 Rumus Perhitungan Angket

Hasil dari perhitungan persen di atas maka dapat ditentukan kategori kebutuhan menurut Arikunto melalui tabel berikut.

Tabel 5 Kategori Kebutuhan

Persentasi Kelayakan	Interpretasi
76-100%	Sangat butuh
50-75%	Butuh
26-49%	Cukup butuh
<26%	Kurang butuh

1.5.3 Lembar Penilaian

Pada tahap uji alpha, peneliti menggunakan *semantic defferensial* sebagai instrumen penilaian dengan indikator sebagai berikut.

Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai
Aspek Kelayakan isi	Kesesuaian KI dan KD
	Kesesuaian dengan perkembangan siswa
	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar
	Kebenaran substansi materi pembelajaran
	Manfaat untuk menambah wawasan

	Kesesuaian dengan nilai moral dan nilai-nilai sosial
Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pembelajaran siswa
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)
	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
	Kemampuan memotivasi siswa
	Kemampuan mendorong berpikir kritis
	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa
	Ketepatan tata bahasa
	Ketepatan ejaan
	Konsistensi penggunaan istilah
	Konsistensi penggunaan simbol atau istilah
Aspek Kelayakan Media	Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran
	Keakuratan gambar
	Ketepatan gambar sebagai ilustrasi
	Kemenarikan gambar
	Keterbacaan teks
	Ketepatan penggunaan teks

	Proporsi teks pada halaman
	Keserasian warna
	Ketepatan warna dalam memperjelas materi
	Ketepatan pemilihan warna
	Ketepatan video
	Kemenarikan video
	Ketepatan animasi
	Kemenarikan animasi
	Kejelasan perintah untuk dipahami
	Kejelasan simbol-simbol yang digunakan
	Kejelasan suara
	Ketepatan suara untuk memperjelas materi
	Ketepatan musik pengiring untuk kemenarikan pembelajaran

(Sumber: Kencana, 2019)

Pada tahap uji beta, peneliti menggunakan lembar uji kepraktisan yang akan diberikan kepada guru dan siswa dengan indikator sebagai berikut.

Kriteria	Indikator
Respons Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi: menyajikan penjelasan, contoh teks, dan latihan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi sesuai KI, KD, dan tujuan pembelajaran. 2. Bahasa: bahas yang digunakan untuk menyajikan penjelasan materi, contoh teks, dan latihan mudah dipahami siswa untuk memahami pembelajaran.

	<p>3. Keterkaitan: animasi, ikon pendukung, penyusunan konten, ilustrasi, <i>music background</i> yang ada pada media pembelajaran memotivasi siswa untuk senang belajar, menggunakan media tersebut dan juga merasa dimudahkan dalam belajar pada saat menggunakan media pembelajaran tersebut.</p>
<p>Respons Guru</p>	<p>1. Materi: menyajikan penjelasan, contoh teks, dan latihan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.</p> <p>2. Bahasa: bahasa yang digunakan untuk menyajikan penjelasan materi, contoh teks, dan latihan mudah dipahami siswa, sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.</p> <p>3. Keterkaitan: animasi, ikon pendukung, penyusunan konten, ilustrasi, <i>music, background</i> yang ada pada media pembelajaran memotivasi siswa untuk senang belajar menggunakan media tersebut dan juga merasa dimudahkan dalam belajar pada saat menggunakan media pembelajaran tersebut</p>

Sumber: BSNP (Urip Purwono, 2008:140)

Hasil data yang didapatkan dari instrumen penilaian berupa data interval (Sugiyono, 2015). Persentase kelayakan dari setiap aspek dihitung secara matematis melalui rumus berikut.

$$\text{Persentase kelayakan dari setiap aspek} = \frac{\Sigma \text{rerata skors yang diperoleh}}{\Sigma \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Setelah persentase kelayakan telah didapatkan maka terlihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Kategori Kelayakan

Persentasi Kelayakan	Interpretasi
67-100%	Sangat layak
50-75%	Layak
26-49%	Cukup
<26%	Kurang layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (dikutip Purbasari, 2012)