

BAB III

METODE PENELITIAN

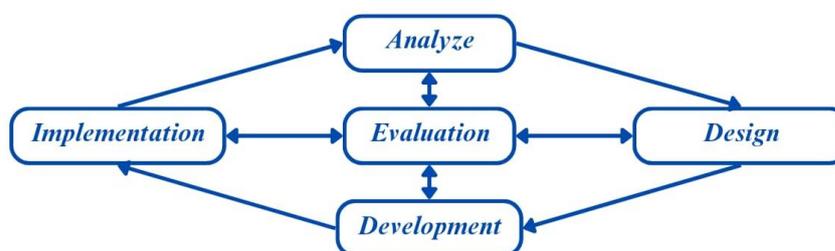
3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk. Produk yang dihasilkan berupa *digital storytelling* berbentuk video yang dibuat melalui aplikasi Canva yang kemudian diunggah ke platform YouTube.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang dipaparkan oleh Brance (2009). Model ADDIE ini dipilih melalui beberapa pertimbangan berikut:

1. Prosedur kerjanya yang sistematis berupa setiap langkah yang diambil selalu didasarkan pada perbaikan langkah sebelumnya dan keterlibatan ahli beserta uji coba di dalamnya, sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk yang berkualitas.
2. Kesesuaian model ini untuk pengembangan multimedia pembelajaran.

Proses tahapan pengembangan menurut Brance dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE oleh Brance

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan *digital storytelling* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui lima proses tahapan berikut *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Prosedur pengembangan *digital storytelling* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.2.1 *Analyze* (analisis)

Pada tahapan ini, peneliti menganalisis perlunya melakukan suatu pengembangan dan menentukan kelayakan syarat-syarat dari pengembangan. Peneliti melakukan wawancara terhadap pendidik dan juga peserta didik di SMA Negeri 11 Kota Jambi. Tujuan dari dilakukannya tahapan ini yaitu untuk mengetahui penyebab dari permasalahan yang ditemukan sehingga suatu pengembangan memang diperlukan. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SMA Negeri 11 Muaro Jambi, ditemukan bahwa beberapa pendidik bahasa Indonesia belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Pendidik sudah terbiasa dan nyaman menggunakan media konvensional dalam mempresentasikan materi pembelajaran sehingga merasa kesulitan untuk menggunakan media digital. Selain itu, peneliti juga menganalisis kurikulum apa yang digunakan ketika melakukan wawancara sebelumnya. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 11 Muaro Jambi ini menggunakan kurikulum Merdeka untuk kelas X dan XI.

Peneliti memilih materi mengenai menulis teks narasi yaitu cerpen yang digunakan dalam pengembangan *digital storytelling* karena materi ini terdapat pada akhir semester di kurikulum Merdeka dan memiliki capaian pembelajaran (CP) salah satunya yaitu peserta didik mampu menulis berbagai jenis sastra. Karena materi ini terletak di akhir semester, tak jarang materi diujung semester ini akan dipelajari dengan terburu-buru sebab biasanya pendidik mengejar materi yang sebelumnya tidak sesuai dengan program semester atau program tahunan karena adanya hari libur atau jam kosong tak terduga yang menyebabkan peserta didik menjadi kurang pemahamannya terhadap materi yang diajarkan. Setelah dilakukannya analisis tersebut, peneliti juga melakukan analisis tujuan. Analisis tujuan ini dilakukan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 11 Muaro Jambi yaitu kurikulum Merdeka.

3.2.2 Design (Desain)

Setelah tahapan analisis, langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE yaitu desain. Pada tahapan ini dilakukan pendesainan produk yang nantinya akan dikembangkan. Langkah-langkah dalam mendesain ialah membuat *Storyboard*. *Storyboard* dibuat dalam bentuk ilustrasi dengan digambar secara digital di aplikasi Canva untuk memberikan gambaran kasar dari beberapa klip video animasi berbentuk *digital storytelling*. Selain itu, didesain pula modul ajar pada materi cerpen yang telah disesuaikan dengan milik pendidik agar penelitian pengembangan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran pendidik dan tujuan peneliti untuk mengembangkan produk.

1. Jadwal Penelitian

Penelitian pengembangan ini dijadwalkan pada bulan Oktober 2023 – Februari 2024 yang meliputi tahapan observasi hingga pengembangan. Tahapan observasi dilaksanakan pada bulan Oktober – November 2023, berlanjut ke tahap desain yang dilaksanakan pada bulan Desember 2023 – Januari 2024. Kemudian uji coba dilakukan pada bulan Januari – Februari 2024 di SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

2. Tim Pengembangan

Tim pengembangan produk *digital storytelling* ini terbagi menjadi empat bagian yang memiliki tugas dan peranannya masing-masing.

- a. Peneliti, berperan sebagai pengembang produk.
- b. Ahli, bertindak sebagai penilai kelayakan produk yang dikembangkan dari segi media, materi yang dimuat, kurikulum yang ada dan kepraktisan produk.
- c. Pendidik bahasa Indonesia yang terlibat untuk mengimplementasikan produk dikemudian hari.
- d. Peserta didik sebagai subjek uji coba pengembangan produk.

3. Tahap Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan produk *digital storytelling* ini diawali dengan pembuatan narasi berupa cerpen berdasarkan tokoh atau pahlawan di daerah Jambi. Kemudian dilanjutkan dengan membuat *storyboard* yang berguna sebagai acuan dasar dalam pembuatan video *digital storytelling*. Selanjutnya, peneliti mengerjakan perekaman suara dari naskah, audio untuk penunjang, gambar dan video. Kemudian diakhiri dengan merangkai seluruh komponen menjadi satu

kesatuan dengan cara melakukan pengeditan di aplikasi Canva untuk kemudian di unduh dalam bentuk video dan di unggah ke *YouTube* agar mudah diakses.

3.2.3 Pengembangan

Pembuatan *digital storytelling* ini disesuaikan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik. Setelah produk dibuat berdasarkan kebutuhan tersebut, tahapan selanjutnya yaitu melibatkan validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli kurikulum. Ahli akan menilai kualitas produk yang dibuat apakah sudah layak untuk diuji coba atau masih membutuhkan revisi. Tim ahli akan memberikan rekomendasi perbaikan kepada pengembang apabila diperlukan atau hanya sekedar melakukan penilaian terhadap produk. Produk yang membutuhkan perbaikan akan direvisi sesuai masukan yang diberikan tim ahli. Setelah revisi selesai, produk akan diuji coba kepada peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

3.2.4 Implementasi

Pada tahapan implementasi dilakukan uji coba produk yang telah di buat. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan produk tersebut. Sebelum diuji coba, *digital storytelling* akan melalui tahapan evaluasi terlebih dahulu. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan juga ahli kurikulum untuk kemudian melihat kualitas dari media pembelajaran yang dibuat. Validasi dari ahli media ini bertujuan untuk melihat kualitas tampilan dan teknik dalam pembuatan *digital storytelling*. Sedangkan validasi dari ahli materi bertujuan untuk melihat kesesuaian materi berdasarkan capaian pembelajaran bahasa Indonesia. Dan yang terakhir ada ahli kurikulum yang menguji kelayakan dari modul ajar pendukung dari *digital storytelling* yang dibuat.

Setelah media *digital storytelling* ini selesai melalui tahap evaluasi dari ahli untuk divalidasi, media kemudian siap untuk diuji coba kepada peserta didik. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh masukan awal mengenai produk yang dihasilkan yaitu media *digital storytelling*. Pada uji coba perorangan ini dipilih subjek yaitu seorang pendidik bahasa Indonesia di SMA Negeri 11 Muaro Jambi untuk memperoleh kepraktisan dari produk yang dibuat. Pada tahapan ini, pendidik diberikan angket untuk memperoleh data dari produk tersebut sebagai data kualitatif. Masukan dan saran dari pendidik bahasa Indonesia menjadi acuan untuk nantinya memperbaiki produk berupa media *digital storytelling*. Kemudian dilakukan revisi produk berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba perorangan tersebut.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan terhadap produk yang sudah dikembangkan berupa media *digital storytelling*. Uji coba ini dilakukan setelah merevisi produk dari hasil uji coba perorangan sebelumnya.

Kelompok kecil pada uji coba ini melibatkan subjek sebanyak 5-6 orang peserta didik di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Peserta didik yang diberikan perlakuan pada uji coba kelompok kecil, peneliti menggunakan salah satu jenis teknik sampling, *non-probability sampling* yaitu *sampling purposive*. Peneliti memilih peserta didik yang memiliki ketertarikan terhadap cerpen dan mempunyai

kemampuan mendasar dalam menggunakan Canva untuk diuji coba. Dengan demikian, peneliti dapat fokus kepada peserta didik yang memiliki potensi dalam menggunakan Canva untuk membuat cerpen menggunakan *digital storytelling*. Setelah diuji coba, peserta didik akan mengisi angket kepraktisan mengenai produk tersebut. Data yang didapat dari uji coba kelompok kecil ini nantinya akan menjadi acuan untuk perbaikan produk.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan revisi pada uji coba sebelumnya, produk diuji coba pada kelompok besar yang melibatkan subjek berupa seluruh peserta didik di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Tujuan dilakukannya pengujian pada kelompok besar ini yaitu untuk mendapatkan data mengenai keberhasilan produk yang dibuat yaitu video *digital storytelling*.

3.2.5 Evaluasi

Tahapan evaluasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan secara terbatas. Evaluasi hanya dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dilakukan pada tahapan akhir setelah produk diuji coba kepada peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Evaluasi ini berupa lembar penilaian untuk produk akhir penugasan proyek peserta didik berupa *digital storytelling* yang diunggah ke Youtube sesuai dengan rubrik penilaian yang ada di modul pendukung.

3.3 Subjek Uji Pengembangan

Subjek uji pengembangan data terdiri dari seorang ahli materi cerita pendek atau bahasa Indonesia, seorang ahli media pembelajaran, seorang ahli kurikulum, seorang praktisi pendidik bahasa Indonesia dan peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Pada uji kelompok kecil, peneliti hanya memberikan perlakuan pada 5-6 peserta didik yang mewakili kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Kemudian setelah uji coba produk dan melakukan revisi dengan maksud agar penelitian pengembangan media tersebut layak untuk diuji kembali, maka akan diujikan pada kelompok besar yaitu peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Setelah itu barulah dilakukan revisi kembali untuk mengurangi kelemahan produk yang dikembangkan.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling *non-probability sampling* yaitu *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah salah satu teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan hal tertentu (Sugiyono, 2020:85). Peneliti memilih peserta didik yang memiliki ketertarikan terhadap cerpen dan mempunyai kemampuan mendasar dalam menggunakan aplikasi Canva. Dengan demikian, peneliti dapat menghemat waktu mengingat penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang singkat sehingga produk *digital storytelling* diharapkan dapat diciptakan sebaik mungkin.

Nantinya peserta didik yang dipilih untuk menjadi sampel pada kelompok kecil akan dilibatkan dalam proyek ketika menguji coba kelompok besar. Peserta didik kelompok kecil tersebut dapat membantu membimbing peserta didik lainnya mengatasi kesulitan ketika dibimbing dalam mengimplementasikan *digital storytelling* untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen peserta didik tersebut.

Dalam hal ini, peneliti dapat dengan leluasa mengamati perkembangan peserta didik tersebut selama proses pembelajaran.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang akan dikumpulkan adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif yang berbentuk saran serta masukan dari saran ahli. Data tersebut nantinya akan memberikan gambaran mengenai kualitas produk yang dihasilkan dari *digital storytelling* yang dikembangkan.

3.4.1 Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor penilaian dari saran ahli materi, media, kurikulum, praktisi serta peserta didik yang nantinya menjadi sampel dalam uji coba terbatas terhadap *digital storytelling* dalam membantu peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dengan menerapkannya pada proses pembelajaran bahasa Indonesia materi cerpen.

3.4.2 Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli melalui angket tertutup. Data yang diperoleh inilah yang nantinya akan menjadi acuan untuk merevisi produk *digital storytelling*.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengukur pengembangan *digital storytelling* ini berupa:

3.5.1 Instrumen Penilaian Validasi Produk

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan tahapan seperti meminta ahli dibidangnya yang sudah berpengalaman untuk menilai desain dari media yang sudah desain untuk diketahui kelemahan-kelemahan produk *digital storytelling* yang sudah dikembangkan.

Ahli media diberikan angket terbuka untuk kemudian diberikan saran dan komentar pada produk yang dibuat. Berikut adalah kisi-kisi angket validasi dari ahli media:

Tabel 3.1. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Nomor
Pengembangan <i>Digital Storytelling</i> Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Cerpen di Kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi	Kebahasaan	1, 2,
	Tampilan	3, 4, 5, 6, 7
	Efek media terhadap pembelajaran	8, 9, 10

2. Validasi Ahli Materi

Pada tahapan validasi materi, ahli materi memvalidasi materi yang digunakan dan kesesuaiannya terhadap media yang telah dibuat. Ahli materi akan diberikan angket terbuka untuk memberikan saran dan komentar setelah menilai produk. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi akan dijadikan sebagai acuan dalam merevisi materi yang digunakan dalam *digital storytelling*. Berikut adalah kisi-kisi angket untuk validasi ahli materi:

Tabel 3.2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	Nomor
Pengembangan <i>Digital Storytelling</i> Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Cerpen di Kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi	Format	1, 2, 3
	Isi	4, 5, 6
	Bahasa	7, 8, 9
	Efisiensi DST	10

3. Validasi Ahli Kurikulum

Tahapan validasi dari ahli kurikulum ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari modul ajar yang digunakan sebagai pendukung dalam pengimplementasian *digital storytelling* nantinya. Sama seperti ahli media dan ahli materi, ahli kurikulum akan diberikan angket terbuka yang berisi pernyataan serta kolom saran dan kritikan untuk modul ajar pendukung yang dibuat. Berikut adalah kisi-kisi angket untuk validasi ahli kurikulum:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Ahli Kurikulum

Variabel	Indikator	Nomor
Pengembangan <i>Digital Storytelling</i> Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Cerpen di Kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi	Komponen bahan ajar	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Isi	7, 8, 9, 10
	Bahasa	11, 12, 13, 14, 15
	Format	16, 17, 18, 19, 20

3.5.2 Instrumen Kepraktisan Produk

1. Penilaian Kepraktisan Pendidik

Penilaian yang dilakukan oleh pendidik ini berupa angket tertutup untuk mengetahui kepraktisan *digital storytelling* yang dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi penilaian kepraktisan produk oleh pendidik:

Tabel 3.4. Kisi-kisi Praktisi Pendidik

Variabel	Indikator	Nomor
Pengembangan <i>Digital Storytelling</i> Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Cerpen di Kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi	Kelayakan isi	1, 2, 3, 4, 5,
	Kebahasaan	6, 7, 8, 9, 10
	Efisiensi DST	11, 12, 13, 14, 15

2. Penilaian Kepraktisan Peserta Didik

Penilaian ini dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui kepraktisan *digital storytelling* yang dikembangkan dengan angket tertutup. Berikut adalah kisi-kisi penilaian kepraktisan produk oleh peserta didik:

Tabel 3.5. Kisi-kisi Penilaian Kepraktisan oleh Peserta Didik

Variabel	Indikator	Nomor
Pengembangan <i>Digital Storytelling</i> Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Cerpen di Kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi	Koefisien waktu	1
	Format tulisan	2, 3
	Efisiensi DST	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Teknik Analisis Data Uji Validasi Produk

Data yang didapatkan dari angket terbuka berupa saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan ahli kurikulum untuk kemudian diuji validasinya dari media *digital storytelling* yang dikembangkan. Skala yang digunakan untuk menganalisis penilaian validasi produk adalah skala *Likert* yang berdasarkan (Sugiyono, 2020:94) terbagi menjadi lima kategori pilihan bagi responden. Berikut adalah tabel untuk skor validasi data:

Tabel 3.6. Kriteria Penilaian Validasi Produk

Kriteri	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	ST	4
Ragu-ragu	RG	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Data yang didapat dari ahli selanjutnya dianalisis menggunakan persentase skor yang didapatkan dengan mencari skor ideal untuk keseluruhan item. Berikut adalah rumus menentukan persentase validasi data:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan : V_s = Persentase Validitas

x = skala penilaian yang diperoleh

n = skor maksimal

Valid atau tidaknya produk yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil persentase validasi yang telah dihitung. Berikut adalah kriteria validitas data berdasarkan Akbar (2022:82):

Tabel 3.7. Kriteria Validitas Produk

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81% – 100%	Sangat valid, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61% – 80%	Valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan
41% – 60%	Kurang valid, dan perlu perbaikan
21% – 40%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan
0% – 20%	Sangat tidak valid dan tidak bisa digunakan

Peneliti menetapkan untuk menggunakan kriteria valid dengan revisi sedikit atau sangat valid untuk digunakan tanpa revisi dari hasil validitas yang telah diuji oleh ahli materi, ahli media dan ahli kurikulum.

3.6.2 Teknik Analisis Data Uji Kepraktisan Produk

Data yang didapatkan dari kepraktisan produk ini berupa angket penilaian dari pendidik dan peserta didik yang telah melalui tahap uji coba sebelumnya. Data yang diperoleh dari uji kepraktisan akan diolah dengan menggunakan skala *Likert* yang dikembangkan berdasarkan (Sugiyono, 2020:94):

Tabel 3.8. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Kriteri	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	ST	4
Ragu-ragu	RG	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Data yang didapat kemudian dianalisis secara kuantitatif, dengan menghitung presentasi kepraktisannya dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \bar{x}}{\sum m} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase kepraktisan

\bar{x} = Rata-rata skor untuk tiap butir indikator

m = Skor maksimal untuk tiap butir indikator

Di mana:

$$\bar{x} = \frac{\sum s}{n}$$

Keterangan: s = Skor yang diberikan responden

n = Jumlah responden

Hasil yang diperoleh dari perhitungan angket akan diterjemahkan secara kualitatif dan dikembangkan berdasarkan Akbar (2022:82) pada tabel berikut:

Tabel 3.9. Kriteria Kepraktisan Produk

Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
81% – 100%	Sangat praktis, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61% – 80%	Praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan
41% – 60%	Kurang praktis dan perlu perbaikan
21% – 40%	Tidak praktis dan tidak bisa digunakan
0% – 20%	Sangat tidak praktis dan tidak bisa digunakan