

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan terdiri dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian adalah kegiatan ilmiah yang mengikuti aturan yang diakui secara universal, sementara pengembangan adalah aktivitas untuk menambah atau meningkatkan kualitas dan kuantitas suatu objek atau kegiatan. Secara keseluruhan, metode penelitian dan pengembangan merupakan studi sistematis dalam desain, pengembangan, dan evaluasi untuk menciptakan produk atau alat, baik yang baru maupun yang telah ada, guna mendukung kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran (Waruwu 2024: 1222).

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama 2016: 20). Metode penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang sering digunakan dalam pendidikan untuk mendapatkan data guna menghasilkan, mengembangkan, dan mengesahkan produk (Agus Rustamana et al. 2024: 61). Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Zalukhu et al. n.d.). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Slamet

2022: 1). Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono 2013). Metode penelitian pendidikan & pengembangan adalah prosedur sistematis untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik

kesimpulan yang dapat diterapkan dalam pendidikan dan pengembangan (Wajdi et al. 2024: 2).

Penelitian dan pengembangan memiliki berbagai jenis dan tahapan. Beberapa model yang digunakan antara lain model Borg dan Gall, *ADDIE*, *4D*, Richey dan Klein, Dick and Carey, serta Tyler. Di Indonesia, terdapat model pengembangan Sugiyono dan Sukmadinata. Secara umum, setiap model memiliki kesamaan pada tahapan-tahapan seperti kajian potensi masalah, desain dan pengembangan, uji coba produk atau model, dan revisi produk atau model (Waruwu 2024: 1224).

Metode penelitian pengembangan adalah proses yang dimulai dengan analisis masalah, di mana masalah yang ditemukan diatasi dengan mengembangkan produk atau model. Produk atau model yang dikembangkan dirancang untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sebelum diterapkan, produk atau model tersebut divalidasi, diuji coba, dan direvisi. Hasil revisi menghasilkan produk atau model berkualitas tinggi yang siap diterapkan secara luas untuk masyarakat (Waruwu 2024: 1229).

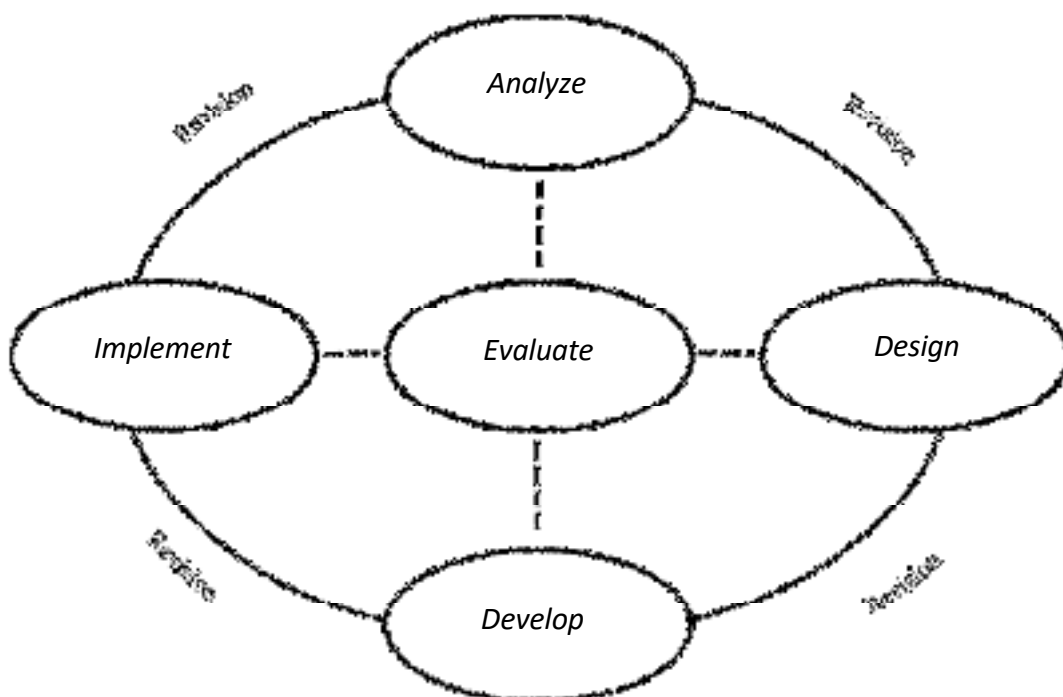
Dapat disimpulkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pendekatan yang membantu desainer pembelajaran, seperti guru, menciptakan desain pembelajaran efektif dengan menerapkan tahapan-tahapan dalam model *ADDIE* (Fathoni et al.2023: 62). Tahapan model meliputi *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate* (Waruwu 2024: 1227).

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam proses pengembangan dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai tahapan-tahapan yang perlu dilalui guna menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Proses ini menitikberatkan pada dua aspek utama, yaitu pembuatan produk dan evaluasi efektivitasnya dalam mendukung pencapaian hasil belajar (Fathoni et al. 2023: 64). Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan melibatkan lima tahap utama (Asih, Sabatari, and Sn n.d.):

- 1) Melakukan analisis terhadap produk yang akan dikembangkan
- 2) Merancang prototipe atau desain awal produk
- 3) Melaksanakan validasi oleh ahli dan merevisi berdasarkan masukan yang diberikan
- 4) Melakukan uji coba produk dalam lingkup terbatas maupun luas
- 5) Melakukan evaluasi akhir terhadap produk yang dikembangkan

Sementara itu, model ADDIE merupakan salah satu pendekatan dalam proses pengembangan yang terdiri dari lima tahap inti, yaitu analisis



Gambar 3.2 Model Pengembangan ADDIE Branch (Fathoni et al. 2023: 63)

3.2.1 Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama dalam model *ADDIE* adalah analisis, yang bertujuan mengidentifikasi penyebab kesenjangan di lapangan. Langkah-langkahnya meliputi memvalidasi kesenjangan, menentukan tujuan instruksional, mengonfirmasi dengan subyek penelitian, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, menentukan perkiraan biaya, dan menyusun rencana pengembangan. Tahapan ini sangat penting karena membutuhkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menganalisis kebutuhan pengembangan produk baru, seperti model, metode media, atau bahan ajar, yang diperlukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan guru (Fathoni et al. 2023: 66).

Konsep dari *analyze* yaitu mengidentifikasi penyebab masalah dalam pembelajaran serta *pre-planning* yang mencakup pemikiran atau keputusan terkait mata pelajaran atau kursus yang akan diajarkan. Ada beberapa prosedur umum pada tahapan *analyze* yaitu:

3.2.1.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, sehingga guru dapat merancang langkah yang tepat untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran (Harahap and Albina 2025). Tahapan ini meliputi:

Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- 1) Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai;
- 2) Mengumpulkan data tentang kebutuhan belajar melalui observasi, wawancara, atau kuesioner;
- 3) Menganalisis kesenjangan antara kondisi saat ini dan kondisi ideal;
- 4) Menyusun program atau materi sebagai solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut (Harahap and Albina 2025).

Sebagai langkah awal dalam mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan analisis kebutuhan di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo'oa. Tujuannya adalah untuk memahami kondisi

pembelajaran saat ini dan menentukan jenis media yang paling tepat untuk mendukung proses belajar siswa.

3.2.1.2 Analisis Peserta Didik

Analisis kemampuan awal siswa bertujuan untuk memahami karakteristik dan kebutuhan mereka, sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta perubahan perilaku yang diharapkan. Karakteristik siswa yang perlu diperhatikan meliputi kemampuan akademik, usia, tingkat kematangan, motivasi, pengalaman belajar, keterampilan, kemampuan sosial, psikomotorik, serta kerja sama (Taufik 2019).

Tahapan ini dilakukan melalui pengamatan dan analisis terhadap kondisi siswa untuk memastikan bahwa materi dan tujuan pembelajaran benar-benar relevan (Dewi 2023). Selain itu, analisis ini juga membantu mengidentifikasi masalah yang dapat diatasi melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia.

3.2.1.3 Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan proses untuk meninjau berbagai komponen kurikulum seperti tujuan pembelajaran, isi materi, strategi pembelajaran, dan sistem evaluasi guna memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa, standar pendidikan nasional, serta perkembangan zaman (Sri Hanipah 2023).

Dalam penelitian ini, peneliti menelaah kurikulum yang diterapkan di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo'oa, termasuk tujuan dan capaian pembelajaran yang ingin diraih melalui pengembangan media. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

3.2.2 Desain (*Design*)

Tahap perencanaan bertujuan untuk merancang konsep produk berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Tahapan ini bersifat sistematis, mencakup perancangan konsep dan isi produk dengan rancangan yang jelas dan rinci. Tujuannya adalah memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan produk pada tahap selanjutnya (Fathoni et al. 2023: 67).

Konsep dari *desain* meliputi verifikasi tujuan pembelajaran dan penentuan metode atau strategi yang akan diterapkan. Ada beberapa prosedur umum pada tahapan *analyze* yaitu:

- 1) Inventarisasi tugas
- 2) Menetapkan tujuan kinerja
- 3) Menyusun strategi pengujian
- 4) Menghitung kembali investasi (Hidayat and Nizar 2021: 31)

3.2.3 Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pembuatan, memungkinkan pengembangan untuk menghasilkan *prototype* dan melakukan validasi sumber belajar yang dikembangkan. Tahapan ini merealisasikan perencanaan produk menjadi produk yang siap diterapkan. Langkah-langkahnya meliputi menghasilkan konten, memilih atau mengembangkan media pendukung, mengembangkan produk berdasarkan saran peserta didik dan pendidik, melakukan revisi formatif, serta uji coba. Fase ini juga memerlukan instrumen untuk mengukur kinerja produk (Fathoni et al. 2023: 68).

Konsep dari *develop* mencakup pengembangan dan validasi sumber belajar, materi, serta strategi pendukung yang diperlukan. Ada beberapa prosedur umum pada tahapan *development* yaitu:

- 1) Menghasilkan isi
- 2) Mengembangkan media pendukung
- 3) Mengembangkan bimbingan untuk siswa
- 4) Mengembangkan bimbingan untuk guru
- 5) Melakukan revisi formatif
- 6) Melakukan uji coba (Hidayat and Nizar 2021: 31)

3.2.4 Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi adalah tahap pengujian produk di lapangan dengan mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik. Tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik mengenai kelayakan dan keefektifitasan produk yang dikembangkan melalui pertanyaan terkait tujuan pengembangan produk (Fathoni et al. 2023: 69).

Konsep *implement* mencakup persiapan lingkungan belajar dan pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan siswa. Ada beberapa prosedur umum pada tahapan *implement* yaitu:

- 1) Melibatkan siswa
- 2) Melibatkan guru (Hidayat and Nizar 2021: 31)

3.2.5 Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan evaluasi bertujuan memberikan umpan balik kepada pengguna produk untuk melakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Evaluasi memungkinkan pengembang menilai kualitas produk sebelum dan setelah implementasi. Langkah-langkahnya meliputi menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi, dan melakukan evaluasi. Peneliti melakukan perbaikan dan menilai efektivitas produk, dengan tujuan akhir mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan (Fathoni et al. 2023: 70).

Konsep *evaluate* meliputi penilaian kualitas produk dan proses pembelajaran. Ada beberapa prosedur umum pada tahapan *evaluate* yaitu:

- 1) Menentukan kriteria evaluasi
- 2) Memilih alat evaluasi
- 3) Melakukan revisi (Hidayat and Nizar 2021: 31)

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan mengumpulkan data untuk menilai keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk. Pengembang mungkin hanya fokus pada satu aspek, seperti daya tarik atau efisiensi, tergantung pada kebutuhan dan masalah yang telah ditetapkan di Bab I (Slamet 2022: 71-72).

Pada tahap ini uji coba produk terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan dilakukan melalui tiga tahapan: uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Pengembang bisa berhenti pada salah satu tahap tersebut, tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian dan pengembangan (Slamet 2022: 70).

Dalam uji coba ini, produk diuji melalui 3 tahapan yaitu

- A. Uji coba perorangan adalah dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang produk atau rancangan tertentu. Uji coba perorangan dilakukan kepada subjek 1-3 orang. Setelah dilakukan uji coba perorangan, maka pengembang melakukan revisi produk atau rancangan berdasarkan masukan dari hasil penilaian atau uji validasi.
- B. Uji coba kelompok kecil adalah pengujian yang melibatkan sekelompok kecil subjek untuk mengembangkan suatu produk. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul ketika produk digunakan. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa kelas VIII-C UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo'oa.
- C. Uji coba kelompok besar adalah uji coba yang dilakukan pada produk yang sudah melewati uji coba kelompok kecil dan revisi. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan. Uji coba kelompok besar terdiri dari 24 siswa kelas VIII-2 UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo'oa.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Karakteristik uji coba harus diidentifikasi dengan jelas, termasuk pemilihan subjek coba. Subjek coba bisa terdiri dari ahli isi produk, ahli perancangan produk, atau sasaran pengguna produk. Ahli di bidang isi produk dapat memiliki kualifikasi S1, S2, atau S3. Pemilihan subjek coba harus dijelaskan dengan rinci, baik menggunakan teknik acak maupun teknik lain yang sesuai, dan identifikasi karakteristik subjek harus relevan dengan produk yang dikembangkan (Slamet 2022: 71)

3.3.2.1 Ahli Materi/Isi

Ahli materi adalah individu yang memiliki keahlian dalam pengembangan dan evaluasi konten pembelajaran. Mereka bertanggung jawab untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum dan dapat dipahami oleh siswa. Ahli materi juga melakukan validasi terhadap isi dan struktur materi ajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Ahli materi atau isi adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Ahli materi pada penelitian ini, yaitu ibu Suarni Zega, S.Pd merupakan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo'oa.

3.3.2.2 Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli bahasa adalah profesional yang memiliki keahlian dalam penggunaan bahasa, baik lisan maupun tulisan. Mereka berperan penting dalam memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran jelas, tepat, dan sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku. Ahli bahasa juga

membantu dalam menyusun dan mengedit teks agar lebih mudah dipahami oleh audiens yang dituju

Ahli bahasa atau penyajian adalah seseorang yang memiliki keahlian dibidang kebahasaan yang mengkaji bahasa secara mendalam. Ahli bahasa/penyajian pada penelitian ini yaitu bapak Imansudi Zega, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias.

3.3.2.3 Ahli Desain

Ahli desain berfokus pada aspek visual dan estetika dari materi pembelajaran. Mereka bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan yang menarik dan fungsional, sehingga materi tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa. Ahli desain mempertimbangkan elemen-elemen seperti tata letak, warna, dan tipografi untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Ahli desain adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam media atau desain yang akan memberikan suatu penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Ahli desain pada penelitian ini yaitu Ibu Mona Safitri Lahagu S.Kom.

3.3.2.4 Peserta Didik

Peserta didik adalah individu dengan potensi untuk berkembang, yang berusaha mengembangkan potensinya melalui proses pendidikan tertentu (Ramli n.d.: 67). Peserta didik adalah subjek yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan uji coba pproduk valid atau tidak. Subjek yang telah ditentukan yaitu siswa kelas VIII-2 UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli

Alo'oa sekaligus subjek uji coba pemakaian produk yang dikembangkan oleh peneliti.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data adalah kumpulan fakta atau angka yang dapat dipercaya kebenarannya untuk menarik kesimpulan. Angka disebut data statistik jika menunjukkan ciri penelitian agregatif dan mencerminkan kegiatan lapangan tertentu (Pratikno 2020: 3).

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa komentar, saran validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data ini berguna untuk mengetahui kualitas media dari segi materi, desain dan bahasa yang disajikan dalam bentuk produk, sedangkan data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon peserta didik serta uji hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara lebih mudah, cermat, lengkap, dan sistematis. Jenis instrumen penelitian meliputi angket, checklist, pedoman wawancara, dan pedoman pengamatan (Hukimah 2016: 16).

Bagian ini menjelaskan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Jika menggunakan instrumen yang sudah ada, perlu dijelaskan karakteristiknya, terutama keabsahan dan keterandalannya. Jika instrumen dikembangkan sendiri, prosedur pengembangannya juga harus dijelaskan (Slamet 2022: 72-73).

Dalam pengembangan media audiovisual berbasis teknologi diperlukan instrument untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja yang harus dilakukan sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas, menarik, serta memudahkan siswa untuk belajar dan mengetahui produk yang dihasilkan efektif untuk pembelajaran. Berikut instrument pengumpulan data yang dilakukan dalam penelian ini.

3.3.5 Lembar Validasi

Lembar validasi adalah alat untuk menilai produk, materi, atau proses berdasarkan kriteria tertentu. Dalam pendidikan, lembar ini digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar, seperti video atau modul, guna memastikan kualitasnya sesuai standar. Proses ini melibatkan penilaian dari ahli atau pengguna yang memberikan umpan balik terkait kesesuaian, akurasi, dan kemudahan pemahaman materi. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket dalam penelitian ini sebagai beriku:

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Idikator	Aspek yang divalidasi	Skor				
		1	2	3	4	5
Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					
	Tuigas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					

	Jabaran materi cukup memenuhi ketentuan kurikulum					
	Jumlah ilustrasi yang fungsional Cukup					
	Jumlah latihan dan soal cukup					
	Jumlah tugas cukup					
Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					
	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir					
	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
	Pengemasan materi sesuai Pendekatan keilmuan yang bersangkutan					
Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa					
	Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa					
	Menyajikan daftar pustaka					
Sistematika sajian	Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks					
	Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global					
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	Mendorong rasa keingintahuan siswa					
	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar					
	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					
	Mendorong siswa belajar Berkelompok					
	Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan					

Sumber : Akbar (2013:39)

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	Ketetapan penggunaan ejaan					
	Ketetapan penggunaan isilah					
	Ketetapan penyusunan struktur kalimat					
Keterbacaan dan kekomunikatifan	Panjang kalimat sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa					
	Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa					
	Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)					

Sumber: Akbar (2013:40)

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Pernyataan tentang media yang dikembangkan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3	Keseuaian media sebagai sumber belajar					
4	Kemampuan media dalam memotivasi siswa					
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian Siswa					
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa					
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi					
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari					
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar					
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan Segera					
11	Kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi					
12	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
13	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar					
14	Kesesuaian media dalam praktik belajar Pembelajaran					
15	Efesiensi media dalam kaitannya dengan waktu					
16	Efesiensi media dalam kaitannya dengan biaya					
17	Efesiensi media dalam kaitannya dengan tenaga					
18	Keamanan media bagi siswa					
19	Kualitas media					

Sumber: Akbar (2013:121)

3.3.6 Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual

Angket respon siswa adalah alat untuk mengukur tanggapan siswa terhadap pembelajaran, khususnya media pembelajaran alat pirolisis. Angket ini menggunakan empat skala penilaian: sangat praktis, praktis, kurang praktis, dan tidak praktis (Arini and Lovisia n.d.: 102).

Instrument ini digunakan untuk memperoleh pendapat siswa tentang *audio visual* pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis puisi. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan atau respon terhadap *audio visual* yang sudah dikembangkan melalui kisi-kisi instrumen berikut.

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	penyajin materi	1. Media pembelajaran mudah digunakan					
		2. Penyajian masalah pada media pembelajaran membantu memahami konsep materi					
		3. Saya senang melalui media pembelajaran ini Karena Menarik					
		4. Media pembelajaran ini membuat saya ingin memahami materi lebih lanjut					
		5. Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif					

2	Bahasa dan tampilan	1. Petunjuk dan informasi yang disajikan mudah saya Pahami					
		2. Tampilan media pembelajaran ini menarik					
		3. Tampilan warna, jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan jelas terbaca					

Dimodifikasi dari Damayanti & Qohar (2019)

3.3.7 Efektivitas

Efektivitas pengembangan mengacu pada kemampuan suatu program atau proyek mencapai tujuan dengan efisien dan berdampak positif, serta menilai hasil yang dicapai dibandingkan tujuan awal dan penggunaan sumber daya dalam proses tersebut.

Efektivitas sebuah produk pengembangan media audiovisual berbasis teknologi melalui *audio visual* dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *audio visual* yang telah dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada peserta didik terkait dengan materi menganalisis struktur teks puisi.

Tabel 3.5

Kriteria Membuat Ringkasan Teks Puisi yang Didengarkan atau Ditayangkan

No.	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Melengkapi data sumber puisi				
2	Mencatat pokok-pokok informasi sesuai dengan unsur puisi				
3	Menulis berita sesuai dengan pokok-pokok puisi				
4	Menyampaikan kesan terhadap isi puisi				

Dimodifikasi dari Yustinah (2016:187)

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengklasifikasi dan mengelompokkan data berdasarkan tujuan penelitian untuk memecahkan masalah yang diteliti. Proses ini melibatkan pengelompokan data yang serupa, membedakan data yang berbeda, dan menyisihkan data yang tidak sesuai. Tujuan, masalah, dan hipotesis penelitian membimbing arah analisis data, sehingga peneliti harus fokus pada ketiga hal tersebut dalam melakukan analisis dan pengelompokan data (Octaviani n.d.).

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan media audiovisual berbasis teknologi melalui *audio visual* pada materi menyimak berita yang telah dikembangkan. Adapun untuk menganalisisnya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

3.4.1 Analisis Kelayakan *Audio visual* Oleh Validator Ahli

Analisis kelayakan adalah proses evaluasi yang dilakukan untuk menentukan apakah suatu proyek, rencana, atau usaha dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan hasil yang diharapkan.

Media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan akan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh tim ahli. Angket validasi pada penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Skala Likert Angket Validasi

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Sugiyono (Putri & Iskandar, 2023)

Teknik analisis data untuk menilai validitas *media audio visual* yang dikembangkan menggunakan lembar validasi dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

1. Menghitung total skor yang diberikan oleh setiap validator.
2. Menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh dari para validator.
3. Menentukan tingkat validitas media dengan mengonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif berdasarkan rumus dan kriteria yang sudah ditentukan:

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber: Akbar (Gulo and Harefa 2022)

Tabel 3.7
Kriteria Kevalidan Media

Presentase %	Kriteria Validitas
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid

21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Sumber: Arikunto (Amsari dkk, 2022:5042)

Berdasarkan tabel di atas penelitian akan dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor ≥ 61 .

3.4.2 Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan adalah evaluasi untuk menilai sejauh mana metode, teknik, atau solusi dapat diterapkan dalam situasi nyata. Media pembelajaran yang dikembangkan di nilai dari kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik. Peserta didik akan memberikan respon berupa skor berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.8

Skala Perhitungan Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria	Skor/nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak	1

Sumber: (Gulo and Harefa 2022)

Dengan kriteria respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.9

Kriteia Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria
85-100	Sangat Praktis
75-84	Praktis
60-74	Cukup Praktis
55-59	Kurang Praktis
0-54	Tidak Praktis

Sumber: Purwanto (Amsari dkk, 2022:5042)

Rumus persentase yang digunakan:

$$p = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Purwanto (dalam Amsari dkk, 2022:5042)

3.4.3 Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan adalah evaluasi untuk menilai sejauh mana program, proyek, atau kebijakan mencapai tujuan yang ditetapkan dan menghasilkan hasil yang diinginkan secara optimal.

Keefektifan *audio visual* yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian individu. Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai yang didapatkan oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKTP 75.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menganalisis struktur teks deskripsi dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB = Nilai hasil belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T1 = Jumlah skor total

Skor maksimal = 16

Presentase ketuntasan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P= Persentase ketuntasan klasikal

T= Banyak peserta didik
yang tuntas n= Banyak
peserta didik

**Tab
el
3.10**

**Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil
Belajar**

Interval	Kategori
$P > 80$	Sangat baik
$70 < P \leq 80$	Baik
$60 < P \leq 70$	Cukup
$50 < P \leq 60$	Kurang
$P \leq 50$	Sangat kurang

Sumber: (Gulo and Harefa
2022)