

BAB III

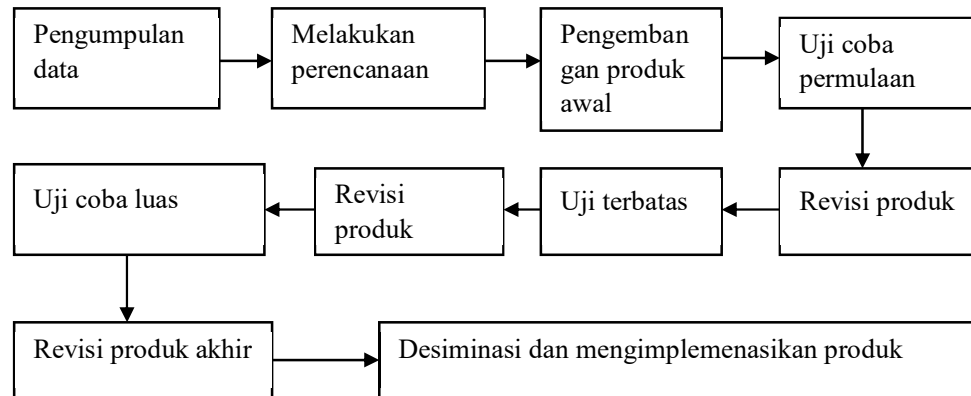
METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Alasan peneliti memilih metode *R&D* yaitu hasil yang diperoleh atau ditemukan di lapangan dengan cara belajarnya hanya terpaku pada satu model awal tampak adanya pembaruan dari model pembelajaran yang digunakan atau tidak adanya kombinasi. Oleh sebab itu, peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan dikombinasikan dengan *FlipHTML5*. Hal itu untuk mengalami pembaharuan atau pengembangan baru dari kombinasi kedua produk untuk menghasilkan produk baru karena telah dikembangkan sesuai metode pengembangan.

Muhubiddin (2015) pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menunggu. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi (Haryati, 2012). Senada dengan Sugiyono (2015, hlm. 297) menyatakan bahwa, penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keektifan suatu produk. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini, yaitu “Pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *FlipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita dan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP.” Adapun desain atau

tahapan menurut tahapan dari *Borg and Gall* ((1983, hlm. 775) pada gambar berikut.



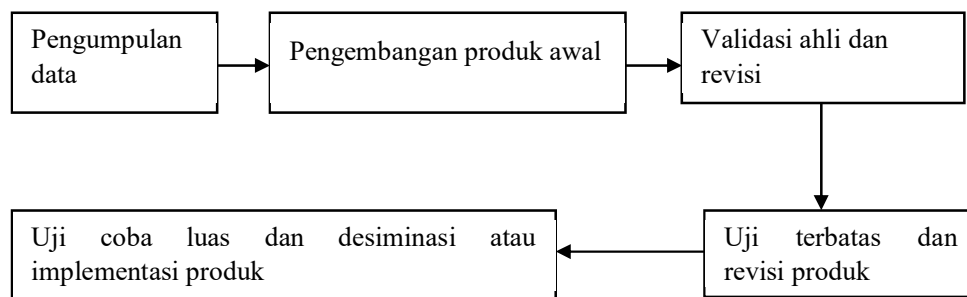
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan *Research and Development* (R&D)

Dari 10 tahapan pengembangan *Research and Development* (R&D) menurut *Borg & Gall* (1983, hlm. 775) menyatakan bahwa prosedur dapat dijelaskan di bawah ini.

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas dan lingkungan sekolah).
2. Melakukan perencanaan (perumusak tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji kelayakan terbatas).
3. Mengembangkan produk awal (pengembangan bahan pembelajaran, penyusunan, instrumen evaluasi, dan validasi ahli).
4. Melakukan uji lapangan permulaan (observasi dan kuisioner dikumpulkan dan dianalisa).
5. Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan).
6. Melakukan uji lapangan.

7. Melakukan revisi terhadap produk
8. Melakukan uji coba lapangan.
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Dari 10 tahap di atas dirangkum langkah-langkah pengembangan *Research and Development (R&D) Borg & Gall* disederhana lagi oleh Puslitjaknov (2008, hlm. 10) menjadi 5 sesuai kebutuhan di lapangan, hal itu dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 2 Tahap Penyederhanaan Pengembangan *Research and Development*

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Moleong (2019) menyatakan bahwa, prosedur penelitian terbagi menjadi empat yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap penulisan laporan. Berikut penjelasan dari setiap tahap.

1. Tahap persiapan
 - a. Tahap melakukan observasi; pada tahap observasi dilakukan untuk dapat mengumpulkan data informasi mengenai pelaksanaan

pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *FlipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita dan motivasi belajar siswa kelas VIII.

- b. Tahap memilih materi untuk pengumpulan data yang dijadikan bahan penelitian dan merancang studi pendahuluan model pembelajaran yang dikembangkan yang disetujui oleh dosen pembimbing.
 - c. Membuat desain draf produk model pembelajaran dan tes untuk variabel terikat.
 - d. Melakukan validasi produk dan revisi produk sesuai masukan validator agar dapat memenuhi kriteria yang diharapkan.
 - e. Mempersiapkan administrasi pembelajaran seperti perangkat pembelajaran, skenario pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *FipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita dan LKPD.
 - f. Menyiapkan surat izin melakukan penelitian.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Menentukan satu kelas yang akan dijadikan subjek penelitian uji coba terbatas.
 - b. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan model pembelajaran dan bahan materi yang diajarkan yaitu pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *FlipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita dengan lingkup terbatas sebanyak 20 orang. Pertemuan dilaksanakan selama 2 kali.

- c. Melakukan evaluasi setiap selesai pembelajaran untuk mengukur hasil belajar
 - d. Melaksanakan pengumpulan data uji coba terbatas.
 - e. Melaksanakan revisi produk terkait hasil yang dilakukan dari pengembangan model pembelajaran.
 - f. Menentukan kelas untuk dijadikan subjek penelitian uji coba luas.
 - g. Melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan bahasan materi yang akan diajarkan yaitu pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *FlipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita. Pertemuan dilakukan selama 2 kali pertemuan.
 - h. Melaksanakan validasi produk kedua yang dilakukan terhadap pengguna (guru yang sudah berpengalaman) dan siswa melalui angket yang diberikan.
3. Tahap analisis data
- a. Mendapatkan hasil setiap pertemuan
 - b. Mengolah hasil pembelajaran menggunakan *Microsoft excel*
 - c. Mendeskripsikan dan menganalisis hasil pembelajaran
4. Tahap penulisan laporan
- a. Menyimpulkan hasil penelitian
 - b. Membuat laporan hasil penelitian secara tertulis.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dan lokasi penelitian dari rancangan draf desain dari penelitian dari pengembangan model pembelajaran *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita dan motivasi belajar siswa kelas VIII, dilakukan di dua sekolah menengah pertama, sekolah yang menjadi subjek penelitian yaitu:

1. Uji coba terbatas adalah siswa kelas VIII J SMP Negeri 3 Ngamrah dengan jumlah siswa dijadikan subjek 20 orang. SMP Negeri 3 Ngamrah berlokasi di Jalan Bukit Permata Raya Desa Cilame Kec. Ngamprah Kab. Bandung Barat.



Gambar 3. 3 Lokasi SMP N. 3 Ngamrah

2. Uji coba luas dan produk siswa kelas VIII SMP Advent Cimindi. SMP Advent Cimindi berlokasi di JL. Raya Cimindi No.74, Kel. Campaka, Kec. Andir, kota Kab. Bandung, status sekolah Swasta



Gambar 3. 4 Lokasi SMP Advent Cimindi

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam ataupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018, hlm.94). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu tes dan non tes yaitu tes tertulis dan tidak tertulis.

1. Tes tertulis

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda dan uraian. Tes pilihan ganda digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang berita dan tes uraian untuk mengukur kemampuan siswa menulis teks berita. Berikut kisi-kisi tes teks berita.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Menulis Teks Berita

KD	Indikator	Level soal	No. soal	Bentuk soal
Mengidentifikasi unsur-unsur teks berita (memotivasi dan membanggakan) yang didengar dan dibaca.	Memahami pengertian, ciri-ciri, dan tujuan teks berita.	C1-C3	1	PG
	Menentukan unsur-unsur teks berita yang didengar dan dibaca	C1-C3	2-6	
Menyimpulkan isi teks berita (memotivasi dan membanggakan) yang didengar dan dibaca.	Menyimpulkan isi teks berita yang didengar dan dibaca.	C3-C6	7-13	PG
Menelaah struktur dan kebahasaan teks berita yang didengar dan dibaca.	Memahami struktur teks berita	C1-C3	14-15	PG
	Menelaah struktur teks berita.	C3-C6	16-18	
	Menelaah kaidah kebahasaan teks berita	C3-C6	19	
Menyajikan data informasi dalam bentuk berita secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kelengkapan struktur dan kebahasaan yang digunakan.	Menulis teks berita dengan memperhatikan kelengkapan struktur dan kebahasaan.	C3-C6	1	PG dan uraian.

2. Non tes

Non tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

a. Lembar Validasi Produk

Lembar validasi merupakan cara untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Lembar Validasi produk dinilai oleh dosen pembimbing sebagai ahli dan guru praktisi.

Tabel 3. 2 Lembar Validasi Produk

No	Indikator	Aspek Penilaian	Pelaksanaan				
			1	2	3	4	5
1	Fase-fase dalam sintak yang dilakukan guru adalah mengkolaborasikan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i>	Sintak					
2	Fase-fase dalam sintak memuat langkah-langkah yang dilakukan peserta didik.						
3	Fase-fase dalam sintak memuat penggabungan antara model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> dalam pembelajaran menulis teks berita harus memuat penilaian hubungan hal tersebut.						
4	Setiap fase model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> terdapat diskusi antar peserta didik atau antara peserta didik dengan guru.	Prinsip Reaksi					
5	Setiap fase pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator.						
6	Pada model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> guru menciptakan suasana pembelajaran untuk siswa agar melakukan pengamatan, wawancara, dan berdiskusi antara peserta didik						
7	Pada model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> guru mengarahkan siswa untuk dapat mengidentifikasi masalah, melaksanakan strategi dari hasil observasi, penemuan, dan penyajian guru.	Prinsip Sosial					

8	Pada model pembelajaran <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> , guru akan menekankan kembali hasil dari penemuan-penemuan untuk pemecahan masalah yang telah diperoleh.					
9	Pada model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi dan membimbing peserta didik dalam melaksanakan penemuan untuk menjawab soal terkait dengan materi yang sedang dipelajari.					
10	Pada model gabungan ini, siswa akan diajak mengeksplorasi lebih dalam materi yang berhubungan dengan penulisan teks berita dengan sarana lain untuk siswa belajar mandiri.					
11	Pada model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> ini setiap siswa memiliki satu buku sumber sebagai bahan untuk pengamatan terkait materi pelajaran.	Sistem Pendukung				
12	Siswa diajak untuk membuat kelompok dan berdiskusi membicarakan hasil temuan dalam pembelajaran					
13	Dengan model pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu lebih mandiri dalam memahami dan mengerjakan tugas.	Aspek Dampak Instruksional & Dampak Pengiring				
14	Dengan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap suatu kemampuan tertentu.					
15	Model pembelajaran <i>Problem based learning</i> ini diharapkan memperlihatkan nilai dan dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.					

Tabel 3. 3 Lembar Validasi Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuai KI dan KD					
2	Ketetapan penggunaan <i>FlipHTML5</i> sesuai dengan tujuan dan isi materi teks berita.					
3	Materi yang disajikan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).					
4	Menggunakan media <i>FlipHTML5</i>					
5	<i>FlipHTML5</i> sesuai digunakan untuk menarik minat siswa nyata.					
6	Kemenarikan materi dan gambar yang disajikan berita dalam <i>FlipHTML5</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar.					
7	Bahasa yang digunakan dalam materi teks berita jelas dan mudah dipahami.					
8	Kemudahan peserta didik menerima materi menggunakan media <i>FlipHTML5</i>					
9	Warna <i>FlipHTML5</i> menarik siswa untuk belajar secara mandiri					
10	Kegiatan pelaksanaan pembelajaran memberikan suasana yang kondusif.					

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung validasi kelayakan dan

kriteria yaitu:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 4 Kriteria Validasi

Skor	Persentase	Kriteria	Interpretasi
4	76-100%	Sangat valid	Produk bisa langsung digunakan tanpa revisi
3	51-75%	Valid	Produk dapat digunakan dengan sedikit revisi
2	26-50%	Cukup valid	Produk dapat digunakan dengan banyak perbaikan.
1	0-25%	Invalid	Produk tidak dapat digunakan

Tabel 3. 5 Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

NO	Indikator Penilaian	Aspek penilaian	Pelaksanaan				
			1	2	3	4	5
1	Penjabaran indikator pencapaian kompetensi mengacu pada kompetensi dasar.	Perumusan tujuan					
2	Penjabaran tujuan pembelajaran mengacu pada indikator pencapaian kompetensi.						
3	Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur dan diamati.						
4	Keterkaitan dan keterpaduan antara kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajar.						
5	kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dasar dan kompetensi inti dengan materi menulis teks berita menggunakan model PBL berbasis <i>FlipHTML5</i> .						
6	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator, kompetensi dasar dan kompetensi inti dalam materi berita menggunakan PBL berbasis <i>FlipHTML5</i> .						
7	Keruntutan sistematika penyusunan RPP kurikulum 2013	Isi yang disajikan					
8	Kesesuaian model <i>Problem based learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks berita berbasis <i>FlipHTML5</i>						
9	Kesesuaian skenario pembelajaran pada kegiatan inti mencantumkan kegiatan stimulation						
10	Kemudahan memahami bahasa sesuai RPP yang digunakan oleh guru, mengacu pada EYD.	Bahasa					
11	Peserta didik dapat memahami intruksi yang diberikan secara komunikatif.						
12	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	waktu					

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Siswa Terhadap Produk

Variabel	Indikator	Daskripsi	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kisi-kisi angket produk	Ketekunan dalam belajar.	Mengikuti pembelajaran					
	Ulet dalam menghadapi kesul	Sikap terhadap kesulitan					
		Usaha menghadapi kesulitan.					
	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar.	Kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran.					
		Semangat dalam mengikuti pembelajaran.					
	Berprestasi dalam belajar	Keinginaan untuk berprestasi					
	Mandiri dalam belajar	Penyelesaian tugas					

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Kebiasaan Literasi	Aktivitas literasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	1, 2, 3	3
2	Kendala-kendala dalam menulis	Kesulitan dalam pembelajaran menulis teks berita	4, 5, 6, 7	4
3	Manfaat <i>FlipHTML5</i>	Ketertarikan dan pengaruh media <i>FlipHTML5</i> terhadap suasana pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.	8, 9, 10	3

3. Lembar observasi guru dan siswa

Mania (2008) menyatakan bahwa, observasi adalah cara atau metode yang digunakan untuk melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang terjadi atau yang menjadi sasaran penelitian untuk memperoleh data. Tujuan utama melakukan observasi adalah untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Observasi merupakan teknik pengumpulan data secara langsung dengan cara mengamati langsung aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari beberapa pertanyaan yang merujuk pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berlangsung. Pertanyaan tersebut ditujukan kepada guru mata pelajaran atau guru pamong dan peserta didik. Berikut ini tabel lembar observasi guru dan siswa.

Tabel 3. 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru

NO	PERTANYAAN	PELAKSANAAN	
		YA	TIDAK
I	PRA PEMBELAJARAN (5 menit)		
1	Guru memeriksa kesiapan ruang, alat, dan media pembelajaran.		
2	Guru mengatur keadaan kelas agar kondusif		
3	Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).		
II	KEGIATAN AWAL/PENDAHULUAN (10 menit)		
4	Guru menyampaikan salam pembuka		
5	Guru melakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai		
6	Guru mengecek daftar kehadiran		
7	Guru menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali pembelajaran.		
8	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
III	KEGIATAN INTI (60 menit)		
9	Guru memberikan rangsangan dalam mengamati atau membaca contoh-contoh teks berita di <i>FlipHTML5</i> (<i>mengorientasi</i>)		
10	Guru mengajukan beberapa pertanyaan berkenaan dengan materi teks berita untuk mengetahui pemahaman dan kesiapan siswa (<i>mengorientasikan</i>)		
11	Guru memerintahkan siswa membuat kelompok dan berdiskusi (<i>mengorganisasi</i>)		
12	Guru memberikan bahan diskusi (LKPD) untuk dikerjakan		
13	Guru memantau siswa selama bekerja kelompok (membimbing individual/kelompok)		
14	Guru membimbing peserta didik dan melakukan tanya jawab berkenaan dengan apa yang didiskusikan (<i>mengembangkan dan menyajikan</i>)		
15	Guru membantu siswa mampu menyimpulkan hasil diskusinya (<i>mengembangkan dan menyajikan</i>)		
16	Guru memandu siswa mampu membaca atau mempresentasikan hasil diskusi yang telah dibuat (<i>menganalisis dan mengevaluasi</i>)		
17	Guru mengkondisikan peserta didik mampu menerima materi yang dipelajari sebagai bentuk penilaian otentik (<i>menganalisis dan mengevaluasi</i>)		
IV	KEGIATAN PENUTUP (10 menit)		
18	Guru membantu siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang dipelajari.		
19	Guru menyampaikan materi selanjutnya yang akan dipelajari.		
20	Guru menutup pembelajaran		
Jumlah			
Presentase (%)			
Kategori			

Tabel 3. 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

NO	PERTANYAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1	PRA PEMBELAJARAN (5 menit)				
1	Peserta didik siap mengikuti pembelajaran				
2	Peserta didik memulai pembelajaran dengan kondusif				
3	Peserta didik merapikan dan memperhatikan kebersihan area sekitar.				
II	KEGIATAN PENDAHULUAN (10 menit)				
4	Siswa menjawab salam dari guru				
5	Peserta didik melakukan doa bersama sebelum memulai pembelajaran.				
6	Peserta didik merespon absen kehadiran dari guru				
7	Siswa menyiapkan fisik dan psikis untuk mengikuti pembelajaran.				
8	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru				
III	KEGIATAN INTI (60 menit)				
9	Peserta didik mengamati atau membaca contoh teks berita dalam <i>FlipHTML5</i> (orientasi)				
10	Siswa menjawab pertanyaan dari guru (mengorganisasikan)				
11	Siswa membentuk kelompok diskusi				
12	Siswa menerima LKPD dari guru dan mengerjakan				
13	Siswa menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru (membimbing siswa individual/kelompok)				
14	Siswa melakukan tanya jawab dalam kelompok sebelum presentasi (mengembangkan dan menyajikan)				
15	Siswa menyimpulkan hasil diskusi (mengembangkan dan menyajikan)				
16	Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan dipantau oleh guru				
17	Siswa menerima masukan dari guru sebagai penilaian autentik (menganalisis dan evaluasi)				
III	KEGIATAN AKHIR/PENUTUP (10 menit)				
18	Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran				
19	Siswa menyimak materi yang akan dipelajari untuk pertemuan berikutnya.				
20	Siswa dan guru berdoa bersama dan memberikan salam penutup.				
Jumlah					
Pesentase (%)					
Kategori					

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk mengumpulkan informasi yang akan dijadikan bukti. Dokumentasi dapat berupa photo, gambar, tulisan atau karya-karya dari seseorang. Prosedur pengumpulan data dalam penggunaan dokumentasi dalam penelitian ini berupa tulisan hasil kerja siswa, rencana kerja, dan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah yang mengarah pada tingkat kreatif berpikir siswa dalam menulis teks berita.

5. Penyebaran angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden (Sugiyono, 2019 hlm. 142). Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang diketahui. Angket terdiri dari dua jenis yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah angket yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab secara langsung, sedangkan angket tertutup adalah angket yang digunakan dengan menyediakan pertanyaan secara tertutup. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Berikut ini angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. 10 Angket Respon Guru Terhadap Produk

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Pertanyaan positif					
1	Pengembangan model <i>Problem based learning</i> dapat membantu siswa untuk mengungkapkan pendapat.				
2	Penerapan model <i>Problem based learning</i> dapat meningkatkan kemampuan siswa menulis teks berita.				
3	Penggunaan model <i>Problem based learning</i> dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar secara mandiri.				
4	Guru dapat menarik minat siswa untuk menulis setelah menggunakan <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i>				
5	Penerapan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> mampu mencapai tujuan pelajaran menulis teks berita.				
6	Penyajian materi teks berita dalam <i>fliphtml5</i> menarik dan disajikan secara berurutan sehingga siswa mudah memahami.				
7	Model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>fliphtml5</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.				
Pertanyaan negative		1	2	3	4
8	Guru tidak menguasai langkah-langkah pembelajaran <i>Problem based learning</i>				
9	Penggunaan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> tidak efektif.				
10	Model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> tidak menarik minat siswa untuk menulis berita.				
11	Model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> tidak dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri.				
12	Materi yang disajikan dalam media <i>FlipHTML5</i> tidak menarik minat siswa.				
13	Guru tidak menguasai materi yang disampaikan dengan menggunakan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i>				
14	Penggunaan model pembelajaran <i>Problem based learning</i> mempersulit peserta didik untuk mengikuti pembelajaran menulis berita.				

Tabel 3. 11 Angket Respon Siswa Terhadap Produk

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Pertanyaan positif					
1	Saya dapat menulis teks berita setelah menerapkan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> .				
2	Saya senang berdiskusi ketika guru menerapkan model pembelajaran <i>Problem based learning</i> dalam pembelajaran menulis teks berita.				
3	Pembelajaran teks berita menggunakan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> dapat memotivasi saya untuk belajar secara mandiri.				
4	Materi yang disajikan di <i>FlipHTML5</i> mudah menarik minat saya untuk menulis dan menyimpannya file di <i>FlipHTML5</i> sebagai buku di gital.				
5	Pembelajaran menulis teks berita membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran apalagi saat berdiskusi.				
6	Penyajian materi dalam media <i>FlipHTML5</i> dapat menghilangkan rasa bosan saya mengikuti pembelajaran.				
7	Penggunaan model <i>Problem based learning</i> dalam pembelajaran teks berita membuat saya aktif bertanya.				
Pertanyaan negatif		1	2	3	4
8	Saya kesulitan memahami teks berita setelah menggunakan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i>				
9	Pembelajaran teks berita menggunakan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> membuat saya malas megikuti pembelajaran.				
10	Penerapan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> saya malu menyampaikan pendapat.				
12	Pembelajaran teks berita dengan menggunakan model <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> tidak dapat memotivasi saja untuk belajar.				
13	Model pembelajaran <i>Problem based learning</i> berbasis <i>FlipHTML5</i> tidak efektif diterapkan dalam pembelajaran teks berita.				
14	Materi yang disajikan di media <i>FlipHTML5</i> tidak menarik dan mempersulit saya untuk mengunduh.				

Tabel 3. 12 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum					
2	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks berita					
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi					
4	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan menulis teks berita					
5	Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD					
6	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran					
7	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi					
8	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					
9	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menulis teks berita.					
10	Peran media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia					

E. Teknik Pengolahan Data

Sugiyono (2018, hlm. 227) mengungkapkan bahwa, teknik analisis data yaitu berkenaan dengan hitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian

hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data dua jenis metode penelitian, yaitu teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan, laporan kuantitatif digabung dengan laporan kualitatif.

Data kuantitatif dihimpun dengan pertanyaan angket tertutup yang disusun dengan menyediakan jawaban tentang penilaian produk dan tes dari hasil pencapaian di lapangan. Sementara, data kualitatif berupa penilaian, masukan, tanggapan, kritik atau saran perbaikan melalui angket terbuka. Teknik analisis data kuantitatif dapat berbentuk angka, penjumlahan dan pengukuran, sedangkan data kualitatif dapat berupa rekaman, pengamatan, wawancara, bahkan tertulis dan tidak berbentuk angka (Djojoseuroto, 2014, hlm. 17). Berikut ini rumus teknik pengolahan data dalam penelitian ini.

$$Q_1 \times Q$$

Keterangan:

Q_1 : desain eksperimen nilai sebelum

Q_2 : nilai sesudah

Proses pengolahan seluruh data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan SPSS dan *Microsoft Excel* dalam bentuk:

1. Uji validitas

Dalam menggunakan uji validitas untuk melihat sejauh mana kecermatan dan ketepatan, diperlukan alat ukur untuk melakukan fungsi ukurnya. Validitas juga suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kelayakan suatu instrumen. Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran *Problem based learning* ini uji validitas digunakan untuk mengukur kelayakan instrumen penelitian dalam draf

pengembangan produk. Adapun rumus untuk menentukan presentase kevalidan suatu instrumen atau produk menurut Akbar, (2013) adalah sebagai berikut:

$$\text{Validasi ahli (Vah)} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : validasi ahli

Tse : total skor empirik yang dicapai

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kevalidan Angket

Presentase (%)	Kriteria kevalidan
80%-100%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
60%-80%	Valid (dapat digunakan tidak perlu revisi)
40%-60%	Cukup valid (dapat digunakan namun perlu revisi)
20%-40%	Kurang valid (disarankan tidak digunakan)
0%-20%	Tidak valid (tidak boleh digunakan)

2. Uji normalitas

Dalam uji ini menggunakan SPSS yang dikemas menjadi sebuah data. Salah satu syarat dalam analisis kuantitatif adalah adanya kenormalan terhadap data yang akan dianalisis. Untuk itu, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas *posttest* dan *pretest*. Hipotesis yang diambil sebagai berikut.

H₀: Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a: Sampel berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal

Dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Adapun dasar pengambilan keputusan uji normalitas, yaitu;

- a. Apabila nilai signifikansi $>0,05$, maka data yang diperoleh data penelitian terdistribusi normal
- b. Sebaliknya apabila signifikansi $<0,05$, maka data yang diperoleh dalam penelitian tidak terdistribusi normal.

3. *Uji paired*

Uji t-paired sample t-test digunakan untuk menghitung data apabila dari kedua data *pretest* dan *posttest* terdistribusi apabila kedua data tersebut terdistribusi normal. Pedoman pengambilan keputusan pada *uji paired sample test* yaitu;

- a. Jika nilai sig. (2-tailed) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai sig. (2-tailed) $>0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak

4. Uji N-gain

Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik.