

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan

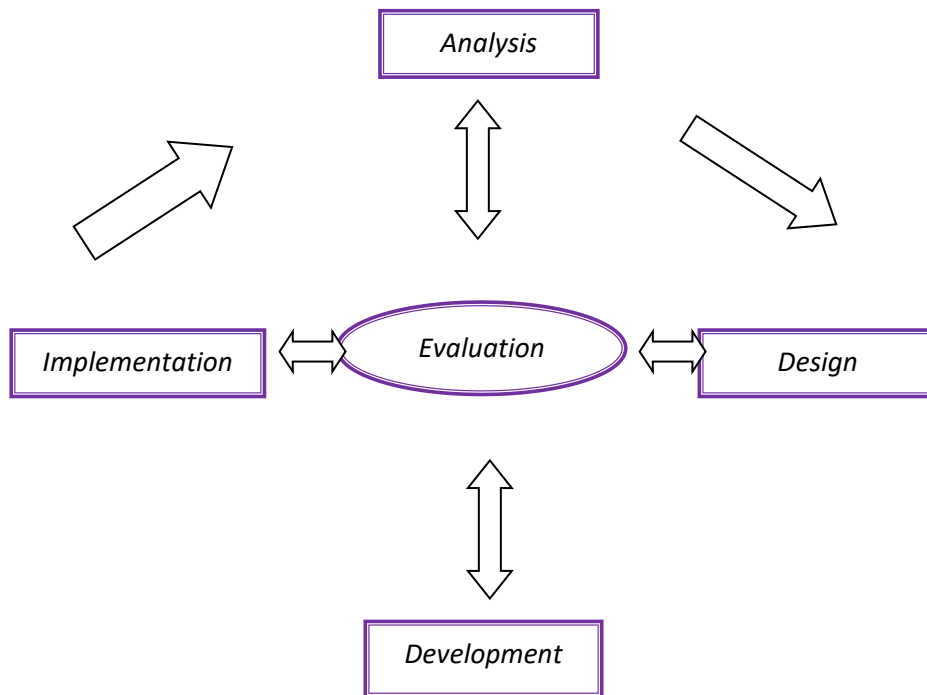
Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengadakan percobaan dan penyempurnaan terhadap suatu sistem (Sedarmayanti & Hidayat, 2011). Menurut (Arifin & Nurdyansyah, 2018) penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut (A. Rachman et al., 2024) penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk melalui proses pengembangan. Produk yang dikembangkan dapat berupa produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.

Pengembangan media pembelajaran Audiovisual dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Kelima tahapan tersebut merupakan panduan bagi peneliti agar dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Namohal

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Menurut (Winaryati et al., 2021) prosedur penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, atau diadaptasikan menjadi model ADDIE yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. .



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Branch dalam (Hasanah et al., 2023)

3.3 Tahap Analisis

Tahap *analysis* merupakan tahap mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap beberapa hal yaitu;

1. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti dalam studi pendahuluan menemukan beberapa hal di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa diantaranya yaitu guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, buku yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya buku dari Departemen Pendidikan Nasional Pusat yang dipinjamkan kepada masing-masing peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, dan belum ada buku penunjang tambahan atau bahan ajar lain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk membaca ulang materi yang telah dipelajari di sekolah. Sedangkan disisi lain, pendidikan dalam masa sekarang mengharapkan peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri serta mampu mengonstruksi penggunaan teknologi

dalam membantu proses pembelajarannya. Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik menemukan pengetahuannya sendiri dengan fleksibel maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar dalam membantu peserta didik mengatasi kesulitan saat proses pembelajaran.

2. Analisis kurikulum

Salah satu kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka pada umumnya bertujuan meningkatkan relevansi untuk mempersiapkan peserta didik yang unggul dan berkualitas agar mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kompetensi yang hendak dicapai meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik yang tertuang dalam susunan kompetensi inti (KI) yang seterusnya dijabarkan dalam uraian kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran. Selain itu, melalui penerapan kurikulum Merdeka peserta didik diberi kebebasan dalam mengonstruksi dan menemukan sendiri pengetahuannya, sehingga peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kenyataannya, proses pembelajaran Di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa masih secara konvensional, dan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan dari kurikulum Merdeka peneliti mengembangkan Media pembelajaran Audiovisual yang sesuai dengan KI, KD dan indikator pembelajaran.

3. Analisis tugas

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta untuk membantu pemahaman serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Analisis peserta didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik Di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa

rata-rata berumur 16-17 tahun, dan merupakan peserta didik usia remaja yang memiliki kemampuan intelektual dan pemikiran konseptual yang semakin meningkat. Walaupun demikian, peserta didik Di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Selain itu, peneliti juga menganalisis bahwa peserta didik dengan umur 16-17 tahun merupakan bagian dari generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang telah menyatu dengan teknologi sejak lahir, sehingga dapat dipastikan bahwa generasi Z merupakan generasi yang menggemari teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Media pembelajaran Audiovisual . Dengan dikembangkannya Media Pembelajaran Audiovisual diharapkan peserta didik dapat belajar dengan mandiri, dan memperoleh pengetahuan sendiri tanpa harus menunggu penjelasan dari guru.

5. Analisis konsep

Pengembangan media pembelajaran Audiovisual di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa berpotensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media yang menarik dan interaktif siswa diharapkan dapat memahami materi lebih baik dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Namun pengembangan ini diimbangi dengan pelatihan guru, menyediakan konsep infrastuktur yang memadai, serta evaluasi berkala untuk memastikan efektivitasnya dengan itu sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran Audiovisual yang meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri Namohalu Esiwa.

3.4 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual

Prosedur pengembangan media pembelajaran audiovisual mencakup beberapa langkah sistematis untuk menghasilkan media yang efektif dan efisien, (Arsyad, A (2011). dalam mendukung proses pembelajaran Pengembangan Media Audiovisual beberapa langkah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan

Mengidentifikasi media pembelajaran Audiovisual agar lebih mudah dipahami siswa.

2. Perancangan awal media

Menyusun konsep dan desain awal termasuk layout, isi materi, gambar, serta elemen visual lainnya.

3. Pengembangan dan penyusunan

Mengembangkan media Audiovisual dan merangkai elemen-elemen yang telah di desain.

4. Uji coba produk

Melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa untuk mengidentifikasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Audiovisual.

5. Revisi produk

Mengumpulkan feedback dari uji coba untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan Media Audiovisual.

6. Implementasi produk

Menggunakan media Audiovisual dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mendapatkan data tentang keefektifan media tersebut.

7. Evaluasi akhir

Menganalisis hasil implementasi dan mengukur keberhasilan media pembelajaran Audiovisual.

3.5 Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan, sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali:

- a. Uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang
- b. Uji coba lapangan dilakukan pada semua siswa di kelas VIII SMP Negeri Namohalu Esiwa.

3.5.1 Desain uji coba

Kegiatan yang dilakukan pada waktu memvalidasi media adalah:

- 1) Meminta pertimbangan ahli dan praktisi tentang kelayakan media (Audiovisual) yang telah direalisasikan;
- 2) Melakukan analisis terhadap hasil validasi dari validator.

Uji coba terbatas dilakukan terhadap siswa kelas VIII Di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa, uji coba lapangan dilakukan di seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa, yang memiliki kemampuan bervariasi dengan kriteria siswa berkemampuan rendah, siswa berkemampuan sedang dan siswa berkemampuan tinggi. Sedangkan keefektifan media dikaitkan dengan 2 hal, ialah:

- 1) Ketuntasan hasil pemahaman belajar siswa.
- 2) Sikap siswa.

3.5.2 Validasi ahli

Uji validasi diperoleh maka skor akan dipersentasekan untuk mengetahui tingkat kevalidan dengan mengadaptasi rumus yang dipaparkan. Sebelum digunakan dalam uji coba, media audiovisual akan divalidasi oleh beberapa ahli, antara lain :

1. Ahli Materi

Ahli materi atau isi adalah validator memiliki kompetensi dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengecek validitas materi, peneliti menunjuk instruktur pendidikan bahasa dan sastra Indonesia untuk memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu Bapak Imansudi Zega , S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

2. Ahli bahasa

Seorang ahli bahasa adalah individu yang telah mendalami suatu bahasa secara mendalam, memiliki kompetensi, dan pengetahuan yang cukup untuk memastikan kesesuaian bahasa dalam Pengembangan media pembelajaran audiovisual yang dibuat. Maka dari itu ahli yang melakukan validasi yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

3. Ahli Desain

Seorang ahli desain dalam konteks ini bertugas untuk memastikan kecocokan desain dari pengembangan media audiovisual yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Maka yaitu yang melakukan validasi yaitu

Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

3.6 Teknik pengumpulan data

Alat pengumpulan data adalah alat yang telah ditentukan dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan mudah dalam penelitian pengembangan(Aminah et al., 2015). Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut

Table 3.1
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli materi Mengulas Karya fiksi

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan KD	1. Pembahasan materi sesuai dengan KD					
	2. Media Audiovisual memiliki pembahasan yang sesuai dengan indikator serta tujuan belajar mengajar					
Keakuratan Materi	3. Bobot materi tercukupi untuk mencapai indicator					
	4. Keakuratan konsep serta definisi					
Kemutakhiran Materi	5. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					
	6. Kemutakhiran daftar pustaka					
Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong untuk mencari informasi lanjut					
	8. Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi					
Teknik Penyajian	9. Media memiliki sistematika penyajian materi yang baik					
	10. Soal evaluasi di media audiovisual telah sesuai dengan KD					

(Sumber dari :Akbar 2013 :3)

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Serta Kesederhanaan	1. Pemakaian media pembelajaran Audiovisual mudah serta tidak menyulitkan					
	2. Kepraktisan memakai media pembelajaran Audiovisual pada proses belajar mengajar					
	3. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar					
	4. Kesesuaian materi media pembelajaran Audiovisual dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator					
	5. Materi disajikan secara runtut sesuai dengan materi					
Ukuran	6. Tulisan yang disajikan serta tidak buram					
	7. Kesesuaian ukuran <i>font</i> tulisan serta ukuran gambar dengan materi isi media pembelajaran Audiovisual					
	8. Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proposional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola)					
Kemenarikan	9. Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik					
	10. Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi					

(Sumber dari akbar 2013:121)

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Desain

Indikator	Bunyi Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Ketepatan Saat Pemakaian	1. Bahasa yang digunakan tepat serta sesuai					
	2. Pemakaian kata yang tidak					

Bahasa	memuat makna ganda/salah tafsir					
	3. Ketepatan pemakaian tanda tulisan					
	4. Kesesuain pemakaian bahasa dengan materi pembahasan					
	5. Teks/tulisan saat media itu jelas serta mudah dibaca					
Kesesuain Dengan Perkembangan Peserta Didik	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa					
	7. Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa					
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	8. Kesesuaian pemilihan kata/istilah					
	9. Bahasa yang digunakan pada struktur kalimat yang tepat serta sesuai					
	10. Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan					

(sumber dari Akbar 2013: 121)

b. Angket Kepraktisan media Audiovisual

Kepraktisan media audiovisual ditunjukkan dalam angket yang direspon oleh peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan. Pembuatan lembar respon peserta didik dikembangkan dengan menggunakan instrumen sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan media audiovisual

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dapat dipahami					
2	Isi/materi dalam media audiovisual dapat menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik					
3	Media audiovisual pada materi menemukan ragam kalimat dalam teks negosiasi disajikan secara lengkap sehingga dapat membantu pembelajaran di kelas					

4	Audiovisual bermanfaat dalam membantu proses belajar selain buku paket					
5	Materi yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami					
6	Gambar dan tulisan dalam audiovisual menarik dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari					
7	Desain sampul, gambar, dan tulisan menarik					
8	Tampilan tiap halaman menarik perhatian untuk menunjang pembelajaran menemukan ragam kalimat					
9	Audiovisual sangat simple untuk digunakan dan dipelajari					
10	Keseimbangan gambar dan Teks menarik dan tidak Membosankan					
11	Tampilan keseluruhan audiovisual menarik dandapat menambah minat belajar peserta didik					

(sumber dari Akbar 2013: 1210)

c. Efektivitas media Audiovisual

Efektivitas produk pengembangan Audiovisual dapat dinilai dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual yang telah dibuat oleh peneliti.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar Validasi.
2. Angket Kepraktisan media audiovisual.
3. Efektivitas media audiovisual.

3.8. Teknik analisis data

Teknik analisis data ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran(Hidayat & Nizar, 2021b) Pengelolaan data yang dikumpulkan dari hasil lembar validasi dan uji keefektivitas pengembangan Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan dua teknik analisis data.

Validator akan terlebih dahulu memeriksa validitas media audiovisual yang dikembangkan. Setiap aspek dari produk yang dikembangkan akan dinilai menggunakan skala Likert.

Tabel 3.5
Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber : Riduwan (dalam Ayu 2013)

Dari hasil angket dianalisis dengan cara :

$$P = \frac{fx}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan analisis data akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan produk media audiovisual menggunakan Skala Likert dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.6
Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber : Riduwan (Ayu, 2013)

b. Analisis Data Angket kepraktisan

Data uji praktikalitas dianalisis menggunakan rumus presentase menurut Gustinasari (2017:66) sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, dilakukan bentuk pengelompokan sesuai kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Kepraktisan

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
4	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Praktis
5	$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Praktis

Dimodifikasi dari Riduwan (Rizki 2009)

c. Analisis Data Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik)

Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan teknik analisis data berupa ketentuan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat jika skor yang didapatkan minimal mencapai KKM 65. Teknik analisis data berupa hasil dari belajar peserta didik digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

Tabel 3.8
Analisis Data Efektivitas

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan teks bacaan				
2	Mendata poin poin penting dalam isi				
3	Mendata ragam kalimat dalam teks				
4	Hasil ragam kalimat dalam pembelajaran				

(sumber dari Ismail 2019: 78)

Keterangan skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = kurang Baik

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar setiap peserta didik yakni:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

keterangan

Skor Maksimal = 16 Poin

Peserta didik akan dianggap tuntas jika mencapai nilai KKM yang telah ditentukan bahkan melewati nilai KKM yang sudah ditentukan.

Keefektifan media audiovisual dapat dianalisis dengan skala hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan mengalami peningkatan apabila tergolong pada tingkatan efektif.

Tabel 3.9
Kriteria Keefektifan produk

No	Nilai	Tingkat Keefektifan
1	P >80	Sangat Efektif
2	70 < P < 80	Efektif
3	60 < P ≤ 70	Cukup Efektif

	$50 < P \leq 60$	Kurang Efektif
5	$P \leq 50$	Tidak Efektif

sumber : Gitriani (Telaumbanua & Noveri, 2023: 148)

Keterangan

Skor 5 (85-100)	: Sangat efektif
Skor 4 (75-84)	: efektif
Skor 3 (67-74)	: Cukup efektif
Skor 2 (61-66)	: kurang efektif
Skor 1 (0-60)	: Tidak efektif