

## BAB III

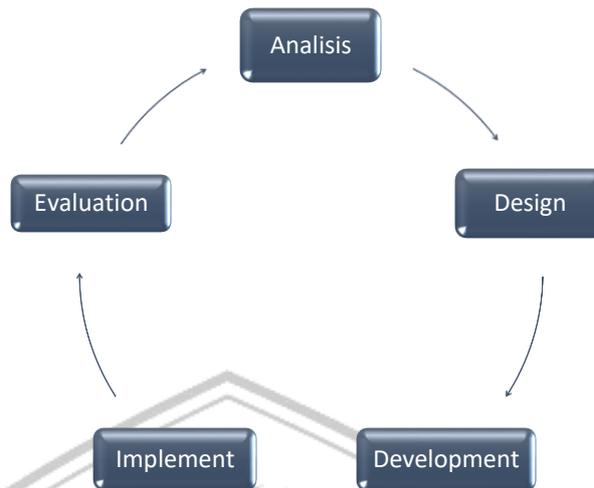
### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Pendekatan dalam penelitian dan pengembangan atau dikenal juga sebagai *Research and Development* merupakan sebuah prosedur dengan beberapa tahapan untuk menghasilkan suatu produk atau dapat juga dengan melakukan perbaikan pada produk yang ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan produk berupa media dengan berbasis aplikasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak kritis.

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media aplikasi ini menerapkan model ADDIE yang dikemukakan oleh Brach (dalam Putri Weldami & Yogica, 2023). Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang berpusat pada pembelajaran secara mandiri, sistematis serta dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Terdapat lima tahapan pada model pengembangan media tersebut diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Pemilihan model ADDIE dikarenakan hanya terdapat lima tahapan pengembangan produk yang dikemas secara sistematis serta dapat menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model pengembangan ini memiliki pendekatan sistem efektif serta efisien terhadap siswa, guru serta lingkungan belajar.



Gambar 3. 1 **Alur Pengembangan Model ADDIE** (Branch, 2009)

Namun, pada penelitian pengembangan media ini, hanya dilakukan sampai pada fase keempat yaitu fase implementasi karena keterbatasan biaya dan waktu. Penelitian ini juga bertujuan sampai pada mengetahui efektivitas media pembelajaran pada keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP.

### 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini memiliki prosedur penelitian berdasarkan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch. Dari kelima fase tersebut, telah disesuaikan dengan pengembangan media aplikasi pembelajaran Mamabel (Macam-Macam Fabel) berbasis Android untuk mengembangkan secara kritis pada keterampilan menyimak bagi siswa kelas VII sesuai dengan materi pada teks cerita fabel. Adapun prosedur pengembangan dengan model ADDIE, dikembangkan sebagai berikut.

#### 3.2 1. Tahap Analisis

Tahap ini dilakukan dengan melihat analisis kebutuhan yang dilakukan dengan metode wawancara serta observasi. Tujuan pada tahap

ini yaitu melihat aktivitas pembelajaran dan penggunaan media oleh guru selama pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII dengan tema teks cerita fabel di SMPN 1 Ngadiluwih. Hasil yang diperoleh dari observasi dapat diketahui bahwa media belajar yang terdapat dalam pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku paket. Dapat disimpulkan bahwa media belajar yang digunakan masih kurang menarik dan belum layak, hal tersebut menjadi salah satu penyebab aktivitas pembelajaran di kelas kurang menarik terutama dalam penguasaan keterampilan menyimak. Oleh karena itu, adanya media yang dapat mendukung tentu sangat diperlukan.

### **3.2.2. Tahap Desain**

Dalam tahapan *design* ini merupakan tahap merencanakan produk berupa *prototipe* yang dikembangkan menjadi produk media belajar. Tujuan dari tahap perencanaan yaitu untuk merancang media belajar yang mampu diaplikasikan pada keterampilan menyimak kritis. Penyusunan media pembelajaran dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran yang mengacu pada elemen menyimak dengan memperhatikan fokus capaian yaitu peserta didik dapat menyimak secara kritis.

Adapun terdapat beberapa tahapan dalam tahap design yaitu (1) kegiatan pembuatan *prototipe*, (2) merancang spesifikasi produk media aplikasi sesuai analisis kebutuhan, (3) merancang isi dan konten media belajar yang disesuaikan dengan materi dan capaian pembelajaran.

### 3.2.3 Tahap Pengembangan

Dalam tahap ini media belajar yang direncanakan serta dikembangkan menjadi suatu produk yang sesuai dengan *design* yang dirancang sebelumnya. Pengembangan produk sumber belajar diawali dengan mengembangkan produk berdasarkan *prototipe* yang telah dibuat sebelumnya. Media pembelajaran ini telah dikembangkan dengan berwujud aplikasi yang terpasang melalui *android* yang dikembangkan dan diperuntukkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP pada cerita fabel. Dalam aplikasi tersebut terdapat 3 menu yang disajikan, yaitu 1) materi teks cerita fabel 2) sajian mengenai cerita fabel 3) Assesmen mengenai cerita fabel.

### 3.2.4 Tahap Implementasi

Setelah melakukan tahap validasi produk oleh beberapa ahli untuk menguji kelayakan dari produk media yang dikembangkan. Pada tahap media aplikasi dilakukan uji coba kepada untuk mengetahui respon siswa kelas VII SMP di SMPN 1 Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Media yang telah dilakukan validasi oleh ahli materi, media dan bahasa dilakukan analisis dan mengetahui respon siswa pada siswa kelas VII D mengenai penggunaan media aplikasi Mamabel.

## 3.3 Uji Coba Produk

Tahap uji coba yang di dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui media belajar yang dikembangkan efisien dan layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan menyimak kritis sehingga media yang

dihasilkan ini dapat sesuai dengan capaian belajar. Adapun capaian belajar yaitu mampu menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, sedangkan sub materi yang dibahas 4 sub materi yakni 1) pengertian teks cerita fabel (2) ciri-ciri teks cerita fabel (3) alur cerita fantasi (4) unsur cerita fabel.

### **3.4 Desain uji coba**

Tahap uji coba yang di dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta bahasa untuk menyatakan kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, uji coba juga dilakukan secara terbatas pada siswa kelas VII SMP di SMPN 1 Ngadiluwih dengan jumlah sampel 50 peserta didik dengan menggunakan kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E sebagai kelas kontrol.

### **3.5 Subyek uji coba**

Penelitian ini melakukan subjek uji coba yang diperoleh dari siswa kelas VII SMP di SMPN 1 Ngadiluwih Kabupaten Kediri dengan jumlah 25 peserta didik. Pada kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E sejumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan populasi berdasarkan karakteristik siswa yang fokus pada keterampilan menyimak masih rendah sehingga diperlukan media untuk memotivasi peserta didik dalam aktivitas belajar.

### 3.6 Jenis Data

Dalam penelitian ini jenis data, pengembangan termasuk dalam kategori data kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini penjabaran mengenai penggunaan jenis data.

- a. Tipe data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar dari para ahli yaitu ahli materi, bahasa serta media untuk menilai kesesuaian pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Komentar dan saran mengenai produk media diperlukan untuk perbaikan media ajar sesuai saran dari berbagai pakar sehingga memperoleh media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Tipe pemerolehan data kuantitatif melalui penilaian angka dari para ahli seperti ahli media, materi, bahasa, penilaian dari guru mata pelajaran, dan pemerolehan dari hasil pre-test dan post-test. Tes terdiri dari 5 soal Pre-test dan 5 soal post-test yang bersifat uraian dengan kriteria penilaian berdasarkan indikator berfikir kritis yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP.

### 3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini, diatarannya

- 1) Wawancara

Tujuan melakukan wawancara pada tahap awal untuk mendapatkan informasi mengenai pelaksanaan kegiatan belajar yang diperuntukkan pada guru. Kegiatan wawancara berupa lisan yang dilakukan pada guru Bahasa Indonesia serta siswa sehingga didapatkan informasi mengenai kendala mengenai belum tersedia media yang dapat

menunjang pembelajaran keterampilan menyimak kritis dan faktor penyebab rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas VII SMP di SMPN 1 Ngadiluwih.

2) Kuisoner

Kuisoner digunakan untuk mengetahui kelayakan dari ahli yang diperoleh dari tiga dosen ahli dan salah satu guru mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 1 Ngadiluwih untuk melakukan uji keterbacaan. Pengujian validasi bertujuan untuk memastikan produk media belajar yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi sedangkan uji keterbacaan dilakukan untuk mengetahui media belajar yang dikembangkan dapat dipahami dan memudahkan pengguna. Adapun kuisoner menggunakan empat pilihan jawaban skala *likert* disajikan kriteria penilaian dari 1 sampai 4 dihubungkan dengan kategori seperti sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik.

3) Tes

Tujuan menggunakan tes yaitu untuk mendapatkan keefektivan media yang telah dibuat melalui hasil yang didapatkan sehingga didapatkan pengaruh pada keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP di SMPN 1 Ngadiluwih sebelum dan sesudah menerapkan media aplikasi Mamabel. Tes yang digunakan berbentuk uraian dengan kriteria sesuai dengan indikator berfikir kritis menurut Ennis yang terdiri dari 5 soal pre-test yang diberikan pada tahap awal belajar serta 5 soal post-test yang diberikan setelah pembelajaran selesai. Tahap tes dilakukan untuk

mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pemerolehan data pada pengembangan ini menggunakan instrument yang di dalamnya menggunakan 4 instrumen, diantaranya :

**1) Lembar validasi materi**

Validasi materi dipergunakan untuk menilai kesesuaian media dengan kemampuan yang pengetahuan dan keterampilan yang dicapai dengan penggunaan media. Berikut ini aspek yang dinilai oleh validasi bidang materi yang disajikan pada tabel 3.7.1.

**Tabel 3.7.1 Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor nilai			
		4	3	2	1
<b>Aspek kurikulum</b>					
1	Media relevan dengan topik pembelajaran				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum				
3	Kejelasan pemilihan elemen sebagai capaian belajar				
<b>Aspek tujuan</b>					
4	Capaian pembelajaran yang disajikan sesuai dengan indikator				
5	Materi yang disajikan sesuai dengan topik pembelajaran				
<b>Aspek isi</b>					
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
7	Isi materi mudah dipahami dan jelas				
8	Keruntutan uraian materi				
9	Media sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, ringkasan materi dan contoh				
10	Animasi memuat konsep cerita fantasi				
11	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan topik pembelajaran				

12	Kemenarikan penyajian isi materi untuk memotivasi pengguna media				
<b>Aspek interaksi</b>					
13	Media membantu guru menyampaikan capaian pembelajaran yang akan diajarkan.				
14	Kesesuaian media dengan tujuan, karakteristik siswa dan sumber belajar				

## 2) Lembar validasi media

Lembar validasi dibuat untuk mengukur kelayakan media yang telah dikembangkan. Dengan adanya lembar validasi media dapat melihat hasil media layak digunakan atau tidak dalam kegiatan belajar siswa. Berikut ini aspek yang dinilai oleh validasi bidang media yang disajikan pada tabel 3.7.2.

**Tabel 3.7.2 Lembar Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	Skor Nilai			
		4	3	2	1
<b>Aspek tampilan</b>					
1	Tampilan background yang menarik				
2	Komposisi isi dan tata letak proporsional				
3	Animasi berjalan dengan baik				
4	Tombol navigasi berfungsi dengan baik				
5	Kemenarikan penataan layout				
6	Kejelasan jenis dan ukuran huruf				
7	Ketepatan pemilihan warna pada media				
8	Keterkaitan ilustrasi grafis, visual dan verbal				
<b>Aspek pemrograman</b>					
9	Pengoperasian aplikasi dilakukan secara sederhana				
10	Kelancaran tombol pada materi berfungsi dengan baik				
11	Tombol pada sajian cerita fantasi berfungsi dengan baik.				
<b>Aspek penyajian media</b>					
12	Petunjuk penggunaan media jelas				
13	Penyajian media membuat materi lebih menarik				
14	Penyajian media sesuai dengan konsep cerita fiksi				

15	Media yang disajikan informatif				
----	---------------------------------	--	--	--	--

### 3) Validasi ahli bahasa

Lembar validasi dibuat untuk mengetahui penggunaan bahasa dan kebenaran ejaan pada media yang telah dikembangkan. Berikut ini aspek yang dinilai oleh validasi bidang bahasa yang disajikan pada tabel 3.7.

**Tabel 3.7.3 Validasi bidang bahasa**

No	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
<b>Aspek kejelasan bahasa</b>					
1	Penggunaan bahasa lugas dan mudah dipahami				
2	Penggunaan bahasa dalam uraian materi jelas				
<b>Aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik</b>					
3	Penggunaan bahasa dalam media dapat mengasah keterampilan menyimak.				
4	Istilah yang digunakan pada media lazim untuk pengguna.				
5	Kesesuaian tanda baca pada setiap kalimat.				
6	Penggunaan bahasa yang komunikatif.				
7	Tidak menggunakan kalimat yang ambigu.				
8	Penggunaan bahasa dapat meningkatkan motivasi pengguna				
<b>Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa</b>					
9	Ejaan sesuai dengan EYD				
10	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				

### 4) Lembar uji keterbacaan guru

Uji Keterbacaan digunakan untuk mengetahui media belajar yang dikembangkan dapat dipahami dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media yang dikembangkan. Berikut ini aspek yang dinilai oleh validasi bidang bahasa yang disajikan pada tabel 3.7.4.

**Tabel 3.7.4 Lembar Keterbacaan Guru**

No	Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
<b>Aspek tampilan media</b>					
1	Cover media aplikasi menarik				
2	Pemilihan ilustrasi gambar sesuai dengan materi				
3	Pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf sesuai				
4	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami				
5	Tombol dapat beroperasi dengan baik				
<b>Aspek materi pembelajaran</b>					
6	Penjelasan materi cerita fantasi mudah dipahami				
7	Penjelasan pada cerita yang berjudul “Kura-kura sombong” mudah dipahami				
8	Penjelasan pada cerita yang berjudul “Singa dan tikus” mudah dipahami				
9	Penjelasan pada cerita yang berjudul “Belalang dan semut” mudah dipahami				
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
<b>Aspek keefektivan</b>					
11	Penyajian media efektif dalam menyampaikan materi				
12	Penyajian media dapat meningkatkan keterampilan menyimak kritis bagi siswa				
13	Penyajian media memberikan kemudahan bagi pengguna dalam aktivitas belajar				

**5) Lembar tes**

Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan menyimak kritis siswa yang dilihat dari sebelum dan setelah menerapkan media sehingga diperoleh hasil akhir dari efektivitas penggunaan media Mamabel. Tes terdiri dari 5 soal Pre-test dan 5 soal post-test yang bersifat uraian dengan kriteria penilaian berdasarkan indikator berfikir kritis. Tes tersebut juga diterapkan pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Berikut kisi-kisi terkait tes yang disajikan pada tabel 3.7.5.

**Tabel 3.7.5 Tabel Kisi-kisi soal Pre-test dan Post-test**

Nomor soal	Indikator berfikir kritis	Deskripsi soal
1	Menyampaikan pernyataan dasar	Mengidentifikasi watak tokoh yang terdapat pada cerita yang telah disimak
2	Penjelasan sederhana	Mengidentifikasi istilah mengenai watak tokoh.
3	Mengamati	Menemukan solusi terkait permasalahan yang ada pada tokoh cerita.
4	Memperkirakan	Menganalisa akibat yang terjadi pada tokoh.
5	Inferensi	Menyimpulkan cerita berdasarkan cerita yang telah disimak sesuai dengan bagian orientasi, komplikasi, resolusi, dan ending.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berdasarkan hasil angket. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan sebagai teknik analisis data berupa komentar dari berbagai ahli seperti ahli media, ahli materi dan bahasa dan untuk data kuantitatif menggunakan teknik perhitungan rata-rata. Terdapat angket yang digunakan untuk penilaian produk yaitu angket skala *Likert* yang digunakan untuk menilai kelayakan produk, Berikut ini disajikan kriteria penilaian dari 1 sampai 4 dihubungkan dengan kata-kata seperti sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Kriteria penilaian skala *Likert* disajikan sesuai pada Tabel 3.8

Tabel 3. 8 Tabel Kriteria skala Likert

Skor	Keterangan
4	Penilaian sangat layak/ sangat menarik/ sangat baik/ sangat jelas
3	Penilaian layak/ menarik/ baik/ baik/ jelas
2	Penilaian kurang layak/ kurang menarik/ kurang baik/ kurang jelas
1	Penilaian tidak layak/ tidak menarik/ tidak baik/ tidak jelas

Sumber : (Likert, 1932)

Teknik analisis presentase ialah salah satu jenis teknik yang diperlukan untuk melakukan analisa data yang didapatkan dari hasil angket. Dikutip dari pendapat Arikunto (dalam Ulla, 2019:74) bahwa penggunaan rumus untuk melakukan perhitungan dari hasil yang didapatkan dari angket ialah perhitungan persentase. Berikut ini rumus perhitungan persentase.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum R$  : jumlah jawaban responden

N : jumlah seluruh soal

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut, dapat ditentukan kriteria dari kelayakan produk. Kriteria skor penilaian media pembelajaran disajikan dalam Tabel 3.6

Tabel 3. 9 Kriteria Intrepetasi Kelayakan

Interval (%)	Kriteria
0-20	Tidak Layak
21-40	Kuraang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Sumber: (Tarawi et al., 2020)

Media pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran jika persentase hasil penilaian memperoleh lebih dari 61%. Apabila persentase penilaian diperoleh kurang dari 61%, maka produk harus dilakukan revisi kembali.

Selanjutnya, analisis data pada hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media dapat dikatakan efektif apabila ditemukan perbandingan hasil belajar antara dua kelas yakni kelas kontrol dan eksperimen. Pengujian dimulai dengan melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat.

#### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok sampel bersifat normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS 23 melihat nilai dari signifikan Shapiro Whilk. Adapun pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu :

Apabila  $P < 0,05$ , maka data berdistribusi normal, sebaliknya apabila  $P > 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Apabila data bersifat normal maka dilakukan uji paired test (uji t), sebaliknya apabila data bersifat maka dilakukan uji prasyarat non parametrik sebagai menggunakan uji Mann Whitney.

1) Uji Mann Whitney

Uji Mann whitney dipergunakan untuk mengetahui perbedaan dari dua kelompok yang berbeda. Pada uji statistik non parametrik yang dilakukan dapat menunjukkan hasil diterima atau ditolak hipotesis yang saling berhubungan. Adapun kriteria yang yang digunakan pada pengujian yakni apabila  $P < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sebaliknya apabila  $P > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu, kesimpulan dari hipotesis yang dipergunakan pada uji Mann Whitney diantaranya.

$H_0$  = tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media aplikasi Mamabel pada hasil belajar keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP.

$H_a$  = terdapat pengaruh pada penggunaan media aplikasi Mamabel pada hasil belajar keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan mengenai indikator terkait aspek-aspek yang dinilai seperti, deskripsi media aplikasi, kelayakan produk yang divalidasi oleh berbagai ahli seperti pakar materi, media, dan bahasa, serta efektivitas media. Adapun tabel mengenai indikator rumusan masalah disajikan pada tabel 3.10.

**Tabel 3.10 Indikator berdasarkan rumusan masalah**

<b>Aspek</b>	<b>Sub Aspek</b>	<b>Indikator</b>
<b>Deskripsi Media</b>	Materi	1) pengertian teks cerita fabel (2) ciri-ciri teks cerita fabel (3) alur cerita fantasi (4) unsur cerita fabel
	Tampilan	Tampilan sudah sesuai dengan konsep cerita fabel.
	Capaian pembelajaran	Menganalisa informasi dan gagasan secara lisan.
<b>Kelayakan produk media</b>	Materi	a.Sesuai dengan topik pembelajaran b. Materi sesuai dengan kurikulum c. Materi dilengkapi dengan contoh yang relevan.
	Media	a.Media disajikan dengan tampilan desain yang menarik b.Penyajian media sesuai dengan konsep cerita fiksi. c. Media yang disajikan informatif
	Bahasa	a. Ejaan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar. b. Penggunaan bahasa lugas dan mudah dipahami
	Keterbacaan	a.Penyajian media memberikan kemudahan belajar. b.Penyajian media sesuai dengan keterampilan menyimak. c.Penjelasan pada materi dan cerita fabel mudah dipahami.
<b>Efektivitas</b>	Pre-test dan post-test	Soal dibuat berdasarkan 5 indikator menurut Ennis, yaitu : a.Menyampaikan pernyataan dasar b.Penjelasan sederhana c. Mengamati d.Memperkirakan e. Inferensi