

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Menurut Sugiyono (2019:297) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan. yang dimaksudkan dengan pengembangan dalam penelitian ini adalah berupa penelitian untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis *online*.

2. Evaluasi Pembelajaran

Menurut Elis Ratna (2014:28) “evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian pembelajaran”. Dalam penelitian ini, media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan adalah aplikasi *Kahoot* yang berisi jenis-jenis kuis yang dapat dijadikan media evaluasi bagi guru terhadap siswa.

3. Aplikasi *Kahoot*

Menurut Sumarso (2019:9) “*Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan.” Yang dimaksudkan dengan aplikasi *Kahoot* adalah aplikasi yang dijadikan *software* pokok dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran terhadap siswa.

4. Mata Pelajaran PJOK

Menurut Samsudin (2008:2) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Yang dimaksudkan dengan mata pelajaran PJOK dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang dikhususkan untuk kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu.

B. Jenis Penelitian

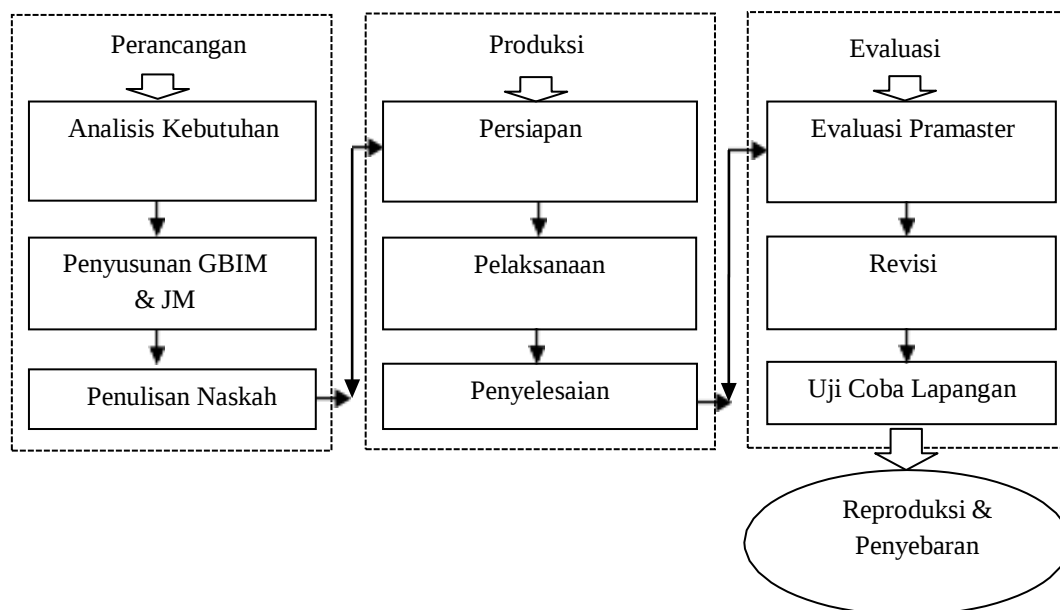
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019:297) “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Pendapat lain menurut Sani (2018:230) menyebutkan bahwa “penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan. Produk yang dikembangkan dapat berupa strategi, model pembelajaran, atau sarana pembelajaran.”

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah untuk dapat menghasilkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah model prosedural yang dimana dijelaskan oleh Warsita. Peneliti memilih model prosedural karena model pengembangan ini dapat digunakan dalam penelitian ini. Serta perlu adanya pemahaman 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

Adapun penjelasan dari bagan di atas adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yaitu tahap analisis kebutuhan, penyusunan garis besar isi materi dan jabaran materi, penulisan naskah serta petunjuk pemanfaatan diantaranya:

1) Analisis Kebutuhan

Untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan, perlu diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi secara langsung di lapangan. Analisis kebutuhan adalah kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan yang hal yang sebenarnya terjadi. Jika kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang memerlukan pemecahan maka kesenjangan 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 penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi yang akan dikembangkan. Analisis data tersebut diperoleh dari hasil observasi dengan wali kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu. 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. Penulisan naskah ini disesuaikan dengan media yang akan dibuat.

b. Tahap Produksi

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

1) Persiapan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan pada media evaluasi yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*. diantaranya mulai dari desain media evaluasi pembelajaran, pemilihan materi yang akan dievaluasi, menentukan alur media evaluasi pembelajaran, dan menentukan bentuk evaluasi.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti akan mulai membuat sebuah sistem pengembangan yang diperlukan seperti melakukan pendaftaran akun di *website Kahoot*, mendesain *template*, mengisi data-data evaluasi, dan melakukan pengaturan evaluasi.

3) Penyelesaian

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

c. Tahap Evaluasi

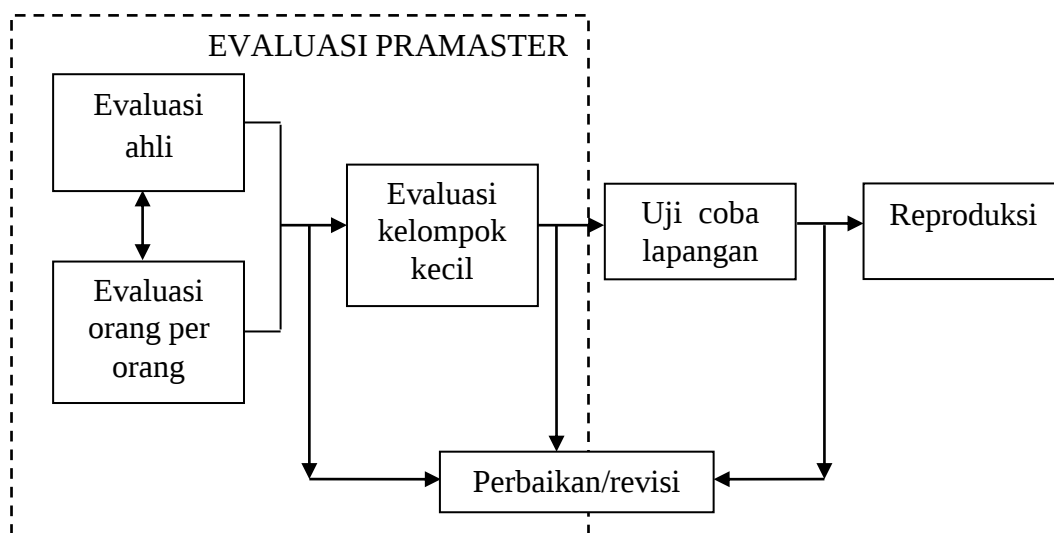
Pada fase ini peneliti perlu melakukan kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal, dan revisi sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi mulai dari para ahli dan berlanjut ke siswa. Evaluasi dimulai dari para ahli, jika para ahli sudah menyatakan media tersebut sudah layak dan dapat digunakan di lapangan baik dengan hasil melakukan revisi produk maupun tanpa revisi produk maka langkah selanjutnya akan dilakukan uji coba ke siswa.

2. Model Evaluasi Produk

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk ketika selesai melakukan uji coba produk terhadap beberapa *expert* dan uji coba produk terhadap siswa baik orang per orang, kelompok kecil dan uji coba produk, dari uji coba produk tersebut didapatkan beberapa masalah pada produk yang dikembangkan sehingga nantinya media tersebut akan di evaluasi kembali demi mendapatkan hasil yang maksimal sebelum digunakan proses pembelajaran.

Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian 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

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 merupakan guru yang ahli dalam menguasai materi yang akan dimasukkan kedalam produk.

b. Ahli media

Ahli media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan dan kelayakan produk evaluasi berbasis online yang memiliki kemampuan dalam aspek media evaluasi pembelajaran

c. Ahli desain

Ahli desain dalam mendesain evaluasi pembelajaran ini memerlukan kemampuan dalam mendesain sebuah produk evaluasi pembelajaran berbasis *online*.

4. Uji Coba 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. Evaluasi Orang per Orang (*One-to-One Evaluation*)

Evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik. “Dikatakan orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik. Jadi evaluator meminta pendapat peserta didik secara satu persatu tentang produkmedia pembelajaran yang sedang dikembangkan dan evaluasi orang per orang ini berjumlah 3 orang.

b. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Evaluasi kelompok kecil dilakukan terhadap sekelompok peserta didik secara bersamaan. Jadi dalam evaluasi kelompok kecil evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil peserta didik dalam satu tempat tertentu secara bersamaan. Adapun jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari 6 orang peserta didik.

c. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Uji coba lapangan adalah uji coba master media dan bahan belajar sebelum di produksi dan disebarluaskan.” Dengan kata lain uji lapangan merupakan evaluasi terhadap sebuah master media dan bahan belajar dalam lingkungan senyatanya ketika program media dan bahan mengajar tersebut nanti akan digunakan. Dan subjek uji coba lapangan tersebut berjumlah 29 orang siswa kelas V di SD 3 Negeri Lubai Ulu.

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) Pada tahap I dilakukan validasi produk oleh *expert* yang meliputi 3 orang ahli yaitu ahli desain, ahli media, dan ahli materi.
 - 2) Pada tahap II setelah validasi oleh ahli, kemudian dilakukan evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*) yang memiliki kemampuan yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah yang respondennya berjumlah 3 orang siswa kelas V SD Negeri 3Lubai Ulu.
 - 3) Pada tahap III kemudian dilakukan evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) yang respondennya adalah 6 orang siswa kelas V SD Negeri 3 Lubai ulu.
 - 4) Pada tahap IV kemudian dilakukan uji coba produk skala besar pada subjek utama yang respondennya berjumlah 29 orang siswa di kelas V SD Negeri 3 Lubai Ulu.
- 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 PJOK yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK di SD Negeri 3 Lubai Ulu.

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 kuesioner atau angket

Menurut Sugiyono (2013:199) kuesioner 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 Validasi *Expert*

No.	Indikator	Aspek yang Dinilai
1.	Ahli Materi	a. Ketepatan/keakuratan 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	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	a. Daya tarik <i>teaser/opening</i> b. Keterbacaan & manfaat <i>caption</i> c. Ketajaman gambar d. Kesesuaian visual e. Evaluasi mendukung penguasaan materi f. Musik (warna, penempatan kesesuaian, manfaat)

Sumber: Warsita (2008:252-253)

Berikut ini kisi-kisi instrumen tahap perorangan dan kelompok kecil, yang mengacu pada pendapat Warsita (2008:251-253) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Orang per Orang dan Kelompok Kecil

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Efektivitas	a. Produk media evaluasi efektif dalam penggunaannya b. Kesesuaian media evaluasi dan tujuan pembelajaran
2.	Efisiensi	a. Efisien pemahaman materi b. Kesesuaian waktu pengerjaan soal
3.	Kemudahan Penggunaan (Implementation)	a. Kemudahan dalam menggunakan dan menjalankan produk media evaluasi b. Pemahaman penggunaan menu dan tombol pada media
4.	Kemenarikan (Appealing)	a. Antusias dan menarik minat belajar b. Kemenarikan desain produk

Sumber: Warsita (2008:251-253)

Berikut kisi-kisi instrumen pada uji coba lapangan yang mengacu pada pendapat Warsita (2008:251-253) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Informasi Implementasi	a. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar b. Kemudahan penggunaan media
2.	Informasi Efektivitas	a. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
3.	Informasi Kemenarikan	a. Menarik minat belajar
4.	Kemenarikan (Appealing)	a. Kemenarikan desain produk

Sumber: Washita (2008:251-253)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan tiga dasar teknik pengumpulan data yang bertujuan agar data yang diperoleh dalam pengembangan sebuah produk berupa Pengembangan Alat Evaluasi Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Kelas V di SD Negeri 3 Lubai Ulu.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data ini digunakan untuk mengukur efektifitas produk yang dihasilkan pada uji coba lapangan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut:

- a. Angket diisi oleh responden, kemudian diperiksa kelengkapan jawabannya.
- b. Menentukan persentase 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 menurut pendapat Sugiyono (2013:246) yaitu sebagai berikut:

Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
Skor ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

- c. Menghitung persentase dari setiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (dalam 2008:43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P : Angka persentase

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

Tabel 3.4 Penentuan Kriteria Dengan Perhitungan Presentase Skala Empat

Interval <i>Persentase</i> Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala 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

Sumber: Nurgiyantoro (2010:253)

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