

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini adalah SMA Swasta Istiqlal Delitua yang terletak di Jl. Besar Delitua-Medan No.99, Suka Makmur, Kecamatan Deli Tua, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20355. SMA Swasta Istiqlal Delitua dipilih sebagai lokasi penelitian berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, yang mengajarkan mata pelajaran di kelas X. Fokus utama dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* untuk materi teks anekdot yang relevan dengan kebutuhan siswa di SMA Istiqlal Delitua.

Penelitian direncanakan berlangsung dari bulan Mei hingga Juli 2024, dengan penyesuaian terhadap jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas yang bersangkutan.

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang merupakan singkatan dari *Research* (penelitian) dan *Development* (pengembangan), dimulai dengan tahap kajian mendalam mengenai produk yang hendak dikembangkan. Proses ini mengutamakan pengumpulan data dan informasi awal yang krusial, serta memberikan gambaran menyeluruh tentang potensi produk yang direncanakan. Setelah itu, data yang terkumpul dianalisis secara menyeluruh untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya dalam pengembangan produk.

Data untuk penelitian dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti studi sebelumnya, observasi, wawancara, atau dokumentasi. Sementara itu, aktivitas pengembangan dapat dilakukan dengan berbagai metode. Fokus utama dari tahap pengembangan adalah pada pengujian produk. Proses penelitian sendiri bertujuan untuk mengumpulkan fakta dengan cara menjawab pertanyaan yang bertujuan menyelesaikan masalah, mengikuti prosedur yang sistematis dan ilmiah, dan akhirnya menghasilkan kesimpulan. Semua aktivitas ini dirancang dan direncanakan secara khusus untuk mengembangkan pengetahuan. Dalam tahap pengembangan, dilakukan perancangan dan pengujian efektivitas produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada, serta penyelidikan dan eksperimen untuk

menciptakan atau meningkatkan produk. Sebelum produk diluncurkan ke pasar, hasil dari penelitian dan pengembangan biasanya akan diuji dan disempurnakan terlebih dahulu (Winaryati Eny, n.d.2021).

Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan utama untuk mengevaluasi dan memperbaiki produk yang ada. Verifikasi produk berfokus pada pengujian efektivitas atau keabsahan produk yang sudah beredar. Di sisi lain, peningkatan produk dapat mencakup pembaruan produk yang telah ada agar menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau pengembangan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Proses perancangan dan pengembangan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) melibatkan pendekatan sistematis untuk merancang, memproduksi, dan menerapkan desain produk, serta mengevaluasi efektivitasnya. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menciptakan produk, alat, atau model yang bermanfaat dalam konteks pembelajaran maupun aplikasi di luar dunia pendidikan (Prof. Dr. Sugiyono, 2019, hlm. 395). Selain itu, desain penelitian dan pengembangan dianggap sebagai proses sistematis dalam penciptaan pengetahuan, yang didasarkan pada data yang dikumpulkan selama implementasi produk. Tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kinerja dan efektivitas produk tersebut.

Berdasarkan topik penelitian yang berfokus pada "Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi *TikTok* untuk Siswa Kelas X SMA Swasta Istiqlal Delitua," metode yang diterapkan adalah penelitian Pengembangan atau Research & Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk baru. Metode R&D digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah modul bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok*, yang diharapkan dapat memenuhi standar validitas dan kegunaannya di SMA Istiqlal Delitua.

Menurut Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, Melvin I. Semme dalam (Winaryati Eny Circular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial), n.d.2021) Beberapa prosedur pengembangan dan penelitian R&D menggunakan model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan dkk, dalam model pengembangan

R&D yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran teks anekdot. Selain itu, tahap ini mencakup analisis mendalam mengenai langkah-langkah yang harus diambil untuk pelaksanaan efektif dari pembelajaran teks anekdot.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menyiapkan bahan ajar teks anekdot yang berbasis aplikasi *TikTok*. Selama proses ini, peneliti akan mengembangkan modul ajar yang memanfaatkan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, fokus utama adalah menciptakan media ajar berupa modul pembelajaran teks anekdot yang berbasis aplikasi *TikTok*. Modul ini harus direvisi dan diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari para validator untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya.

4. *Dissemination* (penyebaran)

Tahap ini melibatkan proses penyebarluasan produk akhir kepada seluruh audiens atau populasi yang relevan, memastikan bahwa hasil penelitian dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang membutuhkan.

### 3.3 Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, diterapkan model prosedural yang bersifat deskriptif. Model ini berfungsi untuk menggambarkan serangkaian langkah yang harus diikuti guna menghasilkan suatu produk. Langkah-langkah dalam proses R&D dapat dipilih oleh peneliti berdasarkan tokoh atau teori yang dianggap paling relevan dengan jenis penelitian yang sedang dilaksanakan (Zef Risal, et al., 2022:6-7). Menurut Setyosari, model prosedural adalah model deskriptif yang merinci langkah-langkah atau urutan prosedur yang perlu diikuti untuk menciptakan produk tertentu. Model ini sering digunakan dalam desain pembelajaran, dengan tujuan tidak hanya untuk menghasilkan produk akhir, tetapi juga untuk memastikan bahwa prinsip-prinsip desain dan pengembangan diterapkan secara sistematis dan sesuai dengan urutan langkah yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam model prosedural R&D ini terkandung tahapan- tahapan berupa pra pengembangan (analisis, desain, dan sejenisnya), pengembangan (implementasi), dan pasca pengembangan (revisi). Tahapan tersebut perlu diperhatikan agar tujuan yang ditetapkan dapat dicapai.

### 3.4 Tahapan Pengembangan

Pengembangan media bahan ajar berupa modul teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok* mengacu pada model 4D. Model pengembangan perangkat pembelajaran 4D, yang diperkenalkan oleh S. Thiagarajan pada tahun 1974, mencakup empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.



**Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan Model 4D**

#### 1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap definisi ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menetapkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, sekaligus mengumpulkan informasi penting terkait produk yang akan dikembangkan. Proses ini terdiri dari beberapa langkah utama sebagai berikut:

##### a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Pada langkah ini, fokus utama adalah mengidentifikasi dan memahami permasalahan mendasar dalam pengembangan media modul ajar berbasis aplikasi *TikTok*. Peneliti mengumpulkan berbagai fakta dan mempertimbangkan solusi yang mungkin untuk menentukan langkah awal yang tepat dalam menciptakan media modul ajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan.

##### b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Tahap ini dilaksanakan pada awal proses perencanaan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang karakteristik peserta didik. Proses ini mencakup observasi terhadap berbagai ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok. Fokus utamanya adalah pada aspek-aspek seperti kemampuan akademik, usia, serta motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

##### c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Tujuan utama dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi tugas-tugas kunci yang harus dilaksanakan oleh peserta didik. Analisis ini melibatkan penilaian terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan materi yang akan dikembangkan melalui media TikTok, sehingga tugas-tugas yang diidentifikasi dapat diselaraskan dengan kebutuhan pembelajaran.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media ajar. Proses ini mencakup pembuatan peta konsep pembelajaran yang digunakan untuk mencapai kompetensi tertentu, dengan mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis elemen-elemen utama materi yang harus disampaikan.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Langkah ini berfokus pada penetapan indikator-indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan hasil analisis materi dan kurikulum. Dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, peneliti dapat menentukan konten yang akan disajikan dalam modul ajar berbasis aplikasi TikTok, menyusun kisi-kisi soal, dan mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut berhasil dicapai.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap pendefinisian selesai dan permasalahan telah diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah memasuki tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok* yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses perancangan mencakup beberapa langkah sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Pada tahap ini, dibuatlah instrumen ujian yang dirancang dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ujian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek, termasuk hasil akhir, proses pembelajaran, serta keterampilan psikomotorik, baik selama berlangsungnya pembelajaran maupun setelah pembelajaran selesai.

b. Pemilihan Media (*media selection*)



Tahap ini melibatkan pemilihan media yang paling sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Proses seleksi ini mempertimbangkan hasil analisis terhadap karakteristik peserta didik, konsep materi yang akan diajarkan, serta tugas yang perlu diselesaikan, termasuk juga karakteristik pengguna dan rencana distribusi media. Tujuan utama dari seleksi media ini adalah untuk mendukung peserta didik dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dilakukan untuk memastikan bahwa format yang dipilih sejalan dengan materi pembelajaran. Proses ini mencakup desain konten pembelajaran, pendekatan yang diambil dalam penyampaian materi, serta pemilihan sumber belajar yang relevan. Selain itu, pemilihan format juga melibatkan perancangan bahan ajar berbasis aplikasi TikTok yang mencakup pengaturan tata letak, penggunaan gambar, dan penyusunan teks.

d. Desain Awal (*initial design*)

Rancangan awal adalah konsep pertama dari media TikTok yang dikembangkan oleh peneliti dan selanjutnya mendapatkan umpan balik dari dosen pembimbing. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan penyempurnaan terhadap bahan ajar sebelum melanjutkan ke tahap produksi. Setelah revisi dilakukan berdasarkan saran yang diberikan, desain ini kemudian memasuki tahap validasi. Rancangan awal ini merupakan Draft I dari bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi TikTok, yang disusun untuk menghasilkan draf awal sebelum masuk ke tahap uji coba.

a) Pemilihan Media

Media yang dipilih untuk pengembangan bahan ajar ini adalah aplikasi *TikTok*.

b) Pemilihan Format

Pada tahap ini, dirancang konten yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar yang efektif.

c) Rancangan Awal

Fase ini mencakup perancangan semua elemen pendukung pembelajaran, seperti media dan bahan ajar, yang disiapkan sebelum tahap uji coba dimulai.

### 3. Proses Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap Pengembangan, fokus utama adalah menciptakan produk atau media pembelajaran yang efektif. Proses ini melibatkan tiga aspek penting: validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Namun, dalam konteks ini, penulis akan memusatkan perhatian pada aspek validitas serta revisi yang dilakukan berdasarkan umpan balik dari validator. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai tahap ini:

#### a. Validitas produk media *TikTok*

Pada tahap validitas produk hal ini untuk mengetahui cocok digunakan untuk kualifikasi tertentu. Validasi desain adalah proses yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas media *TikTok* layak atau tidak untuk digunakan. Adapun tahapan uji penilaian antara lain:

#### b. Angket

Angket adalah serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk dikumpulkan dari responden guna memperoleh informasi yang relevan dan akurat (Sugiyono, 2017:199). Angket ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas bahan ajar teks anekdot berbasis media *TikTok*.

#### c. Instrumen Validasi

##### 1) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berupa angket validasi yang berfungsi untuk menilai aspek grafis, konten, penyajian, dan penggunaan bahasa dalam bahan ajar teks anekdot yang menggunakan media *TikTok*. Angket ini disusun sesuai dengan standar dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan).

#### d. Revisi produk media *TikTok*

Pada tahap ini, umpan balik dan saran dari validator akan dikumpulkan dan diterapkan untuk memperbaiki media *TikTok*. Proses revisi bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian produk sesuai dengan rekomendasi yang diberikan.

### 3.5 Tahap Penyebaran

Setelah tahap uji coba terbatas dan revisi instrumen selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah tahap diseminasi. Pada tahap ini, fokus utama adalah untuk menyebarluaskan media bahan ajar modul teks anekdot yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, diseminasi akan dilaksanakan secara terbatas, yang mencakup

distribusi dan promosi produk akhir media bahan ajar teks anekdot kepada audiens yang terbatas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperkenalkan produk kepada kelompok sasaran yang relevan dan mengumpulkan umpan balik tambahan sebelum melanjutkan ke tahap yang lebih luas.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui berbagai metode sebagai berikut :

#### **1. Observasi (Pengamatan)**

Observasi dilakukan secara sistematis dan terencana untuk mempelajari fenomena sosial dan gejala psikologis, diikuti dengan pencatatan hasil pengamatan. Fokus observasi dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran bahan ajar teks anekdot dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini bertujuan untuk memperoleh wawasan langsung mengenai dinamika yang terjadi di lapangan dan berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, guna memastikan keakuratan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Observasi dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur, berdasarkan jadwal yang telah ditetapkan. Selama proses pengumpulan data, peneliti memeriksa kondisi sekolah, fasilitas yang ada, metode pengajaran Bahasa Indonesia oleh guru, media pembelajaran yang digunakan, serta mengambil sampel dari 20 siswa kelas X2 SMA Swasta Istiqlal Delitua Medan.

#### **2. Tes**

Ujian merupakan kumpulan soal atau latihan yang dirancang untuk mengevaluasi kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, atau bakat individu atau kelompok. Dalam konteks penelitian ini, ujian dimanfaatkan untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teks anekdot melalui aplikasi TikTok terhadap hasil belajar siswa. Jenis ujian yang diterapkan adalah ujian objektif, yang meliputi berbagai format seperti pilihan ganda, soal esai, benar-salah, dan menjodohkan. Demi mencapai tujuan penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan format ujian pilihan ganda.

#### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi melibatkan pengumpulan berbagai jenis dokumen sebagai bahan referensi. Dalam metode ini, peneliti menyelidiki dokumen-dokumen tertulis



seperti buku, majalah, peraturan, notulen rapat, dan catatan harian. Untuk penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto yang berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan serta untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan literasi.

### 3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan oleh penelitian dalam pengumpulan data penelitian yakni:

#### 1. Lembar validasi

Lembar evaluasi berfungsi untuk mengumpulkan data terkait tingkat validitas media pembelajaran di SMA Swasta Istiqlal Delitua, yang berbasis pada bahan ajar teks anekdot melalui aplikasi TikTok, guna menentukan apakah media tersebut sudah valid atau belum. Lembar evaluasi ini nantinya akan diserahkan kepada validator untuk penilaian lebih lanjut. Proses pengisian lembar evaluasi dianalisis dengan menggunakan skala Likert, di mana setiap pertanyaan memiliki opsi jawaban dengan rentang nilai dari 0 hingga 5. Penjelasan mengenai metode ini didasarkan pada Mulyasa (2012). Komponen-komponen yang akan diamati meliputi:

**Tabel 3. 1 Aspek Validasi Media Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi TikTok Untuk Meningkatkan Pembelajaran Di Kelas**

No	Aspek	Metode Pengumpulan	Instrumen
1	Konstruk	Penyebaran angket	Lembar validasi
2	Konten	Penyebaran angket	Lembar validasi
<b>Jumlah</b>			

**Tabel 3.2 Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess**

No	Aspek	Indikator
1.	Konstruks	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media pembelajaran di rancang telah sesuai dengan program studinya</li> <li>b. Media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai tata urutan yang sistematis</li> <li>c. Media yang dikembangkan mempunyai nilai saing dengan media lainnya.</li> <li>d. dapat menciptakan interaksi dua arah, yaitu antara guru sebagai pengguna media dan anak sebagai pembelajar Media pembelajaran yang Dikembangkan sesuai dengan kemampuan dari sipengguna dalam penggunaan media</li> <li>e. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membuat si pengguna aktif dalam mengikuti pembelajaran yang terdapat pada media tersebut.</li> <li>f. Gambar-gambar dalam media <i>TikTok</i> mudah dipahami oleh anak</li> <li>g. Desain media pembelajaran dengan media <i>TikTok</i> menarik untuk anak, tidak terlalu rumit untuk dipahami anak</li> </ul>
2.	Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media yang digunakan sudah sesuai dengan teori</li> <li>b. Media pembelajaran menggunakan Tampilan yang bagus baik itu dari gambar yang terdapat pada media yang digunakan</li> <li>c. Media yang dikembangkan mempunyai tampilan gambar yang menarik</li> <li>d. Mendorong rasa ingi tahu</li> </ul>

### 3.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Setelah data terkumpul, proses selanjutnya adalah menganalisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan melakukan reduksi data. Analisis ini melibatkan penilaian terhadap lembar angket siswa dan lembar penilaian dari uji ahli. Kriteria untuk penilaian instrumen validasi, sebagaimana diuraikan oleh Thoifah (2015:40), dipaparkan dalam tabel 3.3 berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Para Ahli**

Kriteria Penilaian	Simbol
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Data tersebut berikutnya akan dianalisis untuk mengetahui kualitas materi, kualitas aspek kebahasaan, dan kualitas desain, adapun langkahnya sebagai berikut:

- a. Mengitung skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai dengan persamaan:

$$X = \frac{\sum \chi}{N}$$

Keterangan:

X: Skor rata-rata penilaian ahli Ex: Jumlah skor

N: Jumlah butir/sub komponen = skor hasil penelitian  $\times$  100%  
skor maksimal ideal

- b. Menghitung persentase kelayakan dengan persamaan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

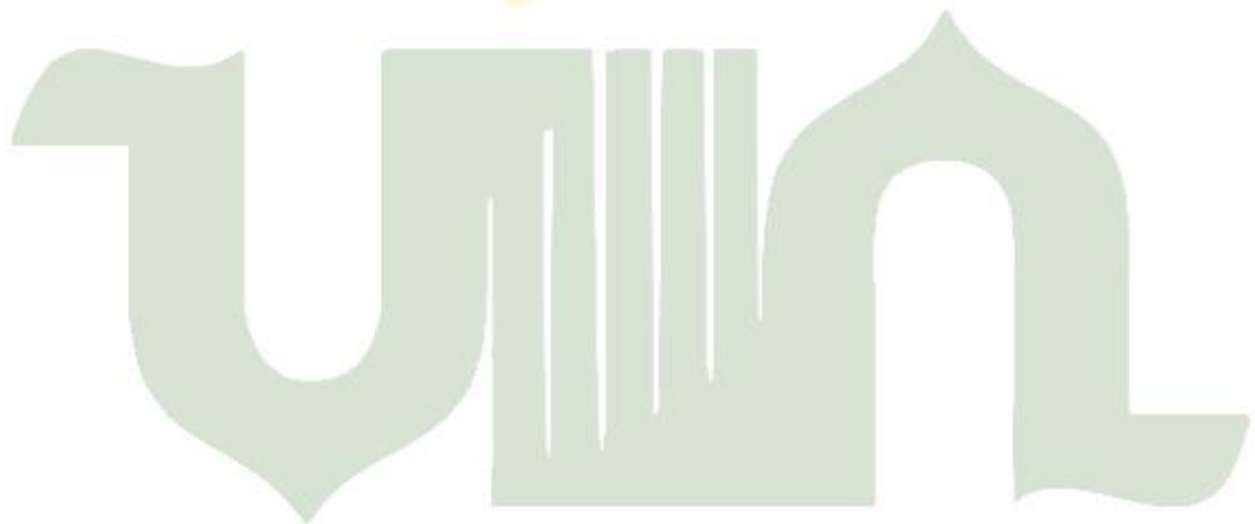
- c. Menentukan rata-rata skor jawaban dari penilai kemudian

**Tabel 3.4 Kriteria Persentase Angket**

Presentase (%)	Kategori
$80,01 \leq \text{skor} \leq 100,00$	Sangat Baik
$60,00 \leq \text{skor} \leq 80,00$	Baik
$40,00 \leq \text{skor} \leq 60,00$	Kurang Baik
$20,00 \leq \text{skor} \leq 40,00$	Sangat Kurang Baik

Menurut tabel 3.4, penilaian kelayakan produk yang dikembangkan

didasarkan pada skor yang telah ditetapkan. Jika persentase skor berada antara 40,01 hingga 50,00, produk tersebut dianggap sangat baik dan siap digunakan tanpa perlu revisi. Skor dalam kisaran 30,00 hingga 40,00 menunjukkan bahwa produk tersebut baik dan memerlukan sedikit perbaikan sebelum digunakan. Jika persentase skor berada dalam rentang 20,00 hingga 30,00, produk tersebut dinilai sedang dan memerlukan revisi tambahan untuk memastikannya layak pakai. Jika persentase skor berkisar antara 10,00 hingga 20,00, produk tersebut dianggap kurang memadai dan tidak layak digunakan. Terakhir, skor di bawah 10,00 menandakan bahwa produk tersebut sangat tidak memadai dan tidak layak untuk digunakan sama sekali.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN