

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Menurut Sugiyono (2012:297) Penelitian Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan digunakan untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Jadi, yang dimaksud dengan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint 2019* yang akan berguna sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

2. Media Pembelajaran

Menurut Briggs dalam Sanaky (2013:4) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar”. Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang disebut dengan proses komunikasi yang dilakukan antara pembelajar, belajar dan bahan ajar yang tidak akan

berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan dalam bentuk stimulus yang digunakan sebagai media.

3. Pembelajaran Interaktif

Menurut Lestari (2020:4) menyatakan bahwa “Interaktif merupakan interaksi yang menjadi salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif, yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat dan mendengar tetapi juga melakukan sesuatu”.

4. Microsoft *PowerPoint* 2019

Menurut Pribadi (2017:103-104) menyatakan *PowerPoint* merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Aplikasi program yang sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan Microsoft khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian informasi dan pengetahuan. *PowerPoint 2019* merupakan sebuah perangkat lunak yang termasuk dari bagian microsoft office, yang dipakai untuk membuat file presentasi dalam bentuk slide. Oleh karena itu, microsoft *PowerPoint* menyediakan berbagai macam pilihan tema, desain, animasi, atau tata letak yang beragam.

5. Mata Pelajaran Prakarya

Kemedikbud (2017) Mata Pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang bisa membntuk dan menanamkan jiwa, sikap, dan etika kepada peserta didik serta memeberikan bekal pengetahuan mengenai keterampilan tangan untuk modal peserta didik dalam membuka usaha. Mata

pelajaran Prakarya ini adalah mata pelajaran yang dikhususkan untuk kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU.

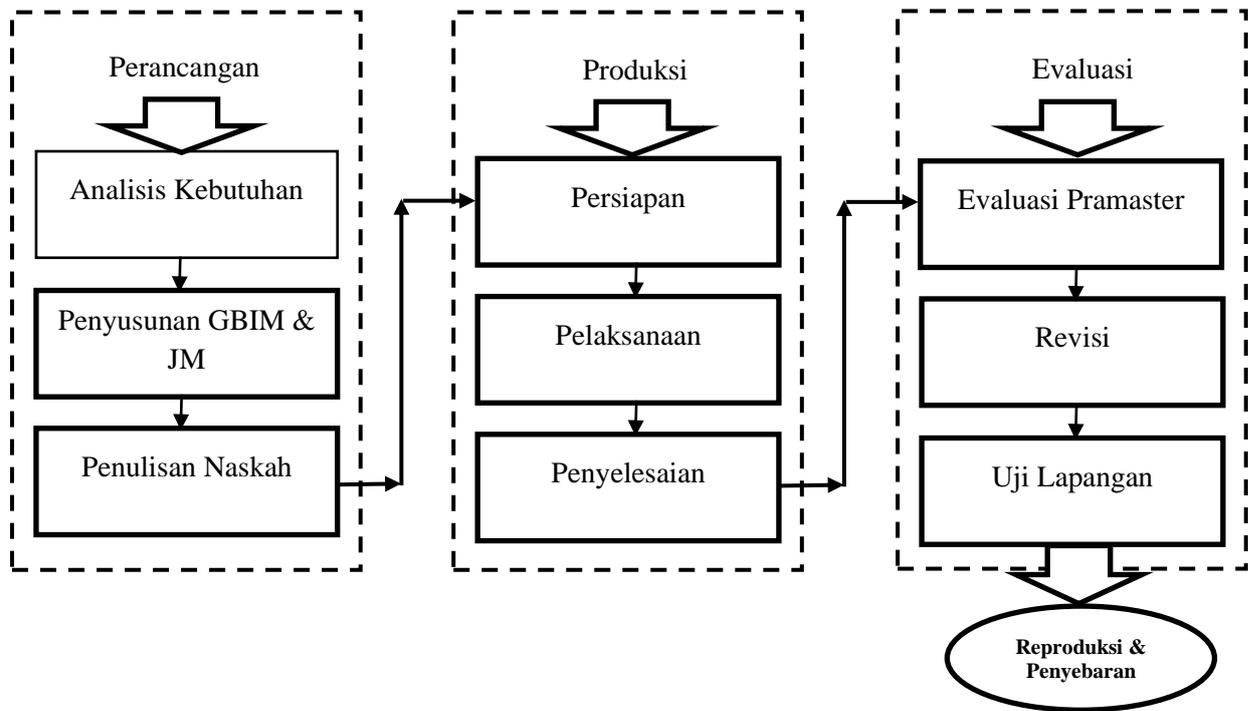
B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013:407) bahwa “Penelitian Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.”

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah model prosedural yang dijelaskan oleh Warsita. Alasan peneliti memilih model penelitian ini dikarenakan model pengembangan ini dapat digunakan dalam penelitian ini. Serta perlu adanya pemahaman terlebih dahulu mengenai prosedur pengembangan hingga terciptanya pengembangan dari produk sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun desain uji coba model pengembangan terdapat beberapa tahapan yang mengacu pada pendapat Warsita (2008:227) yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Model Prosedural
(Warsita, 2018:227)

Adapun penjelasan dari bagan diatas adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perancangan

Tahap awal dalam dalam proses pengembangan adalah tahap perancangan yang terbagi menjadi tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Untuk melaksanakan sebuah penelitian pengembangan, perlu diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung di lapangan. Analisis kebutuhan merupakan suatu kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber informasi untuk mengetahui sebuah permasalahan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan keadaan yang sebenarnya terjadi. Apabila permasalahan tersebut

dianggap sebagai suatu masalah yang memerlukan pemecahan maka permasalahan tersebut dianggap sebagai suatu kebutuhan.

2. Penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh, maka akan dilakukan sebuah penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi yang akan dikembangkan. Analisis data tersebut diperoleh dari hasil observasi dengan guru mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 9 OKU. Dengan demikian jabaran materi disini menjadi acuan utama dalam pengembangan.

3. Penulisan Naskah

Setelah GBIM dan Jabaran Materi telah disusun, maka langkah selanjutnya adalah penulisan naskah yang disesuaikan dengan media yang akan dibuat.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan langkah-langkah setelah tahap perencanaan selesai. Tahap produksi baru bisa dilakukan setelah naskah dinyatakan final dan layak produksi. Adapun tahap produksi yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan pembuatan *flowchart* dan *Storyboard* pada media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan *PowerPoint 2019*, diantaranya mulai dari desain media pembelajaran, pemilihan materi yang akan

dipakai, menentukan alur media pembelajaran, dan menentukan bentuk evaluasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti akan mulai membuat sebuah pengembangan sistem pengembangan sebuah media pembelajaran yang diperlukan seperti membuat sketsa rancangan, membuat desain media, dan mengedit media pembelajaran supaya bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian, produk yang dibuat telah selesai dan siap menuju ke tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi.

c. Tahap Evaluasi

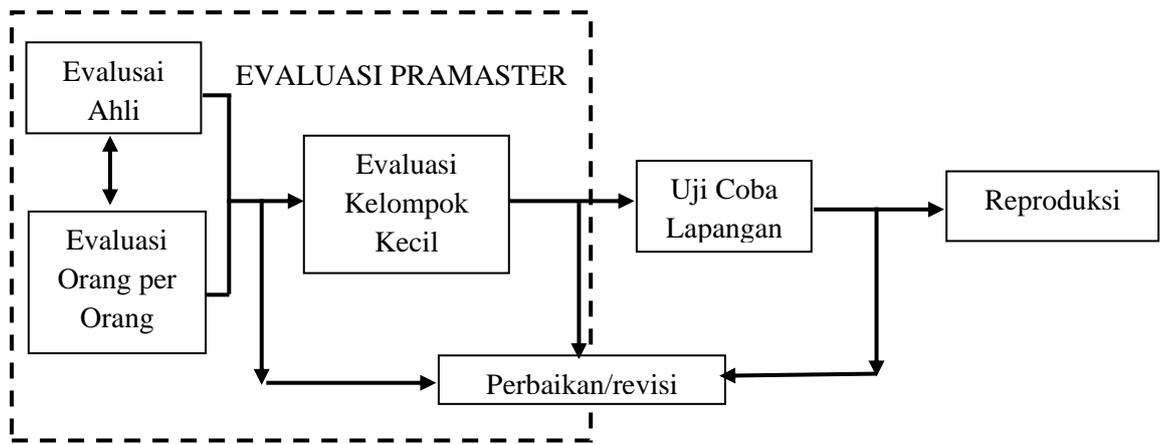
Dalam tahap ini peneliti akan melakukan kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal dan revisi sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi mulai dari para ahli dan berlanjut ke siswa. Evaluasi yang dimulai dari para ahli yaitu ahli desain, ahli media dan ahli materi. Jika para ahli sudah menyatakan media yang dikembangkan sudah layak dan dapat digunakan dilapangan baik dengan hasil melakukan revisi produk maupun tanpa revisi produk maka langkah selanjutnya akan dilakukan uji coba ke siswa.

2. Model Evaluasi Produk

Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian pengembanga ini adalah model yang dikembangkan oleh Warsita (2008:240).

Pada model evaluasi ini, terdapat 2 kegiatan evaluasi yaitu: 1) evaluasi pramaster yang terdiri dari (a) evaluasi ahli, (b) evaluasi orang per orang, (c) evaluasi kelompok kecil, dan 2) uji coba lapangan.

Adapun model evaluasi menurut Warsita (2008:240) adalah sebagai berikut:



Bagan 3.2 Bagan Bentuk Model Evaluasi Pramaster (Warsita, 2018:240)

3. Validasi Prototipe Produk

Warsita (2008:242) menyatakan bahwa tahap validasi produk dilakukan oleh evaluasi ahli (*expert evaluation*) merupakan upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli. Pada tahap evaluasi ini terdapat tiga para ahli yaitu 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 pembelajaran, kebenaran materi dan ketepatan contoh dengan materi dan kondisi sasaran.

b. Ahli Media

Ahli media akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan seperti: memiliki kaitan kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai, kesesuaian media dengan materi, dan kesesuaian media dengan kelompok sasaran.

c. Ahli Desain

Ahli desain akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang memiliki kaitan kesesuaian dengan ketepatan desain yang dipilih, dan kesesuaian desain dengan karakteristik siswa.

4. Uji Coba Produk

Warsita (2008:244-248) menyatakan bahwa 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 yaitu sebagai berikut:

- a. Evaluasi orang per orang (*One to One Evaluation*) adalah evaluasi di mana subjek evaluasinya adalah peserta didik. Pada evaluasi ini peneliti mengambil 3 peserta untuk di uji cobakan dengan produk yang dikembangkan.
- b. Evaluasi kelompok kecil (*Small Group Evaluation*) adalah evaluasi yang dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan. Pada

evaluasi ini peneliti memilih 6 orang peserta didik yang akan di uji cobakan secara bersamaan terhadap media yang dikembangkan.

- c. Uji coba lapangan (*Field Test*) adalah uji coba master media dan bahan belajar sebelum diproduksi dan disebarluaskan. Pada uji coba ini peneliti memilih 20 peserta didik yang akan di uji cobakan dengan media yang dikembangkan secara bersamaan.

Berikutnya adalah subjek uji coba dan jenis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Subjek uji coba yang digunakan peneliti untuk mengembangkan produk ini adalah:

- 1) Penilaian produk, dalam penialaian produk sebjeknya adalah ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.
- 2) Evaluasi orang per orang, dalam penelitian ini subjek uji coba adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU yang berjumlah 3 orang dengan kemampuan yang berbeda.
- 3) Evaluasi kelompok kecil, dalam penelitian ini subjek uji coba adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU yang berjumlah 6 orang dengan kemampuan yang berbeda.
- 4) Uji coba lapangan, dalam penlitian ini subjek uji coba adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU yang berjumlah 20 orang.

- b. Jenis data, pada penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif. Sugiyono (2013:8) menyatakan bahwa data kualitatif adalah data hasil penelitian yang lebih berkenaan dengan data yang ditemukan di lapangan.

Data kualitatif yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara berupa informasi mengenai pembelajaran Prakarya yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 9 OKU.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kemudahan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kuisisioner atau angket.

Menurut Sugiyono (2013:199) kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kemudian Warsita (2008:245) menyatakan ada beberapa kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai kisi-kisi instrumen untuk validasi dan kemenarikan produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Ahli

No	Indikator	Aspek yang di Nilai
1	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketepatan/keakuratan materi. b. Kedalaman dan keluasan materi. c. Kesesuaian materi dengan sumber buku. d. Kesesuaian visual dengan materi. e. Kecukupan materi. f. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh. g. Kemutakhiran materi.
2	Ahli Desain	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian produk dengan tujuan / kompetensi pembelajaran. b. Urutan penyajian produk. c. Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi. d. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. e. Kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kompetensi.
3	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Daya tarik teaser/opening b. Keterbacaan dan manfaat Caption. c. Ketajaman Gambar. d. Kesesuaian visual dengan materi. e. Evaluasi mendukung penguasaan materi. f. Musik (suara, penempatan kesesuaian, manfaat).

Sumber: Warsita (2008:252-253)

Berikut ini Kisi-kisi intrumen tahap per-orangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan tersebut dengan acuan menurut Warsita (2008:245-247) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi intrumen evaluasi orang per-orang & kelompok kecil

No	Indikator	Aspek yang di Nilai
1	Efektifitas	<ul style="list-style-type: none"> a. Produk media pembelajaran efektif dalam penggunaannya. b. Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran. c. Kesesuaian soal dalam evaluasi.
2	Efisiensi	Efisiensi pemahaman materi

No	Indikator	Aspek yang di Nilai
3	Kemudahan (<i>Implementation</i>)	a. Kemudahan dalam menggunakan dan menjalankan produk media pembelajaran. b. Pemahaman penggunaan menu dan tombol pada media pembelajaran.
4	Kemenarikan (<i>Appealing</i>)	a. Antusias dan menarik minat belajar. b. Kemenarikan desain produk.

Sumber: Warsita (2008:245)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Uji coba Lapangan

No	Indikator	Aspek yang di Nilai
1	Informasi Implementasi	a. Kesesuaian media terhadap lingkungan belajar. b. Kemudahan Penggunaan media.
2	Informasi Efektifitas	Kesesuaian desain pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
3	Informasi Kemenarikan (<i>Implementation</i>)	c. Kesesuaian terhadap desain media pembelajaran. d. Kemenarikan penggunaan gambar dan teks.

Sumber: Warsita (2008:246-247)

Jadi dapat disimpulkan mengenai penjelasan diatas, bahwa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga dasar teknik pengumpulan data yang bertujuan agar data yang diperoleh dalam pengembangan sebuah produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* 2019 Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII di SMP Negeri 9 OKU lebih akurat dan sesuai dengan kelayakan media yang dikembangkan.

6. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:244) menyatakan bahwa:

Analisis data adalah proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan

ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Adapun langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menganalisis angket adalah sebagai berikut:

- a. Angket diisi oleh responden, kemudian diperiksa kelengkapan jawabannya.
- b. Menentukan presentase dari tiap-tiap instrumen dan rata-rata dari keseluruhan instrumen, terlebih dahulu peneliti menentukan skor ideal untuk setiap butir instrumen dan skor ideal dari keseluruhan instrumen sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013:246), yaitu sebagai berikut:

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah instrumen x jumlah responden

Skor ideal untuk tiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden

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

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka Persentase

d. Hasilnya akan disesuaikan dengan kriteria yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (2010:253) berikut ini:

Tabel 3.4 Penentuan kriteria dengan perhitungan presentase skala empat

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	1-4	
86-100	4	4	Baik Sekali
76-85	3	3	Baik
56-75	2	2	Cukup
10-55	1	1	Kurang

Sumber: Nurgiyantoro (2010:253)

Tabel diatas adalah skor perhitungan pada evaluasi para ahli, evaluasi orang per orang, kelompok kecil dan uji lapangan yang mengacu pada pendapat Nurgiyantoro (2010:253).