

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (Apriliani, 2021:133) Metode penelitian pengembangan *Research and Development* merupakan metode yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Salim, dkk (Apriliani 2021:133) mengatakan bahwa metode penelitian pengembangan *Research and Development* adalah rangkaian beberapa tahapan dalam rangka menghasilkan suatu produk, baik produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk lebih efektif dan efisien berdasarkan tingkat kegunaanya atau manfaat produk tersebut.

Sugiyono (Ridha Aulia, dkk 2021: 2543) Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menciptakan suatu produk tertentu serta menilai keefektifan produk tersebut. Dilanjutkannya, untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk supaya bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses usaha yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk serta memvalidasi produk tersebut agar dapat menghasilkan suatu produk yang efektif dan efisien dan dapat berfungsi bagi masyarakat luas.

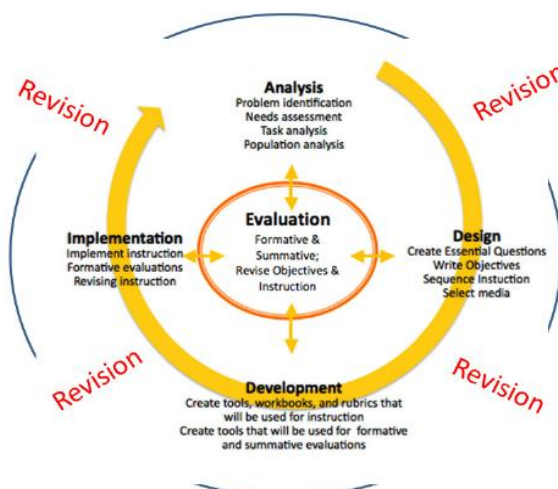
Dalam mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia ini, model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*, yaitu model pengembangan berorientasi kelas, menggunakan lima tahap, yakni Analisis

(*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

Tegeh, dkk (2014:42) menyatakan “Model pengembangan *ADDIE* terdiri atas lima langkah utama yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).



Bagan 4 Tahapan Model *ADDIE*

3.2.1. Tahap Analisis (*analyze*)

Tegeh, (Riana, dkk. 2022:975) menguraikan Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik
- Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait

- c. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntunan kompetensi.

Tahap analisis menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab secara tuntas. Pertama kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan? Pertanyaan ini berkaitan dengan segala kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Kedua, bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk pengembangan ini? Hal ini berkenaan dengan keadaan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan. Keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain: pengetahuan awal yang dimiliki, minat dan bakat secara umum, gaya belajar, kemampuan berbahasa dan lain sebagainya. Ketiga, sesuai dengan kompetensi yang dituntut dan karakteristik peserta didik, materi apa saja yang perlu dikembangkan? Pertanyaan ketiga berkenaan dengan analisis materi berupa materi, materi pokok, sub-subbagian dari materi pokok, anak subbagian dan seterusnya.

3.2.2. Tahap Perancangan (*design*)

Tegeh, dkk (Riana, dkk. 2022:975) mengemukakan “Bahwa ketika merancang pembelajaran, orang fokus pada tiga kegiatan. pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan, dan bentuk serta metode penilaian dan evaluasi yang digunakan.”

Hamzah (2019:40) menyatakan “Langkah-langkah berikut dilakukan selama fase desain: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang *specific, measurable, applicable*, dan *realistic*. Selanjutnya menyusun tes, didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.” Kemudian menentukan media dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

Selain itu, sumber dukungan lain juga dipertimbangkan, seperti: sumber belajar yang relevan, seperti apa lingkungan belajar yang seharusnya, dan lain-lain.

Beberapa pendapat di atas memberitahukan bahwa langkah sebaiknya yang dilakukan peneliti merancang pada tahap desain ini dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peneliti, menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai, dan menyusun materi pembelajaran, tugas, langkah kegiatan, dan penilaian.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tegeh, dkk (Riana, dkk. 2022:975) menjelaskan “Kegiatan pengembangan berlangsung pada tahap ini, yang pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengubah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, dan kegiatan tersebut menghasilkan produk pengembangan. Segala sesuatu yang dilakukan pada tahap desain, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dalam persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan dan format yang digunakan, serta penilaian dan evaluasi diwujudkan dalam bentuk produk. Kegiatan dalam tahap pengembangan meliputi pencarian dan pengumpulan sumber informasi atau referensi yang diperlukan untuk pengembangan bahan, membuat gambar dan tabel pelengkap, membuat gambar ilustrasi, mengetik, membuat layout, dan penyusunan instrumen evaluasi.”

Hamzah (2019:40) berpendapat “Fase pengembangan ini, juga disebut desain, adalah proses mengubah cetak biru menjadi kenyataan, dan bentuk perangkat lunak multimedia harus dikembangkan saat desain diproses. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi media pembelajaran. Dengan kata lain, pemilihan dan penentuan metode, media dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam penyampaian materi atau isi program. Berpendapat bahwa

fase pengembangan ini juga disebut desain proses mengubah *blue-print* menjadi kenyataan, dan bentuk perangkat lunak multimedia harus dikembangkan saat desain diproses. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi media pembelajaran. Dengan kata lain, pemilihan dan penentuan metode, media dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam penyampaian materi atau isi program.”

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dilakukan pada tahap pengembangan ini yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dalam persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan dan format yang digunakan, serta penilaian dan evaluasi diwujudkan dalam bentuk produk.

3.2.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hamzah (2019:40) menyatakan “Implementasi merupakan langkah nyata untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Dengan kata lain, pada fase ini segala sesuatu yang dikembangkan dipasang sesuai dengan peran atau fungsinya atau diletakkan pada tempatnya untuk diimplementasikan.”

Tegeh (Riana, dkk. 2022:975) menyatakan “Hasil pengembangan dalam pembelajaran diterapkan untuk mengetahui dampak terhadap kualitas pembelajaran, meliputi efektivitas, daya tarik, dan efisiensi pembelajaran. *Prototype* pengembangan produk harus diuji dalam kehidupan nyata untuk memahami efektivitas, daya tarik dan efisiensi pembelajaran.”

Beberapa komentar di atas menyarankan bahwa selama tahap implementasi ketika video pembelajaran diuji di kelas, pendidik dan siswa perlu mengetahui efektivitas, daya tarik dan efisiensi pembelajaran dan bersiap untuk memeriksa respon siswa.

3.2.5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

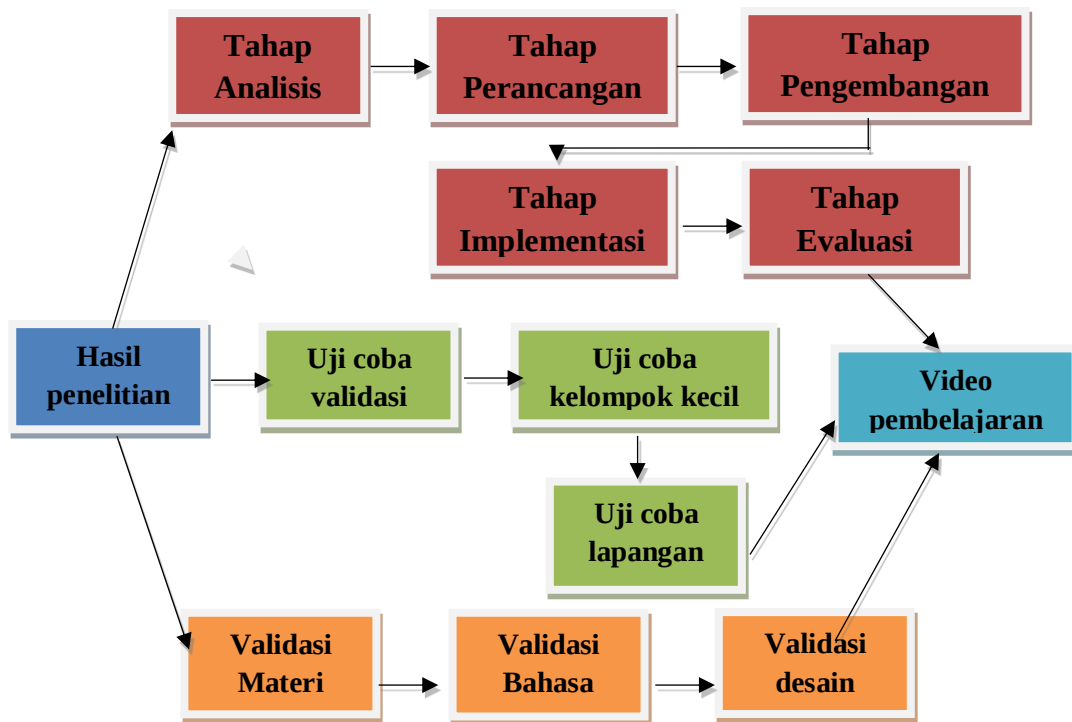
Hamzah (2019:41) mengemukakan “Evaluasi adalah proses pengecekan apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal.” Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model perancangan sistem pembelajaran *ADDIE*. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk menambah nilai dan penemuan pada suatu program pembelajaran.

- a. Sikap siswa terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran.
- b. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- c. Manfaat yang dirasakan sekolah dalam meningkatkan prestasi siswa setelah mengikuti program studi.

Tegeh, dkk (2014:43) menunjukkan bahwa “Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan, dan penilaian sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara umum.”

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan video pembelajaran yang masih memiliki kekurangan serta memberikan nilai terhadap pengembangan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Hasil Penelitian yang diharapkan dalam Penelitian Pengembangan berdasarkan Prosedur Pengembangan *ADDIE* bisa dilihat bagan berikut:



Bagan. 5 Proses tahapan Penelitian

Pada gambar di atas menjelaskan alur Penelitian yang akan dilaksanakan pada proses Penelitian Pengembangan modul berbasis *discovery learning* pada Materi mengidentifikasi skruktur drama melalui video pembelajaran di SMP Negeri 2 Hiliduho dengan menggunakan Prosedur Pengembangan *ADDIE*. Bila proses di atas berhasil maka produk yang dihasilkan layak digunakan dan disebar.

3.3.6. Uji Coba

Tegeh, dkk (2014:79) mengemukakan tentang uji coba dalam pengembangan model *ADDIE* terdiri dari:

a. Desain uji coba

Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

1. Uji kelompok, berjumlah 6 orang siswa dijadikan awal penelitian dikelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.
2. Uji lapangan yang terdiri dari 27 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho

b. Subjek uji coba

1. Ahli Materi/Isi

Ahli materi atau isi adalah seseorang yang mempunyai kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengetahui kevalidan materi peneliti menentukan seorang dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia dalam memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu Bapak Imansudi Zega, S.Pd.,M.Pd

2. Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli Bahasa dan penyajian adalah orang yang mengkaji Bahasa secara mendalam dan mempunyai kemampuan dan keahlian tentang Bahasa. Untuk validasi produk yang dibuat peneliti mempercayai seorang dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia yang berkompeten dalam bidangnya Bahasa yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd

3. Ahli Desain/Media

Ahli desain atau media adalah seseorang yang memiliki kemampuan dalam media atau desain yang akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Untuk validasi produk yang dibuat peneliti mempercayai seorang dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia yang berkompeten

dalam bidangnya Bahasa yaitu Bapak Lestari Waruwu S.Pd.,M.Pd

4. Peserta didik

Peserta didik adalah subjek yang dijadikan sasaran peneliti dalam melakukan uji coba produk valid atau tidak. Subjek yang ditentukan sekaligus uji coba pemakaian produk yang dikembangkan adalah yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

c. Jenis data

Jenis data yang didapat dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Kualitatif adalah data yang didapatkan dalam bentuk verbal (lisan/kata) dengan mendapatkan itu peneliti melaksanakan berupa tes dan wawancara kepada peserta didik. Sedangkan data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur dan dihitung langsung melalui angket dan tes yang diberikan kepada peserta didik.

d. Instrument pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data agar kegiatan menjadi sistematis agar lebih mudah. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Lembar validasi adalah instrumen dari angket validasi yang digunakan pada saat melakukan validasi materi terhadap validator. Lembar validasi dapat berupa kelayakan video pembelajaran hasil

pengembangan yang ditinjau dari aspek materi atau isi, bahasa dan media.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a) Kesesuaian Materi dengan kompetensi Dasar	1. Kejelasan isi Materi					
	2. Keluasan Materi					
	3. Kedalaman materi					
b) Kesesuaian Konsep materi dengan kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa	4. Konsep yang disajikan dalam video sesuai dengan kompetensi yang dipelajari					
c) Keakuratan materi	5. keakuratan konsep dan definisi					
	6. Keakuratan data dan fakta					
	7. Materi yang diberikan merupakan materi terbaru					
d) Kesesuaian contoh dengan uraian	8. Contoh soal relevan dengan materi dalam video Pembelajaran					
	9. Contoh soal dan penyelesaiannya di uraikan dengan jelas					
	10. Contoh soal memantapkan peserta didik untuk mencapai tujuan Pembelajaran					
e) Keruntutan penyajian Materi	11. Penyajian materi dalam video pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis					
f) Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran	12. Tujuan pembelajaran mampu dipahami oleh peserta didik					
	13. Materi yang ada dalam video pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran					

g) Penyajian Materi memotivasi peserta didik	14. Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi.					
	15. Peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini					
	16. Menciptakan kemampuan bertanya bagi peserta didik					
Total Skor						
Rata-rata Skor						
Kriteria						

Dimodifikasi dari Febrianti dan Wahyuningtyas (2021: 279)

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa					
	2. Ketepatan ejaan					
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan					
b) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					
c) Ketepatan teks dengan materi	6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi					
d) Kesesuaian Bahasa Dengan perkembangan peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta					

	didik						
Total Skor							
Rata-rata Skor							
Kriteria							

imodifikasi dari Akbar (2013:39)

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media/Desain

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik					
b. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran Huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran lebih menarik					
d. Kesesuaian video dengan Materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi					
e. Kemudahan untuk membaca	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca					
f. Pemilihan warna	6. Kesesuaian warna tulisan					
	7. Kesesuaian warna latar Belakang					
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur ceritadan materi					
	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi					
	10. Suara video dapat terdengardengan jelas dan nyaman					
h. Kesesuaian durasivideopembe lajaran	11. Durasi video sesuai dengankebutuhan peserta didiksehingga tidak jenuhdan mudah dimengerti					
i. Kemudahan Penggunaan video pembelajaran	12. Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat					
	13. Video mudah untuk					

	digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas						
j. Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	14. Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus materi mengidentifikasi struktur teks drama						
k. Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	15. Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Indonesia						
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik						
Total Skor							
Rata-rata Skor							
Kriteria							

dari Akbar (2013:39)

2. Angket kepraktisan video pembelajaran

Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari angket respon siswa terhadap video pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan. Penyusunan lembar respon siswa dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen berikut.

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan video pembelajaran

Aspek	Indikator penilain	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Penyajian Materi	Kejelasan alur Pembelajaran	1. Materi dalam video pembelajaran sudah disajikan secara terurut					
		2. Materi telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan Pembelajaran					
	Kemudaha	3. Dengan menggunakan					

	Memahami		video pembelajaran ini, saya semakin memahami Materi					
	Relevansi contoh dan latihan soal terhadap Materi	4.	Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada video pembelajaran ini sudah jelas					
		5.	Soal latihan dan tes formatif sesuai dengan isi materi yang dijelaskan					
		6.	Soal sesuai dengan tujuan Pembelajaran					
	Kemanfaatan video Pembelajaran	7.	Materi yang diajarkan dalam video pembelajaran ini dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
	Kemenarikan video Pembelajaran	8.	Video pada setiap kegiatan belajar dalam media ini menarik untuk ditonton					
		9.	Video pembelajaran ini membuat saya lebih tertarik belajar bahasa Indonesia					
	Memotivasi untuk belajar mandiri	10.	Video pembelajaran ini dapat menjadikan saya bersemangat dalam belajar					
		11.	Video pembelajaran ini membuat saya senang belajar					
		12.	Video pembelajaran ini membuat saya dapat belajar mandiri					
	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	13.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini mudah untuk dipahami					
Media	Kejelasan tampilan dan warna	14.	Warna yang digunakan dalam video pembelajaran ini nyaman dilihat					
		15.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi Materi					
		16.	Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati					
		17.	Warna, huruf, gambar, animasi disajikan					

			dengan baik dan menarik						
	Keterbacaan Teks	18 .	Ukuran huruf yang digunakan jelas untuk dibaca						
	Kualitas suara	19 .	Suara terdengar jelas						
		20 .	Kualitas dan kesesuaian musik latar yang digunakan Baik						
	Kemudahan Penggunaan	21 .	Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel						

Dimodifikasi dari Widoyoko, 2020:237)

3. Efektivitas video pembelajaran

Ektifitas sebuah produk pengembangan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada siswa setelah menggunakan video pembelajaran terkait materi mengidentifikasi struktur teks drama berbasis *discovery learning*

e. Teknissanalisisdata

1. Analisis Data Angket Validitas

Video pembelajaran yang dikembangkan di uji validitasnya terlebih dahulu oleh keempat ahli. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Untuk melihat validitas media (video pembelajaran) yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Pertama-tama menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari pendapat masing masing validator.
- Rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian dirata-ratakan kembali sampai diperolehnya rata-rata skor total.
- Validitas media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

$$Sr = \frac{\text{Jumlah Skor dari Semua Item}}{\text{Banyak Item}}$$

Keterangan:

Sr = Rata rata skor berdasarkan hasil validasi

Tabel 6 Validitas Video Pembelajaran

Skor	Kriteria
$4,5 \leq Sr \leq 5,0$	Sangat Valid
$3,5 \leq Sr < 4,5$	Valid
$2,5 \leq Sr < 3,5$	Cukup Valid
$1,5 \leq Sr < 2,5$	Kurang Valid
$Sr < 1,5$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:113)

Berdasarkan tabel 8, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan valid jika target pencapaian mencapai nilai valid 3,5.

2. Analisis Data Angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan perubahan nilai mengikuti tabel berikut.

Table 7 Pedoman Penilaian Respon Siswa

Penilaian	Skor	Keterangan
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
C	Cukup	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Data uji praktikalitas dianalisis digunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon siswa dalam (%)

$\sum x$ = Total skor dari responden

$\sum xi$ = Total skor ideal

Setelah persentase diperoleh, maka di sesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8 Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran

% Respon	Kriteria
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
$75\% \leq P < 90\%$	Praktis
$65\% \leq P < 75\%$	Cukup praktis
$55\% \leq P < 65\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq P < 55\%$	Sangat Tidak Praktis

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:114)

Berdasarkan tabel 10, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan praktis jika target pencapaian mencapai nilai praktis $\leq 72\%$.

3. Analisis Efektivitas

Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik, peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKM 72.

Tabel 9 Kriteria penilaian kemampuan mengidentifikasi struktur teks drama

No soal	Aspek penilaian	Indikator	skor
1	Struktur dan isi	Peserta didik sangat mampu memahami struktur dan isi naskah drama	5
		Peserta didik mampu memahami struktur dan isi naskah drama	4
		Peserta didik cukup mampu memahami struktur dan isi naskah Drama	3
		Peserta didik kurang mampu memahami struktur dan isi naskah Drama	2
		Peserta didik tidak mampu memahami struktur dan isi naskah drama	1
2.	Prolog, Dialog, Epilog	Peserta didik sangat mampu mengidentifikasi prolog, dialog,	5

		epilog dalam naskah drama	
		Peserta didik mampu mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	4
		Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	3
		Peserta didik kurang mampu Mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	2
		Peserta didik tidak mampu mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}} =$$

(Modifikasi dari Zuhri 2020:12)

Persentase nilai klasikal dihitung dengan rumus:

$$\text{PK} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Keterangan:

PK: Persentase ketuntasan klasikal

Tabel 10 Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar

NO	% Ketuntasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif
4	0%-20%	Tidak Efektif

(Dimodifikasi Arikunto dalam Rizky, dkk (2019:460))