

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017:297), jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hamzah (2019:1) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan lebih efektif dan efisien berdasarkan penggunaannya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian *Research and Development* (R&D) adalah penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji sebuah produk agar lebih efektif dan efisien.

Alasan penggunaan jenis penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Maka dari itu, jenis penelitian ini dipandang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran yang tujuannya tidak sekadar menemukan profil implementasi atau praktik-praktik pembelajaran, namun lebih dari itu, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif, mudah dalam penerapannya, dan sesuai dengan kebutuhan nyata di sekolah.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan

peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (produk yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2017:28).

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Branch (dikutip Sugiyono, 2017:38) mengatakan bahwa ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Sesuai namanya, model ini memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu: (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi).

Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan pada keunggulannya yaitu salah satu model yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Kustandi dan Darmawan, 2020:104). Selain itu, pemilihan model pengembangan ini juga karena implementasinya yang dilakukan secara sistematis dan sistemik. Artinya, pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Dengan model pengembangan ini, peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis (*analysis*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan berkaitan dengan situasi dan lingkungan proses pembelajaran. Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini dengan mengidentifikasi apa yang akan dipelajari siswa sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini sebagai berikut.

- a. Peneliti menganalisis materi yang akan dipelajari siswa dengan cara melihat silabus mata pelajaran *Bahasa Indonesia*.
- b. Peneliti menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media pembelajaran berbasis android.

2. Desain (*design*)

Tahap ini merupakan kegiatan perancangan media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan. Langkah yang dilakukan adalah menentukan garis besar unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran, menggambarkan urutan dan struktur media pembelajaran, merencanakan desain *template* dan juga materi, serta mengumpulkan materi.

3. Pengembangan (*development*)

Development merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan desain yang telah dibuat. Produk dibuat menggunakan rangkaian komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain yang telah dirancang untuk menjadi suatu kesatuan yang utuh.

Setelah produk dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis android, perlu adanya tinjauan dari dosen pembimbing untuk memastikan

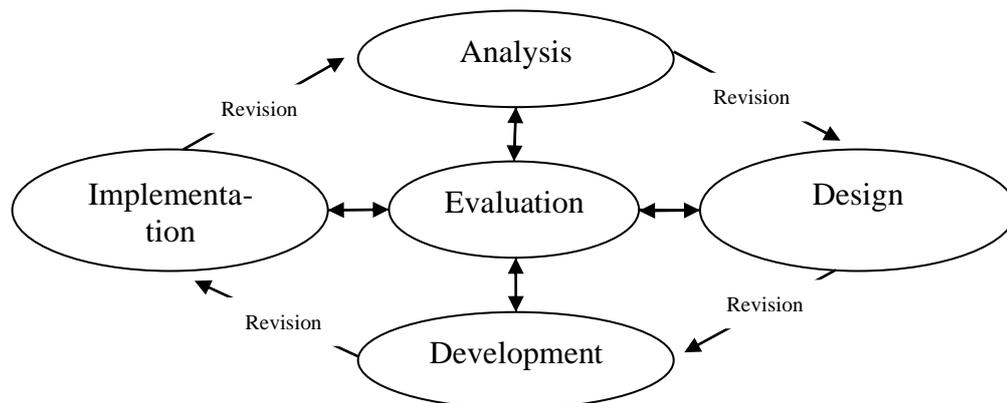
kesesuaian hasil produk dengan rancangan. Produk tersebut akan diberikan kepada validator. Tujuannya untuk menentukan kualitas media dan pembelajaran yang telah dikembangkan dengan melibatkan ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini media diujikan dan diimplementasikan kepada siswa setelah dinyatakan layak uji oleh ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pengujian pada siswa menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Pengujian bertujuan untuk mengetahui respons siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, yang selanjutnya dapat diketahui kelayakan media pembelajaran berbasis android ini.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang dibuat telah sesuai dengan spesifikasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas produk, baik sebelum dan sesudah implementasi. Berdasarkan tahap implementasi maka akan diperoleh penilaian dan hasil angket dari siswa yang mengikuti implementasi. Hasil tersebut akan dianalisis dan dievaluasi untuk mengetahui kualitas, nilai manfaat, dan kelayakan terhadap media pembelajaran tersebut. Adapun model pengembangan dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Sumber: Sugiyono, 2017:39

Bagan 3.1 Model Pengembangan

C. Populasi dan Sampel

Menurut Hamzah (2019:85), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU yang berjumlah 235 orang yang terdiri dari sembilan kelas. Adapun populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa
1	VIII.A	25
2	VIII.B	25
3	VIII.C	26
4	VIII.D	29
5	VIII.E	27
6	VIII.F	25
7	VIII.G	26
8	VIII.H	25
9	VIII.I	27
Jumlah		235

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 32 OKU

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono, 2017:215). Dengan kata lain, sampel merupakan kelompok yang secara nyata diteliti dan ditarik kesimpulannya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Alasan menggunakan teknik *sampling purposive* didasarkan pada pengertiannya. Menurut Sugiyono (2017:144), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Oleh karena itu, teknik *sampling purposive* digunakan dalam penelitian ini karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Teknik *sampling purposive* yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian. Siswa yang menjadi sampel dipilih dengan pertimbangan mempunyai kemampuan dan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, sampel yang digunakan untuk penyebaran angket dalam rangka menyaring analisis kebutuhan berjumlah 25 orang yaitu kelas VIII.A. Selain itu, dari 25 orang tersebut dipilih 3—9 orang siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi untuk menguji kelayakan prototipe media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Adapun sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Siswa
1	VIII.A	25
Jumlah		25

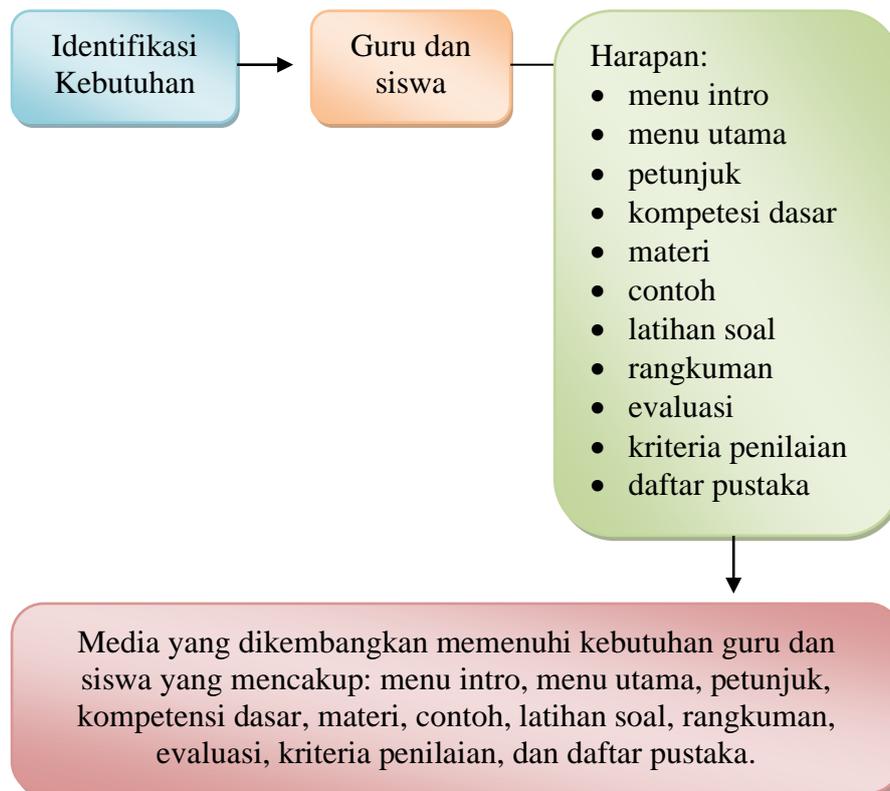
Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 32 OKU

D. Prototipe Media Pembelajaran

Peneliti melakukan perancangan sebelum membuat produk media pembelajaran, hal itu bertujuan agar media yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh subjek. Media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti terdiri dari beberapa bagian, yaitu menu intro, menu utama, petunjuk, kompetensi dasar, materi, contoh, latihan soal, rangkuman, evaluasi, kriteria penilaian, dan daftar pustaka. Rancangan prototipe media pembelajaran sebagai berikut.

1. Menu intro. Tampilan menu intro ini akan muncul setelah adanya proses *loading*. Fungsi adanya menu intro ini diharapkan pengguna dapat mengetahui aplikasi yang sedang dibuka merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII.
2. Menu utama. Menu utama akan muncul setelah tombol menu di halaman menu intro disentuh. Pada menu utama terdapat sembilan tombol yang dapat berpindah kehalaman selanjutnya, yaitu tombol petunjuk, kompetensi dasar, materi, contoh, latihan soal, rangkuman, evaluasi, kriteria penilaian, dan daftar pustaka.
3. Submenu petunjuk. Halaman ini memuat teks untuk menyajikan petunjuk penggunaan aplikasi.
4. Submenu kompetensi dasar. Halaman ini memuat teks untuk menampilkan kompetensi dasar dan tujuan yang dimasukkan dalam media pembelajaran.
5. Submenu materi. Halaman materi yang didesain dengan menyajikan tombol-tombol dari materi tertentu yang meliputi materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama. Ketika tombol ditekan akan menuju ke halaman isi materi yang disediakan.

6. Submenu contoh. Halaman ini menunjukkan contoh-contoh dari isi materi yang dimuat dalam media pembelajaran.
7. Submenu latihan soal. Halaman ini berisi tombol yang ketika diklik akan menuju halaman pengerjaan latihan dan pembahasan. Latihan soal yang akan disajikan terdiri dari 10 soal setiap masing-masing materi.
8. Submenu rangkuman. Halaman ini berisi rangkuman dari setiap materi yang dimuat agar siswa dapat lebih mudah memahami materi.
9. Submenu evaluasi. Evaluasi yang disusun disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Evaluasi untuk setiap materi yang diharapkan dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa.
10. Submenu kriteria penilaian. Halaman ini berisi kriteria penilaian evaluasi untuk dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa.
11. Submenu daftar pustaka. Halaman ini berisi tentang sumber atau rujukan yang digunakan dalam pengumpulan materi.



Bagan 3.2 Prototipe Media Pembelajaran

E. Model Evaluasi Produk

Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi ahli (*Expert Evaluation*) dan siswa selaku pengguna produk media pembelajaran ini. Dalam uji coba produk media pembelajaran ini dilakukan melalui empat tahap yaitu evaluasi ahli (*Expert Evaluation*), evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*).

1. Evaluasi Ahli (*Expert Evaluation*). Evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan media yang dikembangkan dengan meminta pendapat ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli desain dan

ahli media dalam penelitian ini adalah guru SMP Negeri 32 OKU. Kemudian, Ahli materi dan ahli bahasa dalam penelitian ini adalah dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Baturaja.

2. Evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*). Menurut Suryani, Setiawan, dan Putra (2018:213) evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai oleh para ahli. Evaluasi ini dilakukan pada tiga orang siswa kelas VIII.A SMP Negeri 32 OKU dengan tingkat kemampuan yang berbeda antara tinggi, sedang, dan rendah sehingga dapat dipandang sebagai sampel yang representatif (Suparman dikutip Zaidi, Wiryokusumo, dan Karyono, 2020:385). Dalam hal ini, peneliti berkonsultasi dengan guru mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk menentukan tiga siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan angket kemudian dianalisis.
3. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*). Menurut Suryani, Setiawan, dan Putra (2018:213), uji coba kelompok kecil juga digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan peserta didik, namun dengan jumlah lebih banyak, dan untuk menguji kembali produk awal hasil revisi dari evaluasi orang per orang. Pada tahap ini dilakukan pada sembilan orang siswa kelas VIII.A SMP Negeri 32 OKU. Informasi deskriptif dapat dikumpulkan menggunakan angket kemudian dianalisis.
4. Uji coba lapangan (*field test*). Menurut Suryani, Setiawan, dan Putra (2018:213), uji coba lapangan dilakukan untuk menentukan apakah produk

yang dihasilkan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. Produk akan diuji coba di lapangan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, karena keterbatasan waktu, uji lapangan pada penelitian ini tidak dilakukan.

F. Validasi Prototipe Produk

Validasi prototipe produk merupakan bentuk dasar dan sangat penting dari sebuah rencana pembuatan produk. Dalam tahap ini validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi prototipe produk dilakukan dengan uji validasi beberapa pakar (*expert*). Pada produk pengembangan yang berbasis teknologi, pakar (*expert*) yang digunakan adalah ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Validasi ahli desain dimaksudkan untuk memperoleh masukan mengenai bentuk rancangan yang berupa elemen-elemen desain yaitu warna, garis, bentuk, dan lainnya. Validasi ahli materi dimaksudkan untuk memperoleh masukan mengenai isi atau materi yang terkandung di dalam media pembelajaran. Validasi ahli media dimaksudkan untuk memperoleh masukan mengenai kebutuhan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran atau mengenai keseluruhan aspek pengembangan media. Validasi ahli bahasa dimaksudkan untuk memperoleh masukan mengenai berbagai konsep teori bahasa. Adapun instrumen validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli

No.	Ahli	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
				5	4	3	2	1
1	Desain	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca.					
		Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.					
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik.					
		Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	Teks/tulisan mudah dibaca.					
		Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.					
		Kesesuaian cerita, gambar, dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi.					
		Operasional	Mudah dioperasikan.					
2	Materi	Ketepatan materi.	Ketepatan atau keakuratan materi.					
		Kedalaman materi.	Kedalaman dan keluasan materi.					
		Kesesuaian materi dengan kurikulum.	Kesesuaian materi dengan kurikulum.					
		kesesuaian visual dengan materi.	Kesesuaian visual dengan materi.					
		Kecukupan materi.	Kecukupan materi.					
		Kejelasan uraian materi	Kejelasan uraian materi dan					

		dan pemberian contoh.	pemberian contoh.					
3	Media	Kemudahan penggunaan.	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu di kelas maupun di luar kelas.					
		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.					
		Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	Media menambah motivasi siswa untuk mempelajari materi.					
		Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.					
		Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang mata pelajaran dan kehidupan sehari-hari.					
4	Bahasa	Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas.					
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.					
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.					
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa.					

			untuk mempelajari materi.					
		Kesantunan penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.					

Sumber: Suryani, Setiawan, dan Putria (2018:215—218)

G. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan pekerjaan yang penting dalam meneliti. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengambilan data dengan cara mengamati secara langsung suatu keadaan atau situasi dari sebuah subjek penelitian (Hamzah, 2019:123). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan ikut terlibat apa yang dilakukan sumber data. Pada metode observasi ini peneliti mengamati berbagai aspek yang dibutuhkan dalam menemukan permasalahan yang ada di sekolah. Aspek tersebut meliputi proses pembelajaran di kelas, pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar mengajar di kelas dan belajar mandiri untuk siswa, kesulitan dan kekurangan media pembelajaran yang disediakan di sekolah, serta untuk menentukan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas VIII.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui upaya tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu (Sugiyono, 2017:220). Wawancara dilakukan untuk mengetahui secara mendalam terhadap permasalahan yang ditemukan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru mata pelajaran *Bahasa Indonesia* yang diberikan sepuluh pertanyaan mengenai kendala siswa dalam belajar dan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, silabus dan materi yang ada pada mata pelajaran *Bahasa Indonesia*.

3. Angket

Menurut Hamzah (2019:126) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis pada subjek peneliti terkait topik yang akan diteliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka. Angket diberikan kepada guru dan siswa. Angket yang diberikan pada siswa bertujuan untuk memperoleh kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia*. Angket yang diberikan pada guru *Bahasa Indonesia* untuk mengetahui kebutuhan guru dalam pembelajaran *Bahasa Indonesia* dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, angket juga digunakan dalam evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*) dan evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan peserta didik. Adapun angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.4 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Apakah Anda sering menggunakan <i>smartphone</i> android?	a. Sangat sering b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak pernah
2	Apakah Anda senang menggunakan <i>smartphone</i> android untuk belajar?	a. Sangat senang b. Senang c. Tidak senang d. Biasa saja
3	Apakah penggunaan <i>smartphone</i> memudahkan Anda dalam belajar?	a. Sangat memudahkan b. Memudahkan c. Tidak memudahkan d. Biasa saja
4	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran akan membuat Anda belajar lebih menyenangkan (tidak membosankan)?	a. Sangat senang b. Senang c. Membosankan d. Biasa saja
5	Apakah Anda tertarik mempelajari teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama?	a. Tertarik b. Kurang tertarik c. Tidak tertarik d. Biasa saja
6	Apakah Anda senang terhadap materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama?	a. Senang b. Kurang senang c. Tidak senang d. Biasa saja
7	Apakah penjelasan guru sudah cukup bagi Anda untuk memahami materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama?	a. Sangat cukup b. Cukup c. Kurang cukup d. Tidak cukup
8	Apakah guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam menjelaskan setiap materi pada mata pelajaran <i>Bahasa Indonesia</i> ?	a. Sering b. Pernah c. Kadang-kadang d. Tidak pernah
9	Setujukah Anda jika diadakan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran, sehingga bisa membantu dalam penguasaan materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama?	a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju
10	Gambar apakah yang Anda inginkan pada menu intro media pembelajaran aplikasi berbasis android?	a. Anak sekolah b. Guru dan anak sekolah c. Tumpukan buku

		d. Anak membaca
11	Warna apa yang Anda inginkan untuk media pembelajaran aplikasi berbasis android?	a. Hijau b. Biru c. Merah d. Kuning
12	Bentuk latihan seperti apakah yang Anda inginkan?	a. Pilihan ganda b. Esay c. Pilihan ganda dan esay d. Praktik
13	Bentuk evaluasi seperti apakah yang Anda inginkan?	a. Pilihan ganda b. Esay c. Pilihan ganda dan esay d. Praktik
14	Apa saja submenu yang Anda inginkan untuk dimuat dalam media pembelajaran berbasis android materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi dan teks drama? Beri tanda centang pada kolom.	a. Petunjuk b. Kompetensi dasar c. Materi d. Contoh e. Latihan soal f. Rangkuman g. Evaluasi h. Kriteria penilaian i. Daftar pustaka
15	Apa saja materi yang Anda inginkan dalam media pembelajaran berbasis android materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama? Beri tanda centang pada kolom.	a. Pengertian b. Unsur-unsur c. Struktur d. Ciri-ciri e. Kaidah f. Langkah-langkah menyimpulkan isi teks

Selanjutnya, angket yang ditujukan untuk guru dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Angket Analisis Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut Anda apakah media yang Anda gunakan pada pembelajaran <i>Bahasa Indonesia</i> menarik?	
2	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran? Jika ya, kendala apa yang Anda hadapi?	
3	Apakah Anda sudah memiliki media pembelajaran yang dapat diakses siswa di mana saja dan kapan saja	

	melalui <i>smartphone</i> android?	
4	Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis android untuk materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi dan teks drama perlu ditambah? Berikan alasan?	
5	Seperti apa bentuk media pembelajaran yang Anda inginkan?	
6	Apakah media pembelajaran berbasis android diperlukan untuk materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi dan teks drama?	
7	Apakah Anda menginginkan media pembelajaran untuk materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi dan teks drama yang dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik?	
8	Apa saja submenu yang Anda inginkan untuk dimuat dalam media pembelajaran berbasis android materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi dan teks drama? Beri tanda centang pada kolom.	
9	Apa saja materi yang Anda inginkan dalam media pembelajaran berbasis android materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama? Beri tanda centang pada kolom.	
10	Tujuan pembelajaran seperti apa yang Anda inginkan dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi dan teks drama?	
11	Bagaimanakah bentuk evaluasi yang Anda inginkan dalam media pembelajaran berbasis android?	
12	Apakah Anda pernah melihat media pembelajaran berbasis android yang menyertakan contoh-contoh dari materi yang dijelaskan?	
13	Bagaimana pendapat Anda tentang media pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan?	
14	Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis android nanti akan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran <i>Bahasa Indonesia</i> ?	
15	Saran apakah yang dapat Anda berikan dalam media pembelajaran berbasis android untuk materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi dan teks drama yang akan dikembangkan?	

Tabel 3.6 Angket Evaluasi Orang per Orang dan Kelompok Kecil

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Petunjuk penggunaan media telah disampaikan dengan jelas.					
2	Tampilan aplikasi bagus dan menarik.					
3	Tata letak menu, teks, dan gambar rapi.					
4	Ukuran huruf yang digunakan sudah jelas untuk dibaca.					
5	Warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat.					
6	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi yang dijelaskan.					
7	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami.					
8	Materi dalam media ini sudah disajikan secara urut.					
9	Contoh dari setiap materi dipaparkan dengan jelas.					
10	Latihan soal dapat membantu saya dalam berlatih					
11	Latihan soal sesuai dengan isi materi.					
12	Pembahasan pada latihan soal disajikan dengan jelas					
13	Rangkuman dalam media ini sudah mewakili materi yang ada.					
14	Evaluasi dalam media ini membantu untuk melihat tingkat pemahaman saya.					
15	Media ini membuat saya semakin memahami materi.					
16	Media ini membuat saya menjadi bersemangat dalam belajar.					
17	Media ini membuat saya menjadi lebih memiliki rasa ingin tahu tentang materi yang diajarkan.					
18	Materi dalam media ini membuat saya merasa senang belajar.					
19	Media ini mendukung saya dalam belajar mandiri.					
20	Media ini mudah digunakan.					

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2017:254—255), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Di dalam statistik deskriptif termasuk antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, perhitungan modus, median, dan perhitungan persentase. Oleh sebab itu, pemilihan teknik analisis statistik deskriptif dianggap tepat untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa, mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran, dan mendeskripsikan kelayakan prototipe media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* di kelas VIII. Adapun langkah-langkah analisis data media pembelajaran berbasis android sebagai berikut.

1. Data Observasi, Wawancara, dan Angket

Data hasil observasi dalam penelitian ini meliputi proses pembelajaran di kelas, pemanfaatan media pembelajaran, kesulitan dan kekurangan media pembelajaran yang disediakan di sekolah. Selanjutnya, data wawancara dalam penelitian meliputi kendala siswa dalam belajar dan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, silabus dan materi yang ada pada mata pelajaran *Bahasa Indonesia*. Data angket meliputi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia*. Adapun langkah-langkah analisis data observasi, wawancara, dan angket sebagai berikut.

- a. Reduksi data. Data yang diperoleh dicatat secara teliti dan rinci. Untuk menghindari penumpukan data, maka dilakukan reduksi data, yaitu dengan

merangkum, memilih hal pokok, dan memfokuskan pada hal penting sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

- b. Penyajian data. Setelah data direduksi, data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, atau dalam bentuk teks naratif. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan dan tersusun sehingga akan semakin mudah dipahami.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

2. Data Validasi Prototipe Produk

Langkah-langkah analisis data validasi prototipe produk sebagai berikut.

- a. Memberikan skor penilaian dengan ketentuan skor pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Ketentuan Skor

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2017:166)

- b. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
- c. Menghitung persentase skor dengan rumus berikut ini.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal

100 = Bilangan tetap

(Purwanto dikutip Arsyah, Ramadhanu, dan Pratama (2019:35))

- d. Menginterpretasikan hasil skor persentase yang diperoleh dengan melihat kriteria pada tabel berikut ini.

Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
81—100%	Sangat Layak
61—80%	Layak
41—60%	Cukup Layak
21—40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto dan Jabar (2009:35)