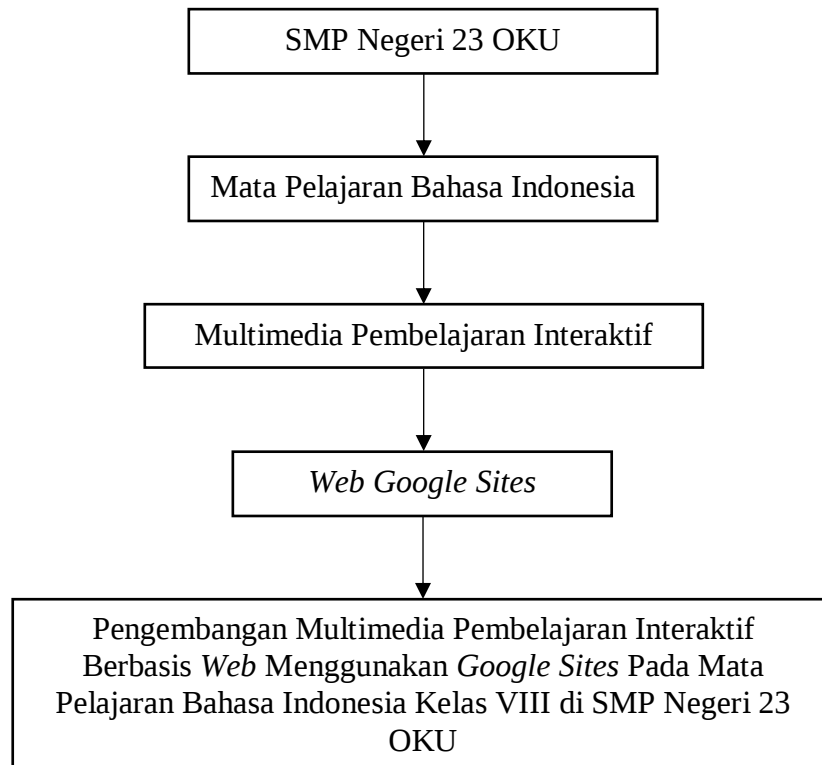


C. Kerangka Konseptual



Bagan 2. 1. Kerangka Konseptual Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian, maka peneliti akan mencantumkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2023:752) adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.” Adapun yang dimaksud dengan pengembangan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yaitu multimedia pembelajaran.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Web

Surjono (2017:41) menyatakan bahwa, multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program tersebut. Multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah suatu program pembelajaran yang dikembangkan berbasis *web* menggunakan *platform Google Sites*.

3. Google Sites

Firmansyah dan Atiqoh (2024:7) menyatakan bahwa, “*Google sites* adalah salah satu produk *google* yang berfungsi sebagai *tools* untuk membuat situs.” Pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi seperti video,

presentasi, lampiran, teks, dan lain-lain sesuai kebutuhan pengguna yang dikemas dalam satu *web* yang terintegrasi. *Google sites* dalam penelitian ini adalah platform pengelolaan konten berbasis *web* yang dimanfaatkan sebagai wadah untuk mengemas dan menyajikan multimedia pembelajaran interaktif.

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menurut Mailida, dkk. (2023:5610) adalah “mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia.” Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dikembangkan medianya dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII semester genap (II) dengan 3 pokok bahasan selama satu semester diantaranya mengulas karya fiksi, menciptakan puisi, dan menulis teks pidato.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2023:752) mendefinisikan “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.” Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan suatu multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 23 OKU.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan kerangka sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk guna meningkatkan keefektivitas dan keefisiensinya. Beragam model telah dikembangkan untuk mendukung proses ini, Slamet (2022:9-39) mengemukakan model pengembangan di antaranya model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah sistematis yaitu 1) *Research and Information Collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary Form of Product*, 4) *Preliminary Field Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Operational Product Revision*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final product revision*, 10) *Dissemination and Implementation*.

Selanjutnya, ada model pengembangan Dick and Carey yang berfokus pada analisis desain pembelajaran yang terdiri dari 10 langkah yaitu 1) Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, 2) menganalisis pembelajaran, 3) Menganalisis pebelajar atau peserta didik dan konteks pembelajaran, 4) Merumuskan tujuan unjuk kerja, 5) Mengembangkan instrumen penilaian, 6) Mengembangkan strategi pembelajaran, 7) Mengembangkan dan memilih bahan ajar, 8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran, 10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

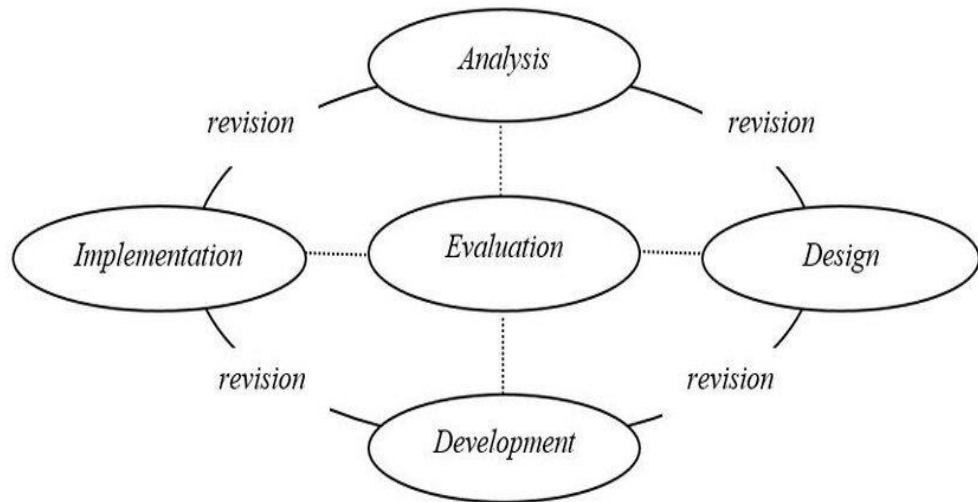
Model pengembangan berikutnya yaitu perangkat Four-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan diantaranya *Define*, *Design*, *Develop*, dan

Disseminate. Model pengembangan lainnya yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Ada juga model pengembangan Hannafin dan Peck (1987) yang terdiri dari tiga tahap yaitu 1) penilaian kebutuhan, 2) desain dan 3) pengembangan dan implementasi serta ada model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) yang juga digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.

Pemilihan model yang tepat sangat bergantung pada tujuan, karakteristik produk yang dikembangkan serta konteks penggunaannya, sehingga dapat menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

1. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach dalam Sugiyono (2023:765-766), yang merupakan perpanjangan dari *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 3. 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan diatas memiliki lima tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, meliputi berikut ini:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap awal yang berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan penelitian awal yaitu observasi dan wawancara oleh peneliti untuk mengetahui perihal kurikulum yang diterapkan, kondisi sarana dan prasarana belajar, media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan, tingkat adaptasi teknologi pendidik/guru dan peserta didik pada media pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik terhadap metode pembelajaran yang biasanya digunakan.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti akan merancang produk sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang sudah dianalisis pada tahap sebelumnya. Dimana peneliti akan menyusun garis-garis besar program media (GBPM), *flowchart*, dan *storyboard*. Selain itu, peneliti akan merancang sebuah desain tampilan multimedia pembelajaran, menyusun materi pembelajaran, menyusun isi medianya dan menyiapkan *form* evaluasi pada *web Google Sites*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, berisi kegiatan pembuatan produk yang berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Google Sites*. Selanjutnya, pengujian produk dengan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, uji coba perorangan, dan revisi.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, multimedia pembelajaran yang telah siap akan diimplementasikan pada kelas penelitian untuk divalidasi dan direvisi. Hal ini bertujuan untuk menguji coba media yang telah dikembangkan di lapangan guna mendapatkan data sementara mengenai kevalidan dan keefektifan media dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

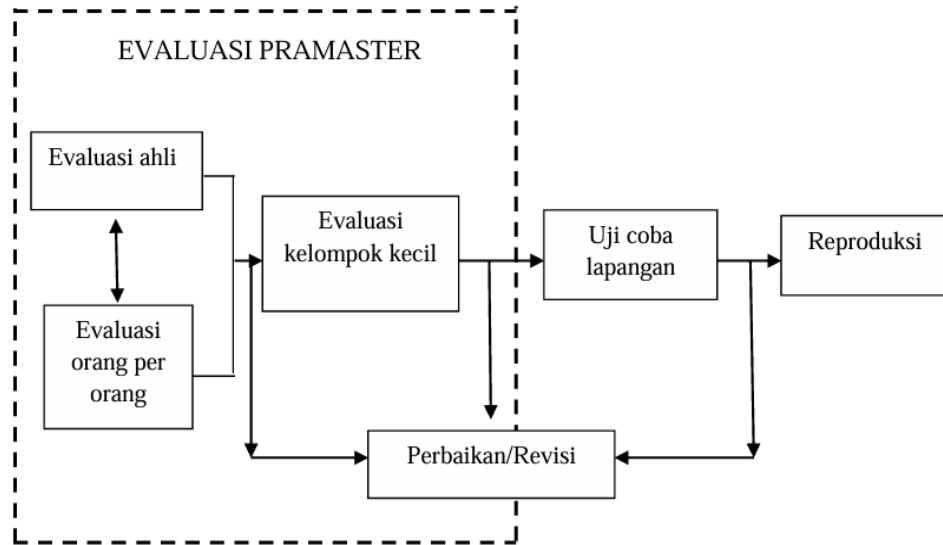
Evaluasi dilakukan pada akhir setiap tahap pengembangan atau tahap-tahap sebelumnya. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap tersebut

dinamakan evaluasi formatif, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil lalu melakukan perbaikan secepatnya. Tahap ini hanya menggunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Evaluasi formatif terdiri dari tanggapan ahli, evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan.

Alasan peneliti memilih model pengembangan ini yaitu karena memiliki kerangka kerja yang tersusun secara sistematis dan setiap langkah pengembangannya saling terintegrasi. ADDIE memberikan struktur yang jelas dalam merancang pembelajaran sehingga membantu peneliti untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, pada model ini dapat dilakukan revisi secara terus-menerus berdasarkan umpan balik dan hasil evaluasi sampai mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan.

2. Model Evaluasi Produk

Model evaluasi produk merupakan langkah evaluasi untuk menentukan kelayakan produk dengan memastikan produk yang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk mengendalikan mutu program media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model evaluasi pramaster yang dikembangkan oleh Warsita (2008:240), sebagai berikut:



Gambar 3. 2. Desain Evaluasi Produk

a. Evaluasi ahli (*expert evaluation*)

Evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan media yang dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi. Kemudian kelemahan tersebut dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan.

b. Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*)

Tahap evaluasi ini subjeknya adalah peserta didik, dimana evaluasi akan dilakukan secara orang per orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda antara tinggi, sedang dan rendah.

c. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Evaluasi dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan dimana pada penelitian ini jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari lima orang. Dalam tahap ini, peneliti meminta informasi tentang segala kendala yang dihadapi dan pengalaman peserta

didik ketika menggunakan produk. Kemudian dilakukan perbaikan jika masih terdapat kekurangan dan kesalahan.

d. Uji coba lapangan (*field test*)

Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dan program medianya sudah berjalan sesuai dengan harapan atau tidak. Jika masih terdapat kesalahan dan kekurangan maka dilakukan perbaikan lagi sebelum direproduksi dan disebarluaskan.

e. Reproduksi

Apabila media yang telah melalui tahap-tahap sebelumnya sudah sesuai dengan yang diharapkan, maka media dapat direproduksi dan disebarluaskan.

3. Validasi Prototipe Produk

Validasi prototipe produk merupakan bentuk dasar dari sebuah produk merupakan tahapan yang sangat penting dalam rencana pembuatan produk. Untuk mencapai validasi dengan baik, validasi prototipe produk dapat dilakukan dengan uji validasi dari beberapa pakar (*expert*), yang secara rinci hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi ini akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan muatan materi mulai dari ketercapaian materi dengan tujuan dan capaian pembelajaran, kebenaran materi dengan sumber asalnya, dan keefektifan evaluasi dengan materi dan kondisi

sasaran (peserta didik). Ahli materi yang ditetapkan tentunya harus berhubungan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Ahli Media

Ahli media akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan berkaitan dengan kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai, kesesuaian visual dengan materi, dan kesesuaian visual dengan kelompok sasaran (peserta didik). Ahli media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web* ini adalah ahli media yang mempunyai kemampuan dalam pemahaman dan karakteristik multimedia pembelajaran.

c. Ahli desain

Ahli desain yang ditetapkan adalah seseorang yang ahli dalam bidang desain pembelajaran yang akan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran.

4. Uji Coba produk

a. Desain Uji coba

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 (2008:242-248) sebagai berikut:

- 1) Penilaian produk, dalam penilaian produk subjeknya adalah ahli desain, ahli media dan ahli materi.
- 2) Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*), adalah evaluasi yang mana subjek evaluasinya adalah 3 peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi.
- 3) Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada kelompok kecil yang minimal terdiri dari 5 peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk meminta pendapat dan informasi dari peserta didik untuk melakukan perbaikan jika masih ditemukan kesalahan atau kekurangan dari produk yang dikembangkan.
- 4) Uji coba lapangan (*field test*), uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh peserta didik dikelas penelitian. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk disebarluaskan dan direproduksi.
- 5) Reproduksi, tahap reproduksi bisa dilakukan apabila produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Dan dari itu, multimedia pembelajaran dapat diproduksi dan digunakan.

b. Subjek uji coba

Pada penelitian ini, subjek uji coba yang menjadi sasaran peneliti adalah kelas yang didalamnya terdapat paling banyak peserta didik yang hasil belajarnya dibawah KKTP diantara kelas lainnya, yaitu kelas VIII B.

- 1) Evaluasi orang per orang, subjeknya adalah peserta didik kelas VIII B di SMP Negeri 23 OKU yang berjumlah 3 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda.
- 2) Evaluasi kelompok kecil, subjek uji coba evaluasi kelompok kecil adalah peserta didik kelas VIII B di SMP Negeri 23 OKU yang berjumlah 5 orang.
- 3) Uji coba lapangan, pada uji coba lapangan subjeknya adalah seluruh peserta didik kelas VIII B di SMP Negeri 23 OKU dengan jumlah 33 orang.

c. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini ada dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1) Data kualitatif

Data ini berupa hasil analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kebutuhan lainnya yang dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur untuk mencari informasi, menemukan permasalahan, dan menghasilkan data yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web*.

2) Data kuantitatif

Data ini merupakan data yang diperoleh dalam bentuk angka-angka sebagai hasil pengukuran. Data kuantitatif yaitu data yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan.

a) Kevalidan

Data ini diperoleh dari penilaian para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

b) Kepraktisan

Data ini diperoleh dari hasil pengisian angket oleh responden terhadap penggunaan multimedia yang dikembangkan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data untuk mengukur kelayakan atau kualitas produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu lembar angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2023:234) “Kuesioner atau Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.”

Adapun kriteria yang dikembangkan menjadi kisi-kisi instrumen untuk validasi dan kemenarikan produk ini mengacu pada kriteria yang telah dijelaskan oleh Warsita (2008:242-243) sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Kisi-kisi instrumen validasi ahli

No	Ahli	Indikator
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>) materi.
2	Desain (<i>design</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	a. Kemudahan dalam penggunaan. b. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar. c. Kesesuaian media dengan peserta didik. d. Kualitas suara. e. Kualitas visual. f. Kemenarikan media bagi peserta didik.

Sumber: (Warsita, 2008:242-243)

Tabel 3. 2. Kisi-kisi angket skala uji coba perorangan dan kelompok kecil

No	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Efektivitas	Ketercapaian media yang dikembangkan terhadap tujuan pembelajaran.
2.	Efisiensi	Efisiensi waktu dalam pemahaman materi.
3.	Kemudahan Penggunaan (<i>Implementation</i>)	Kemudahan dalam pengoperasian media. Pemahaman penggunaan menu dan tombol pada media.
4.	Kemenarikan (<i>Appealing</i>)	Kemenarikan desain produk.

Sumber: (Warsita, 2008:245)

Tabel 3. 3. Kisi-kisi angket skala uji coba lapangan

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Implementasi	Ketepatan penggunaan media di lapangan
2.	Efektivitas	Keefektifan media
		Ketercapaian tujuan pembelajaran
		Keberhasilan peserta didik menggunakan media
3.	Kemenarikan	Ketertarikan peserta didik untuk menggunakan media
		Kejenuhan media yang dikembangkan

Sumber: (Warsita, 2008:247)

6. Teknik Penganalisisan Data

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang di hasilkan melalui sumber data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data menurut Sugiyono (2023:241), adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. 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 merujuk pada Wijaya, dkk (2022:391) sebagai berikut:

- | |
|--|
| 1) Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden |
| 2) Skor ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden |

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

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

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = *number of cases* (jumlah frekuensi/kebanyakannya individu)

- d. Pengambilan keputusan skor uji coba yang digunakan yaitu:

- 1) Perhitungan skor untuk validasi ahli

Tabel 3. 4. Perhitungan skor validasi expert

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86%-100%	Baik Sekali	Tidak Perlu Revisi
76%-85%	Baik	Direvisi Seperlunya
56%-75%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
10%-55%	Kurang	Banyak Revisi

- 2) Perhitungan skor responden yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (2012:253) pada tabel berikut:

Tabel 3. 5. Pilihan jawaban skor angket uji lapangan

Interval Presentase 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, 2012:253)