

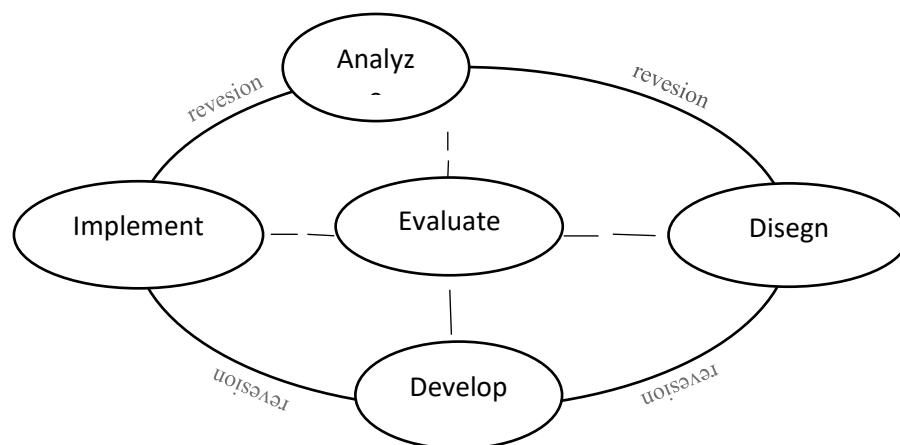
BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan dengan tema pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif bagi siswa kinestetik ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Secara garis besar R&D adalah pendekatan penelitian sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, meningkatkan, memproduksi, menguji, dan menghasilkan produk, model, metode, dan strategi tertentu yang unggul, efektif, efisien, dan bermakna (Nusa, 2015). Adapun dalam pengembangan ini menggunakan pola pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sesuai dengan namanya, ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model ini karena sesuai dengan tujuan peneliti, model ADDIE cocok digunakan karena lebih efisien waktu serta lebih rasional dan lengkap pada setiap tahap pengembangan.

B. Prosedur Pengembangan

Branch dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat Langkah-langkah yang harus diterapkan dalam pola pengembangan ADDIE. Langkah tersebut tertuang pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

Adapun penjelasan beberapa langkah yang tercantum dalam gambar tersebut memiliki beberapa penjelasan. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan ADDIE.

1. *Analyze*

Tahap ini tujuan utamanya adalah mengkaji relevansi pengembangan media dengan tujuan pembelajaran. Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: (Cahyadi, 2019)

- a) Analisis kinerja yakni tahapan dimulainya kemunculan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Hasil observasi menyatakan bahwa di kelas V Sekolah Dasar siswa kurang fokus dan masih suka ramai pada saat pembelajaran tematik. Berdasarkan observasi guru masih sering memakai metode ceramah dan jarang memakai media interaktif dalam pembelajarannya. Dari permasalahan tersebut maka peneliti memiliki tujuan agar anak

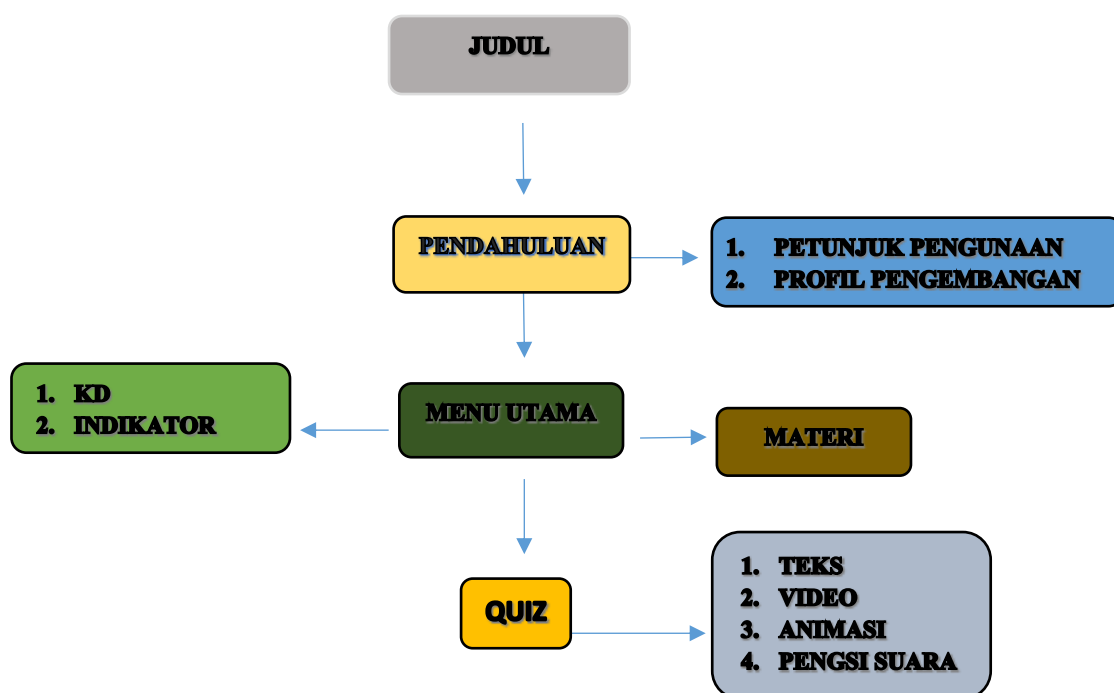
dapat fokus pada proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

- b) Analisis siswa, kegiatan ini berupa menelaah karakteristik siswa berdasarkan tipe kecerdasannya (multiple intelligence). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tipe belajar siswa yang beragam. Pada hasil temuan lapangan ditemukan bahwa siswa di kelas V Sekolah Dasar memiliki tipe kecerdasan kinestetik. Hasil analisis siswa berkaitan dengan motivasi belajar dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c) Menganalisis fakta, ide dan proses dalam materi pembelajaran. Menganalisis materi berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan praktik merupakan salah satu cara untuk menentukan konten yang akan berguna bagi pembuatan media pembelajaran. Metode studi literatur digunakan untuk melakukan analisis pada tahap ini. Peneliti menggunakan KD dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) pada buku siswa sebagai acuan dalam menentukan konten pembelajaran. Tujuan menganalisis fakta, konsep dan praktik dalam materi pembelajaran adalah untuk menentukan komponen kunci yang perlu diajarkan dan bagaimana mereka harus diatur secara sistematis.

Dengan demikian, beberapa tahapan analisis ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran.

2. Design

Tahap desain (design) biasa disebut dengan rencana awal dalam pengembangan. Fase ini merupakan perumusan awal konsep yang akan dikembangkan sebagai respon terhadap temuan analisis. Pengembang perlu merancang sesuai dengan apa yang sedang diteliti karena pada titik ini pengembang berencana untuk membuat desain media pembelajaran. (Rayanto & Sugianti, 2020). Adapun rancangan awal yang dibuat oleh peneliti divisualisasikan sesuai pada gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3. 2 Kerangka Konsep Pengembangan Produk

(Sumber peneliti)

Pada tahap desain peneliti menggambarkan sebuah konsep awal dalam mengembangkan PowerPoint interaktif. Pada media tersebut memiliki beberapa bagian penting didalamnya. Pada awal pembukaan terdapat judul, judul ini terdapat pada sampul buku dalam media PowerPoint interaktif. Selanjutnya bagian pendahuluan yang berisi petunjuk penggunaan media dan profil pengembang. Pada bagian ini pengguna dapat mempelajari tentang bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran PowerPoint interaktif. Selanjutnya pada bagian inti yaitu bagian menu utama. Menu utama berisi tentang muatan KD dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang akan diajarkan. Pada menu utama ini terdiri dari beberapa bagian yang ditutup dengan menu quiz untuk melatih pemahaman siswa.

3. Development

Tahap pengembangan (development) merupakan tahap mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk (design) dalam hal ini adalah untuk media pembelajaran PowerPoint interaktif. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi PowerPoint interaktif sesuai analisis kebutuhan yang didapat. Mencari bahan seperti video dari youtube dan gambar-gambar animasi dari internet. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan. Dalam tahap pengembangan kerangkangka konseptual tersebut dibuat dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Ada dua tujuan utama

yang harus dicapai: (1) membuat atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; dan (2) memilih konsep media pembelajaran terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Cahyadi, 2019). Setelah pembuatan media selesai, langkah berikutnya adalah mencari validasi dari beberapa ahli yang nantinya akan mendapat penilaian dan masukan guna kebutuhan revisi dalam pengembangan media.

4. Implementation

Setelah dilakukan revisi produk pada tahap development (pengembangan) dan dinyatakan layak maka produk siap di ujicoba di lapangan. Fase implementasi ini bertujuan untuk mendukung guru dalam merencanakan pembelajaran dan berhasil melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk tahap implementasi ini, adalah praktik umum untuk mempersiapkan guru dan siswa. (Hidayat & Nizar, 2021). Pada tahap ujicoba guru menggunakan produk pengembangan media PowerPoint interaktif pada proses pembelajarannya. Peneliti bertindak sebagai observer di dalam kelas dan mengamati kondisi kelas saat media di uji coba. Peneliti mengambil data dengan mengisi daftar cek untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan analisis menentukan tingkat motivasi belajar siswa.

5. Evaluation

Tahap akhir pada model pengembangan ADDIE yakni tahap evaluasi. Mengkaji atau mengevaluasi efisiensi proses dan produk media pembelajaran

merupakan tujuan dari tahap evaluasi ini, yang dapat dilakukan baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan. (Branch, 2009).

Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media PowerPoint interaktif yang diterapkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar. Sesuai dengan konsep Branch pada gambar 3.1 kegiatan evaluasi ini dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan. Jika pada setiap tahapan masih ditemukan aspek yang perlu disempurnakan, maka peneliti akan melakukan revisi dan peninjauan ulang sampai produk benar-benar layak dan efektif untuk dipakai secara berkepanjangan.

C. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan guna mencari penilaian produk pengembangan yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini ditujukan kepada para validator dan siswa.

D. Desain Uji Coba

Uji coba produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sangat penting dilakukan guna mengetahui kualitas sumber belajar yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba produk Media pembelajaran Power Point Interaktif terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan guru pembelajaran. Uji coba dilakaukan di SD Negeri 08 Potai.

E. Subyek Uji Coba

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 08 Potai yang berjumlah 23 orang.

F. Jenis Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Potai, masukan dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta dokumentasi sebagai data pendukung. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data hasil angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang telah dibuat.

G. Instrumen Pengumpulan Data

a) Observasi

Pedoman observasi yang digunakan adalah dengan lembar pengamatan siswa dengan menggunakan instrument observasi daftar cek. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan tersebut guna mengetahui pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa

b) Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan secara lisan kepada narasumber. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tentang kesulitan dan hambatan selama proses pembelajaran di

kelas V SD 08 Potai. Wawancara juga berguna untuk melengkapi informasi data dari angket.

c) Lembar validasi

Salah satu cara dalam pengumpulan data melalui lembar validasi adalah dengan membuat angket kepada validator. Sebagai kerangka acuan maka disusunlah kisi-kisi dalam penyusunan instrumen. Penyusunan ini guna mendapatkan validasi instrumen dari setiap indikator.

d) Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Teknik ini dilakukan sebagai upaya dalam menguatkan hasil temuan. Teknik dokumentasi ini memberikan gambaran secara konkret kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses ujicoba berlangsung. Pada kegiatan dokumentasi ini peneliti membuat catatan lapangan serta mengambil foto selama proses penelitian berlangsung. Dari beberapa data tersebut memungkinkan untuk memperkuat bukti dari hasil penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis adalah sebuah teknik untuk memproses informasi yang diperoleh setelah kegiatan penelitian.

1) Analisis Data Kualitatif

Analisis ini dilakukan dengan cara mereduksi data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Potai guna mendapatkan

kesimpulan. Selain itu juga menggunakan hasil dokumentasi sebagai bahan penguat dalam hasil temuan.

- 2) Analisis Data Kuantitatif Analisis ini bertujuan untuk memperoleh validasi dari produk yang sudah dikembangkan. Adapun aspek yang dianalisis adalah:

- a) Analisis Validitas dan Kemenarikan Produk

Dengan memanfaatkan angket penilaian, tahap kegiatan analisis data validitas produk dikumpulkan untuk memberikan umpan balik, saran, dan masukan untuk direvisi. Angket yang disediakan adalah angket tertutup. Temuan analisis digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk. Informasi yang dikumpulkan kemudian diperiksa. Skala Likert digunakan untuk menganalisis data kualitatif dari survei, menurut (Arikunto, 2002) berkriteria lima tingkat, yaitu

- 1) Sangat Baik (SB) = 5
- 2) Baik (B) = 4
- 3) Cukup (C) = 3
- 4) Kurang (K) = 2
- 5) Sangat Kurang (SK) = 1

Skala ini kemudian digunakan untuk menganalisis data dengan menghitung persentase skor item untuk setiap respons terhadap setiap pertanyaan kuesioner. Kita dapat menggunakan rumus di bawah ini untuk menghitung persentase. (Arikunto, 2002).

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x1$: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Berikut adalah tabel 3.6 untuk mempermudah memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan media yang digunakan dalam konversi skala.

Tabel 3. 6 Kualifikasi Tingkat Validasi Berdasarkan Persentase

(Arikunto, 2002)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85 – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
65 – 84%	Valid	Tidak perlu revisi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
45 – 64%	Cukup Valid	revisi
0 – 44%	Kurang Valid	revisi

b) Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Pengambilan data mengenai tingkat motivasi belajar siswa diperoleh dari kegiatan observasi. Pedoman observasi yang digunakan adalah dengan lembar pengamatan siswa dengan menggunakan instrument observasi daftar cek. Data yang diperoleh dari daftar cek ini kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert. Data kemudian dihitung persentase skor item untuk setiap respons terhadap setiap pertanyaan kuesioner dengan menggunakan rumus berikut ini

(Arikunto, 2002).

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kenaikan motivasi

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum x1$: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)