

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran dalam peneliti maka penulis perlu mencantumkan definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Sugiyono (2015:297) menyatakan bahwa “Pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Jadi penelitian ini merupakan penelitian yang akan menghasilkan suatu produk berbasis multimedia pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Sanaky (2013:4) mengatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Hubungan media pembelajaran dengan penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* yang berbentuk media pembelajaran interaktif.

3. Microsoft Powerpoint 2016

Pribadi (2017:103) “*Microsoft powerpoint 2016* merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi”. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik

profesional, akademisi, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Agus S. Suryobroto dalam Yullawan (2004:16) bahwa, “Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani”.

B. Jenis Penelitian

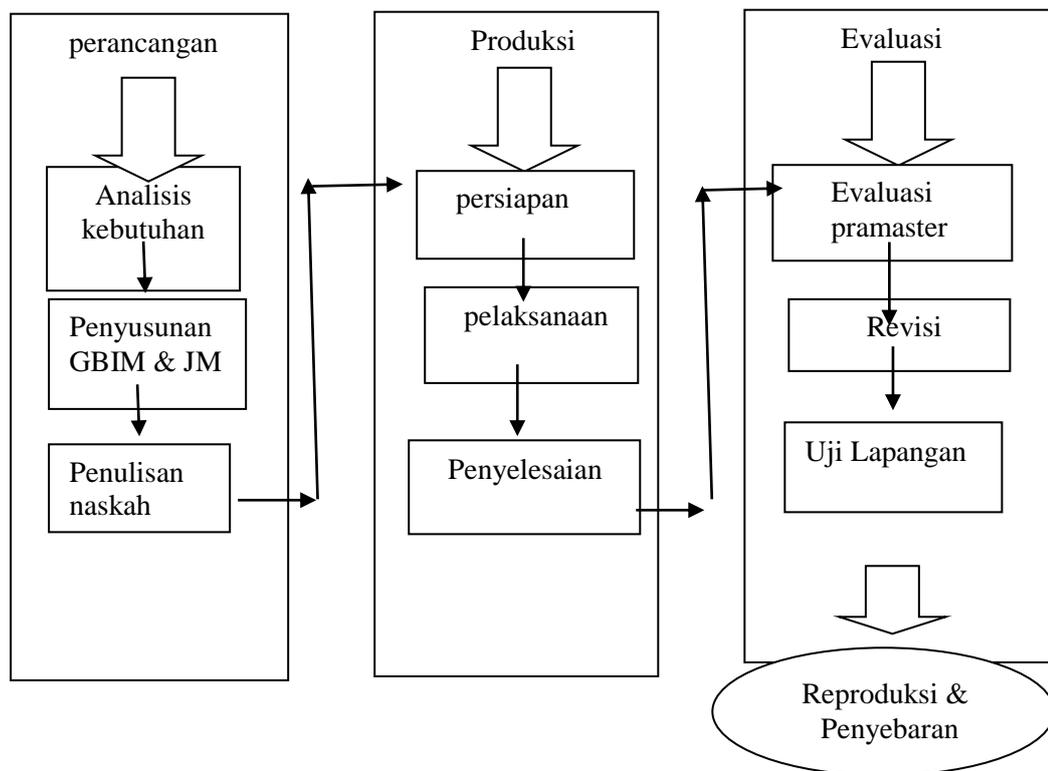
Jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015:297) menyatakan bahwa “pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Jadi penelitian ini merupakan penelitian yang akan menghasilkan suatu produk berbasis media pembelajaran.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model prosedural yaitu menggunakan Warsita (2008:227).

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 3.1 Uji Coba Produk

Penjelasan bagan di atas adalah sebagai berikut :

a. Tahap Perancangan

1) Analisis Kebutuhan

Pengembangan media dan bahan belajar diawali dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan adalah suatu kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai tehnik pengumpulan data dari berbagai sumber informasi untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan keadaan yang senyatanya terjadi.

2) Menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh kemudian dilakukan penyusunan GBIM. Dengan demikian GBIM merupakan acuan utama dalam tahap pengembangan media dan bahanajar.

3) Penulisan Naskah

Peneliti menjelaskan jalan cerita atau alur produk yang akan dikembangkan.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah tahap perancangan selesai. Tahap produksi baru dapat dilakukan segera setelah naskah dinyatakan final layak produksi. Dan tahapan produksi itu diantaranya:

- 1) Persiapan pada tahap ini, penulis mulai mencari pustaka berupa buku-buku yang dibutuhkan, dan artikel yang mendukung pengembangan media pembelajaran sekolah dengan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint*.

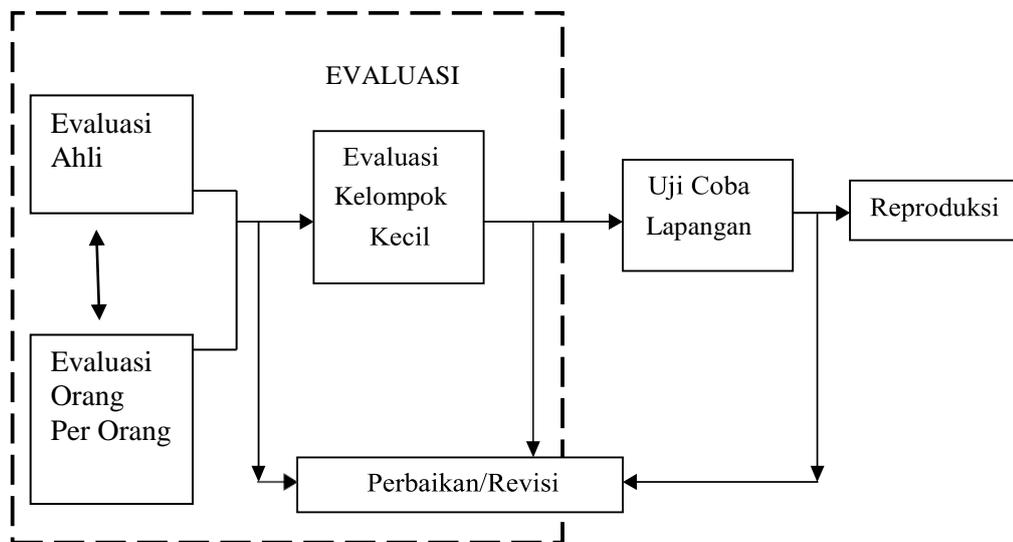
- 2) Pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini, penulis mulai untuk membuat sebuah sistem pengembangan yang diperlukan seperti membuat Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas VII SMP Negeri 40 OKU.
- 3) Penyelesaian (pasca produksi). Pada tahap ini produksi yang dibuat telah selesai dan siap masuk ketahap berikutnya yaitu tahap evaluasi.

c. Tahap Evaluasi

Media dan bahan ajar yang dikembangkan secara sistematis diharapkan benar-benar efektif untuk mencapai tujuan dan kompetensinya. Dalam tahap evaluasi iniproduk yang telah dibuat akan dievaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain. Selanjutnya peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran/masukan yang diberikan sebelumnya. Kemudian peneliti masuk ketahap uji coba produk, baik uji coba produk orang per orang (*one-to-one*), ujicoba produk dalam kelompok kecil (*smallgroup*), ataupun uji coba produk dalam skala besar (*fieldtest*). Selanjutnya produk akan direvisi kembali untuk diproduksi dan disebarluaskan.

2. Model Evaluasi Produk

Evaluasi adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Adapun model evaluasi produk yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model evaluasi pramaster menurut Warsita (2008:240) yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.2 Model Evaluasi Pramaster

3. Validasi Prototipe Produk

a. Evaluasi Ahli

Menurut Warsita (2008:245), evaluasi ahli (*expert evaluation*) adalah upaya dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan media dan bahan ajar yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli. Adapun pihak yang berper dalam evaluasi ahli yaitu adalah ahli desain, ahli materi (*subject matter expert*), ahli media (*media expert*).

1) Validasi Desain

Validasi dilakukan dengan menunjukkan ahli desain sebagai validator yaitu dalam penelitian ini adalah dosen yang sangat berkompeten dalam bidang desain media pembelajaran, komponen yang dinilai ialah yang berkaitan dengan desain (*design*).

2) Validasi Media

Validasi dilakukan dengan menunjukkan ahli media sebagai validator yaitu dalam penelitian ini adalah dosen yang berkompeten dalam bidang media dan materi. Komponen yang dievaluasi oleh media adalah komponen muatan materi (*content*).

3) Validasi Materi

Validasi dilakukan dengan menunjuk ahli materi sebagai validator yaitu dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

4. Uji Coba Produk

Langkah - langkah yang digunakan peneliti untuk mendesain uji coba produk adalah sebagai berikut:

a) Evaluasi Orang Per Orang (*One-to-One Evaluation*)

Menurut Warsita (2008:245) Evaluasi orang perorang pada dasarnya adalah evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik. Dikatakan orang perorang karena dilakukan secara satu persatu terhadap peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah yang respondenya berjumlah 3 orang siswa kelas VII SMP Negeri 40 OKU.

b) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small group evaluation*)

Dalam evaluasi kelompok kecil, evaluator meminta informasi dari kelompok kecil peserta didik dalam suatu tempat tertentu secara bersamaan. Adapun respondenya berjumlah 6 orang siswa kelas VII SMP Negeri 40 OKU.

c) Uji Coba Lapangan (*field test*)

Dalam tahap uji coba produk skala besar pada subjek utama yang respondennya berjumlah 15 siswa di kelas VII SMP Negeri 40 OKU.

d) Reproduksi

Pada tahap reproduksi ini, media pembelajaran yang sudah melalui tahap evaluasi sudah sesuai dengan yang diharapkan maka media pembelajaran tersebut dapat diproduksi dan di sebarluaskan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

- a. Instrumen tingkat kelayakan produk secara deskriptif untuk produk yang dihasilkan dengan menggunakan angket.
- b. Instrumen untuk mengukur tingkat kelayakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli desain, ahli materi untuk melihat tingkat kelayakan produk, lalu akan diberikan kepada siswa siswi kelas VII SMP Negeri 40 OKU untuk melihat layak atau tidak produk yang dikembangkan oleh peneliti.
- c. Instrumen untuk mengukur kelayakan produk yang telah dihasilkan berupa angket. Angket berisi daftar pertanyaan dan pernyataan untuk mengetahui aspek kinerja dalam produk yang dibuat. Berikut adalah tabel kisi-kisi instrumen validasi produk yang merujuk pada Warsita (2008:251).

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli (*expert*)

No	Indikator	Kriteria
1	Materi (content)	a. Ketetapan atau keakuratan materi b. Kedalaman dan keluasan materi c. Kesesuaian materi dengan kurikulum d. Kesesuaian visual dengan materi e. Kecukupan materi f. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh g. Kemuktahiran
2	Desain Pembelajaran	a. kesesuaian pendekatan (pemberitahuan tujuan / kompetensi, ketetapan segmentasi, dan pemberian kesimpulan) b. Urutan penyajian c. Efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi d. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (audiens) e. Kesesuaian evaluasi dengan indikator & kompetensi
3	Aspek Media	a. Daya Tarik <i>teaser/ opening</i> b. Keterbacaan dan manfaat <i>caption</i> c. Ketajaman gambar d. Kesesuaian visual e. Evaluasi mendukung penguasaan materi f. Kejernihan suara

Sumber Warsita (2008:251).

Berikut kisi-kisi instrumen tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test* yang mengacu pendapat Warsita (2008:245) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test*

No	Indikator	Kriteria
1	Orang per orang <i>(one-to-one)</i>	a. Efektivitas produk b. Efisien produk c. Kemudahan (<i>imolementation</i>) d. Kemenarikan (<i>Appealing</i>)
2	Kelompok kecil <i>(small group)</i>	a. Efektifitas produk b. Efisien produk c. Kemudahan (<i>imolementation</i>) d. Kemenarikan (<i>Appealing</i>)
3	Uji coba lapangan <i>(field test)</i>	a. Informasi implementasi b. Informasi efektivitas c. Informasi kemenarikan

Sumber Warsita (2008:245)

6. Teknik Penganalisisan Data

Menurut Sugiyono (2015:35), “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun, kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”. Analisis data yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk ini dihasilkan pada tahap uji coba lapangan skala besar.

Adapun cara menganalisis data yaitu sebagai berikut:

- a. Angket diisi oleh responden (siswa) atau pun yang diisi oleh para ahli (*expert*), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- b. Menghitung Persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2008:43).

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

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *number of cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu).

- c. Hasilnya disesuaikan dengan kriteria menurut Nurgiyantoro (2010:253) dengan Penghitungan Persentase untuk sekala empat. Menurut Nurgiyantoro (2010:253), Persentase untuk Sekala Empat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penentuan dengan Penghitungan

Interval persentase Tingkat penguasaan	Nilai Ubah Sekala Empat		keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Berikut adalah skor perhitungan untuk validasi (*expert*) yang mengacu pada Tegeh (2014:43) adalah sebagai berikut :

Table 3.4 Range Skor Hasil Presentasi Validasi Prodak

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi total