

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sudaryono, dkk (2013:11) penelitian pengembangan/ *Research and Development* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan sebuah produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan tidak hanya berupa sebuah benda (*hardware*), namun bisa berupa perangkat lunak (*software*).

Menurut Borg and Gall dalam Arifin, Zainal (2012: 127), produk hasil penelitian pengembangan ini mengandung tiga pengertian pokok. Pertama, produk yang dihasilkan tidak hanya meliputi perangkat keras seperti modul, bahan ajar, lks dan lain-lain. Kedua, produk yang dihasilkan merupakan produk baru atau produk yang telah ada dengan memberikan modifikasi. Ketiga, produk yang dihasilkan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati, mengkaji, mendeskripsikan, dan menguji coba hasil produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya kelas VIII B khususnya materi menulis berita. Untuk dapat menganalisa data hasil penelitian, maka penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau penelitian *research and development*.

Penelitian pengembangan atau penelitian *research and development* memiliki beberapa model pengembangan, yakni model pengembangan 4D (*define, design, development, and disseminate*), model pengembangan Borg and Gall, model pengembangan Addie, dan lain-lain (Arifin, Zainal 2012: 128)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, and*

evaluation). “Model pengembangan addie adalah model yang berlandaskan pedekatan sistem yang efektif dan efisien” (Junaedi, 2016).

3.1.1 Prosedur Pengembangan

Tabel 3.1 Daftar Fase Pengembangan

FASE		KONSEP
Analysis	Analisis siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Menganalisis karakteristik siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. b. Menganalisis kebutuhan siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. c. Menganalisis permasalahan siswa VIII B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
	Analisis pengguna	<ul style="list-style-type: none"> a. Menganalisis pengguna menyesuaikan kemampuan guru dengan media video animasi menulis teks berita.
	Analisis sarana dan prasana	<ul style="list-style-type: none"> a. Menganalisis kondisi lapangan, untuk pemilihan media yang cocok.
	Analisis kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
	Analisis media	<ul style="list-style-type: none"> a. Menganalisis media yang telah digunakan sebelumnya. b. Mengonsep media yang akan digunakan pada materi yang sama.
Design	Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang konsep media pembelajaran video animasi menulis teks berita. b. Merancang isi media pembelajaran video animasi menulis teks berita.
	RPP	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang RPP berdasarkan silabus kurikulum 2013
	Tes soal	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang tes untuk digunakan secara kelompok berdasarkan silabus kurikulum 2013.
	Instrumen validasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang instrumen validasi yang akan digunakan sebagai pemerolehan data validitas
	Lembar respon siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang lembar respon siswa untuk mengetahui respon positif siswa terhadap media pembelajaran video animasi menulis berita
	Development	Pengembangan
Implementation	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan media video animasi untuk uji coba. b. Menyiapkan siswa sebagai subjek penelitian.
Evaluation	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Penilaian hasil uji coba.

3.2 Tahap Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, Jalan Pucang Taman No. 2, Kertajaya, Gubeng, Surabaya, Jawa Timur. Penelitian mulai dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 kelas VIII B.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini, antara lain 1) siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yang berjumlah sebanyak 27 siswa, 2) validator ahli media oleh Bapak Shoffan Shoffa, M.Pd. dan Ibu Siti Lut Viya, S.Pd. untuk memvalidasi hasil media video animasi 3) validator ahli materi oleh Bapak Ngatmain, M.Pd. dan Ibu Siti Lut Viya, S.Pd, untuk memvalidasi kelayakan materi dalam video animasi.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini antara lain

a. Lembar validasi ahli media media video animasi menulis teks berita

Lembar validasi media pembelajaran video animasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli media terhadap media video animasi. Hasil penilaian yang diberikan digunakan sebagai perbaikan lanjutan.

b. Lembar validasi ahli materi media video animasi menulis teks berita

Lembar validasi kesesuaian isi materi terhadap media pembelajaran video animasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi. Hasil penilaian yang diberikan digunakan untuk memperbaiki isi materi yang terdapat pada media pembelajaran video animasi.

c. Angket respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mendapatkan respon terkait penggunaan media pembelajaran video animasi menulis teks berita yang dikembangkan setelah melalui proses pengembangan (*development*) sebagai langkah penerapan tahap implementasi.

d. Tes hasil belajar siswa

Tes hasil belajar siswa digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis teks berita dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

3.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016: 187) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara *interview* (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Angket

Kuesioner/ angket digunakan untuk memperoleh respon siswa setelah dilakukannya penelitian. Hal ini dapat dijadikan tolak ukur penilaian untuk memperoleh data yang terkait dengan pemikiran, perasaan, sikap, kepercayaan, nilai, persepsi, dan perilaku dari subjek penelitian.

b. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh hasil data penggunaan media video animasi menulis teks berita dalam langkah penerapan tahap implementasi.

3.2.5 Teknik Analisis Data

3.2.5.1 Analisis kevalidan media pembelajaran video animasi menulis teks berita

Pada tahap ini menganalisis hasil validasi dari validator media, dengan kriteria nilai tertinggi “Sangat Baik” dan nilai terendah “Sangat Kurang”

Tabel 3.2 Kategori Penilaian

Nilai	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

3.2.5.2 Analisis kevalidan isi materi media pembelajaran video animasi menulis teks berita

Pada tahap ini menganalisis hasil validasi dari validator isi materi, dengan kriteria nilai tertinggi “Sangat Baik” dan nilai terendah “Sangat Kurang”

Tabel 3.3 Kategori Penilaian

Nilai	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Aspek yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek isi, aspek kelayakan, aspek penyajian dan aspek bahasa. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli materi, yakni aspek materi secara keseluruhan berdasarkan KI, KD, dan Indikator materi teks berita kurikulum 2013.

Nilai yang telah diberikan validator dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

- a. Menghitung skor validitas dari penilaian validator ahli media maupun ahli materi.

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi 2 validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria persentase hasil validitas (kategori kevalidan)

Tabel 3.4 Kriteria Persentase Validator

Skor	Persentase validitas
85,01 – 100,00 %	Sangat Valid
70,01 – 85,00 %	Cukup Valid
50,01 – 70,00 %	Kurang Valid
01,00 – 50,00 %	Tidak Valid

Sumber: Akbar (2013)

Media pembelajaran video animasi menulis teks berita dapat digunakan apabila kategori persentase validitas sangat valid (85,01 – 100,00%) atau cukup valid (70,01 – 85,00%).

3.2.5.3 Analisis keefektifan media pembelajaran video animasi

Proses analisis data keefektifan didapatkan melalui hasil tes belajar siswa dan respon positif siswa.

A. Analisis data hasil tes belajar siswa

$$\bar{X} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

(Nurgiyantoro 2016: 219)

Tabel 3.5 Skor Tingkat Penguasaan

Persentase	Kategori
0 - 20	Sangat Kurang
21 - 40	Kurang
41 - 60	Cukup
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Riduwan (Rahmawati, 2016)

B. Analisis hasil respon siswa

Angket respon siswa pada penelitian ini menggunakan skala gutmaan. Skala pengukuran ini mendapatkan jawaban yang tegas yakni YA dan TIDAK. Jawaban dapat dibuat skor tertinggi 1 dan terendah 0.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan:

X : Rata-rata

$\sum X$: Jumlah seluruh skor

N : Banyak siswa

YA : 1

TIDAK : 0

3.3 Rancangan Produk

Pada tahap rancangan produk ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Sebelum merancang produk dipastikan telah melalui tahap analisis.

3.4 Tahap Pengembangan

1. Tahap pembuatan produk
 - a. Buka website www.powtoon.com
 - b. Pembuatan rancangan secara online dan gratis.
 - c. Pemilihan materi, gambar, background, bahasa, dan tulisan.
 - d. Eksport ke dalam video.
 - e. Pengisian suara dengan menggunakan aplikasi filmora.
 - f. Video siap divalidasi

