

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan dalam Penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web*.

2. Web

Web pembelajaran merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. *Web* dalam penelitian ini yaitu *canva*.

3. Canva

Canva adalah *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen serta konten visual lainnya. *Canva* dalam penelitian ini yaitu *platform* yang digunakan sebagai *platform* utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web*.

4. Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan

karya seni yang estetis, artistik, dan kreatif. Yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran yang diteliti untuk dikembangkan produknya adalah mata pelajaran Seni Budaya.

5. Sekolah Menengah Pertama

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia, yang ditempuh setelah lulus Sekolah Dasar (SD) atau sederajat. Sekolah Menengah Pertama yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu SMP Negeri 21 OKU.

B. Jenis Penelitian

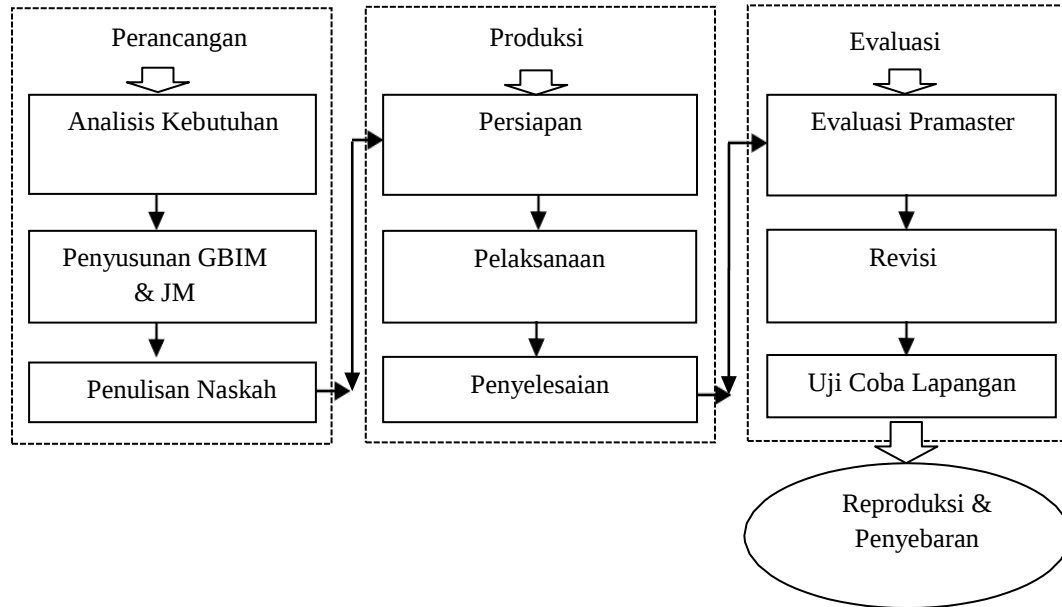
Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2022:297) berpendapat bahwa “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut”.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah model prosedural yang dimana dijelaskan oleh Warsita. Peneliti memilih model prosedural karena model pengembangan ini dapat digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah desain uji coba model pengembangan serta beberapa tahapan yang

mengacu pada pendapat Warsita (2008:227) yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model Prosedural
(Sumber: Warsita, 2008:227)

Adapun penjelasan mengenai bagan di atas sebagai berikut:

a. Tahap Perancangan

Tahap awal dalam proses pengembangan adalah tahap perancangan dimana tahap perancangan ini dikelompokkan dalam tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan

Pelaksanaan sebuah penelitian pengembangan perlu diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan observasi secara langsung di lapangan. Analisis kebutuhan adalah kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan yang hal yang sebenarnya terjadi. Jika kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang memerlukan

pemecahan maka kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu kebutuhan.

2) Penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh, maka akan dilakukan penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi yang akan dikembangkan. Analisis data tersebut diperoleh dari hasil observasi dengan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 21 OKU. Dengan demikian jabaran materi disini menjadi acuan utama dalam pengembangan.

3) Penulisan Naskah

Setelah GBIM dan Jabaran Materi telah disusun maka langkah selanjutnya adalah penulisan naskah atau pembuatan *storyboard*. Penulisan naskah ini disesuaikan dengan media yang akan dibuat.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah tahap perancangan selesai. Tahap produksi baru dapat dilakukan setelah naskah dinyatakan final dan layak produksi. Tahap produksi dikelompokkan kedalam 3 tahapan lagi yaitu sebagai berikut:

1) Persiapan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan pada *Web* yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva*, mulai dari merencanakan konsep *Web* pembelajaran, editing *Web* pembelajaran dan pemilihan materi yang akan dimasukkan ke dalam *Web* pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti akan mulai membuat sebuah sistem pengembangan yang diperlukan seperti melakukan pendaftaran akun di Aplikasi *Canva*, mendesain *background Web*, menambah teks atau tulisan *Web* pembelajaran dan menyiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam *Web* pembelajaran.

3) Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian, kegiatannya meliputi merekam narasi, melakukan penyuntingan (*editing*), memilih musik ilustrasi dan membuat animasi-animasi atau ikon menarik yang nantinya akan dimasukkan kedalam media pembelajaran *Web*. produk yang dibuat telah selesai dan siap menuju ke tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi.

c. Tahap Evaluasi

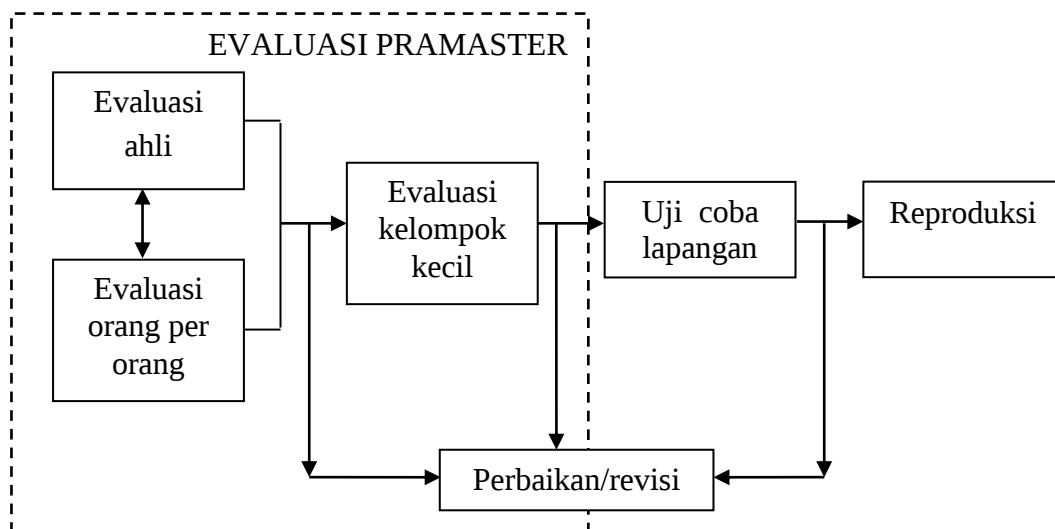
Produk yang sudah dibuat akan dievaluasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain kemudian penelitian akan melakukan revisi produk sesuai dengan saran serta arahan yang sudah diberikan sebelum nantinya akan dilakukan tahap pelaksanaan uji coba produk baik itu secara perorangan, skala kecil dan skala besar. Setelah tahap tersebut, peneliti akan melakukan revisi untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan. Tahap ini akan dimulai dengan evaluasi pramaster kemudian dilanjutkan dengan revisi. Setelah revisi akan dilanjutkan uji lapangan. Selanjutnya produk akan direvisi kembali lalu diproduksi ulang dan dilakukan penyebaran jika

produk sudah layak pakai.

2. Model Evaluasi Produk

Warsita (2008:240) menyatakan bahwa “evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Oleh karena itu, untuk memastikan kualitas media dan bahan belajar itu baik, perlu dilakukan evaluasi formatif untuk mencari kekurangan dan melakukan revisi untuk meningkatkan kualitasnya.” Untuk itu evaluasi pramaster memiliki kelengkapan dalam penilaian pengembangan produk mulai dari evaluasi ahli (*expert evaluation*), evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*). Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model yang dikembangkan oleh Warsita.

Adapun ilustrasi evaluasi pramaster menurut Warsita (2008:240) adalah sebagai berikut:



Bagan 3.2 Evaluasi Pramaster
(Sumber: Warsita, 2008:240)

3. Validasi Prototipe Produk

a. Evaluasi Ahli

Evaluasi ahli adalah upaya yang dilakukan untuk mengetahui apa saja kelemahan yang terdapat pada produk yang akan dikembangkan dengan meminta pendapat serta saran dari para ahli. Pada tahap evaluasi ini terdapat tiga ahli yaitu sebagai berikut:

1) Ahli materi

Ahli materi ini akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan muatan materi mulaidari ketercapaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, dan ketepatan.

2) Ahli media

Ahli media akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang kita kembangkan berkaitan dengan kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai, kesesuaian visual dengan materi, dan kesesuaian visual dengan kelompok sasaran.

3) Ahli desain

Ahli desain memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan kesesuaian dengan ketepatan format desain yang dipilih, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik.

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan jika produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti telah selesai, kemudian akan dilakukan uji coba melalui langkah-langkah desain uji coba produk seperti yang dijelaskan oleh Warsita (2008:244) sebagai berikut:

- a. Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*), adalah evaluasi yang mana subjek evaluasinya adalah 3 peserta didik. Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik.
- b. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada kelompok kecil yang terdiri 6 peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk meminta pendapat dan informasi peserta didik guna untuk melakukan perbaikan jika masih ditemukan kesalahan atau kekurangan dari produk yang dikembangkan.
- c. Uji coba lapangan (*field test*), uji coba lapangan dilakukan kepada 30 peserta didik dimana kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Web* yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk disebarluaskan.
- d. Reproduksi, pada tahap reproduksi baru bisa dilakukan jika produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan maka media pembelajaran berbasis *Web* dapat diproduksi dan digunakan.

Berikut adalah subjek uji coba produk dan jenis data dalam penelitian pengembangan.

a. Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini, subjek uji coba yang digunakan peneliti untuk

mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk ini adalah:

- 1) Ealuasi Ahli, dalam penilaian produk subjeknya adalah ahli desain, ahli media dan ahli materi.
- 2) Evaluasi orang per orang, subjeknya adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU yang berjumlah 3 orang yang berbeda kemampuannya.
- 3) Evaluasi kelompok kecil, subjek uji coba evaluasi kelompok kecil adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU yang berjumlah 6 orang.
- 4) Uji coba lapangan, pada uji coba lapangan subjeknya adalah 30 orang yakni seluruh peserta didik kelas VIII.C di SMP Negeri 21 OKU.

b. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kualitatif serta kuantitatif. Pada pengumpulan data kuantitatif yaitu mengumpulkan data menggunakan angket. Sedangkan mengumpulkan data kualitatif Sugiyono (2017:8) menyatakan data kualitatif data hasil penelitian yang lebih berkenaan dengan data yang ditemukan di lapangan. Data kualitatif yangdi kumpulkan dari observasi dan wawancara berupa informasi mengenai pembelajaran Seni Budaya yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 21 OKU.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kualitas, dan kemudahan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa kuesioner

atau angket. Sugiyono (2017:142) menyatakan bahwa “kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui kelayakan produk”.

Adapun kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi *Web* yaitu akan dijadikan sebagai kisi-kisi instrumen untuk validasi dan kemenarikan produk yang mengacu pada kriteria yang telah dijelaskan oleh Warsita (2008:245) sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Ahli

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Materi (<i>content</i>)	a. Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku b. Kedalaman materi c. Kekomprensifan materi d. Keakuratan (kebenaran) isi materi e. Tingkat kepentingan materi f. Kekinian (<i>recency</i>)
2.	Desain (<i>construct</i>)	a. Analisis kebutuhan b. Kejelasan tujuan c. Ketepatan format media yang dipilih d. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik e. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
3.	Media (<i>layout</i>)	a. Kualitas suara b. Kualitas visual c. Kemenarikan bagi peserta didik dari berbagai segi

Sumber: Warsita (2008:242)

Berikut ini indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket evaluasi orang per orang:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Orang per Orang

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Efektivitas	Media pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran
2.	Efisiensi	Mahasiswa dapat menguasai pembelajaran dalam waktu yang lebih singkat
3.	Kemudahan Penggunaan (<i>Implementation</i>)	Mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri dengan mudah
4.	Kemenarikan (<i>Appealing</i>)	Mahasiswa tertarik dan ingin belajar dengan menggunakan media pembelajaran

Sumber: Warsita (2008:244)

Adapun indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket skala evaluasi kelompok kecil:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Kelompok Kecil

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Efektivitas	Media pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran
2.	Efisiensi	Mahasiswa dapat menguasai pembelajaran dalam waktu yang lebih singkat
3.	Kemudahan Penggunaan (<i>Implementation</i>)	Mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri dengan mudah
4.	Kemenarikan (<i>Appealing</i>)	Mahasiswa tertarik dan ingin belajar dengan menggunakan media pembelajaran

Sumber: Washita (2008:245)

Berikut indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angke tuji coba lapangan:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Informasi Implementasi	a. Media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan baik b. Media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan yang diharapkan
2.	Informasi Efektivitas	a. Media pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dalam mendukung proses pembelajaran b. Media pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran
3.	Informasi Kemenarikan	Media pembelajaran menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran

Sumber: Warsita (2008:247)

6. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2017:244) menyatakan bahwa “analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dipahami oleh diri sendiri maupun oranglain.

Analisis data digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dihasilkan pada uji coba lapangan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut:

- a. Angket diisi oleh responden (peserta didik), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- b. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:305) sebagai berikut:

Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
Skor ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

- c. Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2014:43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P : Angka persentase

- d. Menentukan kriteia dengan persentaase untuk skala empat yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (2010:253).

Tabel 3.5 Perhitungan Persentase untuk Skala Empat

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup

10-55	1	D	Kurang
-------	---	---	--------

Sumber: Nurgiyantoro (2010:253)

Tabel di atas merupakan perhitungan untuk evaluasi ahli media, ahli desain, ahli materi, evaluasi orang per orang, evaluasi kelompok kecil dan uji coba lapangan.