

## **BAB III**

### ***METODE PENELITIAN***

#### **3.1. Desain Penelitian**

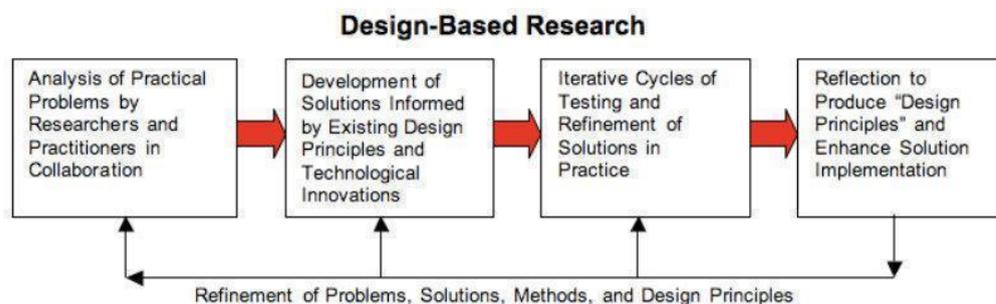
Penelitian yang sedang dirancang ini menggunakan metode *Design Based Research* (DBR). Cerswell, (1998:15) berpendapat bahwa metode DBR merupakan suatu gambaran yang rumit, mempelajari kata-kata dari perspektif responden, dan melakukan penelitian dalam lingkungan yang alami. DBR adalah penelitian sistematis yang bertujuan untuk membuat, membuat, dan mengevaluasi solusi pendidikan seperti program, strategi, materi pembelajaran, sistem, dan produk. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang fitur, perancangan, dan pengembangan intervensi yang dimaksud (Plomp, 2007). DBR adalah metode penelitian yang mendukung penelitian masalah pendidikan dan meningkatkan keterhubungan antara teori dan praktik dengan menjabarkan hasil pendidikan dan berusaha untuk membuat lingkungan belajar yang mendukung hasil belajar sebagai fokus utama (Reeves, Herrington, & Oliver, 2005; Kennedy-Clark, 2013). Dari penjelasan di atas, DBR adalah metodologi penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan teori pembelajaran, alat, dan perangkat yang membantu pembelajaran.

Penelitian ini dimulai dikarenakan menemukan beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, diantaranya adalah keterbatasan media belajar yang masih konvensional hanya melalui buku sekolah yang tersedia, sedangkan untuk pembelajaran dari rumah hanya diberikan menggunakan media youtube ataupun menggunakan buku sekolah. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan Multimedia Interaktif berbantuan Genially sebagai media pembelajaran PKn yang bisa menjadi salah satu alternatif untuk memenuhi kebutuhan di lapangan. Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially ini ditujukan untuk digunakan oleh pendidik saat pembelajaran. Pengaplikasian produk yang nantinya akan dikembangkan bisa disesuaikan dengan keadaan, dapat dipresentasikan saat pembelajaran di dalam jaringan

maupun luar jaringan. Dengan begitu metode yang saya pilih untuk mengembangkan penelitian ini menggunakan *Design Based Research* (DBR).

Secara umum, tujuan dari penelitian yang menggunakan metode DBR ini adalah untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui analisis iterative, desain, pengembangan, dan implementasi. Ini didasarkan pada kolaborasi nyata antara peneliti dan praktisi tanpa rekayasa; langkah-langkah pengembangan lainnya termasuk menyusun skenario pembelajaran dan draft sintaks, serta melakukan uji kelayakan prototipe.

Menurut Tel Amiel dan Thomas C. Reeves (2008), penelitian yang menggunakan metode DBR ini dibagi menjadi empat tahap: (1) identifikasi dan analisis masalah; (2) pengembangan prototype program; (3) uji coba; dan (4) implementasi dan refleksi.. Untuk mendapatkan prinsip desain yang diharapkan dan mengatasi berbagai permasalahan yang ada, maka akan dijabarkan pada gambar berikut :



*Gambar 3.1* Tahapan metode DBR

Berdasarkan gambar 3.1 diatas, DBR memiliki 4 tahap penelitian :

#### 1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Tahap awal penelitian ini, masalah diidentifikasi dan dianalisis melalui observasi atau studi pendahuluan di beberapa sekolah dasar terutama untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti lebih lanjut. Selain itu, konsultasi dengan pakar rencana pengembangan dan banyak membaca artikel yang sudah diteliti tentang masalah tersebut. Proses selanjutnya dapat dimulai setelah menyelesaikan tahap pertama ini.

Pada tahap awal, peneliti melakukan sejumlah langkah yang telah ditetapkan sesuai dengan metode penelitian berbasis desain. Pertama, observasi langsung di sekolah dasar dilakukan dengan mewawancarai guru kelas yang dipilih. Fokus penelitian adalah 1 Guru kelas 5 SDN Beji 2 dan SDN Beji 6. Sehingga dalam prosesnya akan menghasilkan solusi untuk masalah sekolah berdasarkan langkah-langkah yang harus dilakukan.

## 2. Pengembangan prototype

Tahap kedua peneliti membuat pengembangan prototype yang akan dikembangkan dalam penelitian. Produk yang dibuat dapat menjadi solusi untuk masalah yang terjadi di lapangan mengembangkan Multimedia Interaktif Berbantu Genially untuk pembelajaran di kelas sesuai dengan rencana awal setelah melakukan analisis berbagai metode. Pengembangan yang dimaksud adalah guru dapat menggunakan media inovatif audio, visual, dan audio-visual untuk mencapai tujuan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas kepada siswa mereka. Multimedia Interaktif Berbantu Genially akan dikembangkan dalam penelitian ini untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.

## 3. Uji Coba

Dalam siklus ketiga, peneliti menguji produk yang telah dibuat dan dirancang. Serta melakukan revisi perbaikan setelah pengujian produk ke lapangan. Pengujian pertama dilakukan dengan cara uji validitas produk yang dibuat oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Tujuan melakukan validitas adalah untuk menguji kelayakan produk untuk pengajaran di kelas dan untuk mendapatkan perbaikan jika produk perlu diperbaiki.

Selanjutnya yaitu uji coba produk kelapangan. Proses ini harus melibatkan penggunaan produk oleh guru dan melibatkan siswa sebagai responden dalam uji coba kelayakan produk pengembangan Multimedia Interaktif yang dibantu Genially.

## 4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari *Metode Design Based Research* (DBR). Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa evaluasi yang perlu

diperbaiki, dan pada saat ini mereka bertanggung jawab untuk menentukan apakah pengembangan media yang dibuat layak untuk membantu pembelajaran di kelas. Mereka juga melakukan uji coba terhadap reaksi siswa terhadap media yang telah digunakan di kelas selama pembelajaran.

## **3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **3.2.1. Partisipan**

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran PKn melibatkan partisipan dari berbagai pihak dengan perannya masing-masing dalam penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini meliputi guru dan siswa dari kelas V SDN Beji 6 sejumlah 28 orang siswa dan 1 guru dan SDN Beji 2 sejumlah 20 orang siswa dan 1 guru, ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli pedagogik. Dimana keterlibatan partisipan ini nantinya diperuntukan untuk melihat respon para partisipan terhadap pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially di Kelas Sekolah Dasar

### **3.2.2. Tempat Penelitian**

Untuk melakukan penelitian ini, peneliti mengambil lokasi penelitian di SD Negeri Beji 2 Depok dan SD Negeri Beji 6 dimana kedua sekolah tersebut berada dalam satu Kecamatan yaitu Kecamatan Beji, Depok. Lokasi ini diharapkan akan mendapatkan data yang cukup untuk penelitian ini. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas 5 SD, Multimedia Interaktif berbantuan Genially akan diuji coba dalam pembelajaran di kelas mengikuti KD yang ada pada buku tematik.

## **3.3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah pertama yang dilakukan saat proses pelaksanaan penelitian. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan data termasuk suatu hal yang penting dalam sebuah penelitian, Sugiyono (2010:308) berpendapat bahwa peneliti tidak akan dapat mendapatkan data yang memenuhi standar yang diperlukan jika mereka tidak memahami metode pengumpulan data.

Oleh karena itu, pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan sebagai berikut :

### 1. Observasi

Penelitian mencakup perilaku manusia, proses kerja, atau gejala alam, dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar, pengumpulan data menggunakan metode observasi. Pada penelitian ini dilakukan observasi dengan mengamati objek atau fenomena yang akan diteliti secara langsung dan kemudian menganalisisnya secara menyeluruh untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Genially pada mata pelajaran PKn.

### 2. Wawancara

Untuk mendapatkan data, wawancara, yang dilakukan melalui percakapan, digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi detail tentang subjek yang akan diteliti dari informan. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu *interviewer* yang mengajukan pertanyaan, dan terwawancara *interviewee* yang memberikan jawaban dimana dalam penelitian ini guru dan ahli berberperan sebagai *interviewee*. Penelitian ini akan mengumpulkan informasi yang lebih dalam melalui metode wawancara terbuka. Peneliti menggunakan wawancara mendalam (*indepth interview*) jenis wawancara semi-terstruktur dalam hal ini, dimana menurut Sugiyono (2016;73-74) lebih bebas saat melakukan wawancara terbuka daripada wawancara terstruktur. Dengan meminta pendapat orang yang diwawancarai, wawancara jenis ini bertujuan untuk mengungkapkan masalah secara terbuka.

Tabel 3.1

*Kisi-Kisi Wawancara guru*

No	Aspek	Indikator
1	Penggunaan Multimedia Interaktif	Pembuatan materi di Multimedia Interaktif Penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran

---

Kebutuhan penggunaan Multimedia Interaktif

---

Ketertarikan siswa belajar menggunakan Multimedia Interaktif

---

Pengetahuan guru cara mengoperasikan Multimedia Interaktif

---

Respon guru terhadap penggunaan Multimedia Interaktif dalam menunjang pembelajaran

---

### 3. Studi Dokumentasi

Sugiyono (2005:83) berpendapat bahwa studi dokumentasi adalah bagian penting dari penelitian kualitatif ketika observasi dan wawancara digunakan. Penelitian ini menggunakan sumber yang relevan dengan teori yang dianggap dapat mendukung pengembangan produk penelitian. Dokumen yang akan dipelajari peneliti termasuk buku dan jurnal yang digunakan untuk pembelajaran.

### 4. Angket

Untuk mengumpulkan data, angket digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mereka jawab. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yang berarti responden diminta untuk menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban yang tersedia.

Tabel 3.2  
*Kisi-kisi Angket Guru*

Aspek	Indikator
Isi Materi	Kesesuaian KD dan Materi
Penyajian Media	Keefektifan Produk
	Bahasa

	Kemudahan Penggunaan
--	----------------------

Tabel 3.3  
*Kisi-kisi Angket Siswa*

Aspek	Indikator
Penyajian Isi Materi	Materi
Penyajian Media	Keefektifan Produk
	Penggunaan Bahasa

### 5. Penelitian para ahli

Pengumpulan data dengan melibatkan para ahli untuk meninjau rancangan media yang dibuat oleh peneliti, sehingga dapat menilai produk tersebut. Uji kelayakan ini dilakukan berdasarkan aspek dalam bidang yang dikuasai oleh para ahli yaitu ahli pada bidang media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pedagogik.

### 3.4. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif, masalah yang ditemukan di lapangan tidak pasti dan tidak jelas. Oleh karena itu, instrumen diperlukan untuk mengkaji kembali masalah lapangan sesuai dengan tahapan saat ini dari metode DBR. Peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.4  
*Instrumen Penelitian*

Jenis data	Teknik pengumpulan	Instrumen	Sumber informan	Tahapan
Studi Pendahuluan	Observasi	Pedoman	Guru	Mengumpulkan beberapa

				informasi
	Wawancara semi terstruktur	Pedoman wawancara	Wawancara Para ahli	Mengumpulkan beberapa informasi untuk pengembangan
Respon ahli mengenai media Multimedia Interaktif berbantuan Genially	Penilaian para ahli	Lembar validasi ahli	Para ahli	Validasi produk
Respon guru mengenai media Multimedia Interaktif berbantuan Genially	Angket	Lembar angket	Guru	Uji coba produk dan uji coba pemakaian
Respon siswa mengenai media Multimedia Interaktif berbantuan Genially	Angket	Lembar angket	Siswa	Uji coba produk dan uji coba pemakaian

## 1. Pedoman wawancara

Pada instrument pertama ini membahas mengenai apa saja yang akan digali lebih dalam pada proses penelitian. Serta memiliki Batasan dalam penelitian sehingga pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara jelas dan terarah dengan baik kemana konteks pembicaraan wawancara penelitian.

Tabel 3.5  
*Instrumen Lembar Wawancara Guru*

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
Kurikulum	Yang digunakan pihak sekolah	1	1
Pembelajaran PKn	Pembelajaran PKn di kelas	2, 3, 4,5,6	5
Penggunaan Media Pembelajaran	Pengetahuan guru mengenai media pembelajaran	7	1
	Penggunaan media ketika pembelajaran PKn di kelas	8,9,10, 11,12	4
	Kebutuhan awal pada media pembelajaran	13	1
	Kebutuhan awal pada media pembelajaran PKn	14	1
	Pengetahuan guru mengenai genially	15,16	2
	Ketertarikan siswa belajar pada saat menggunakan media	17	1
	Respon guru terhadap penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam menunjang	18	1

	pembelajaran PKn di kelas,		
--	----------------------------	--	--

## 2. Lembar Observasi

Lembar observasi akan berisikan tentang daftar kegiatan-kegiatan yang akan diamati secara langsung. Dalam bentuk daftar tabel sebagai acuan observasi yang sudah disesuaikan dengan kondisi lapangan.

Tabel 3.6  
*Instrumen Observasi*

Observasi	Lama Observasi	Hal yang dilakukan saat Observasi
Observasi awal	1 x Pertemuan	Mengamati pembelajaran dikelas
		Melihat ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah untuk mata pelajaran PKn
		Mengamati ketertarikan siswa pada saat pembelajaran <i>blended learning</i> .
Guru		Guru mengajar di kelas menggunakan media
Siswa		Mengamati siswa saat pembelajaran berlangsung
Tujuan Pembelajaran		Tujuan pembelajaran dari sebuah pembelajaran
Media		Media yg digunakan
Buku Ajar	Buku ajar yang digunakan	

Metode		Metode ajar yang digunakan
--------	--	----------------------------

### 3. Lembar Dokumen

Lembar observasi memuat daftar dokumentasi yang disajikan dalam bentuk tabel untuk bukti nyata tentang penelitian yang dilaksanakan.

Tabel 3.7  
*Daftar Studi Dokumen*

No.	Referensi
1.	Buku Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar
2.	Buku Pegangan siswa kelas V Sekolah Dasar (Tema) yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum
3.	Bukti lembar Materi-materi yang dikembangkan
4.	Hasil Belajar Siswa

### 4. Lembar Validasi

Pada instrumen kedua yaitu membahas mengenai lembar validasi para ahli. Sudah dikatakan pada poin pertama di bab 3 bahwa produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ; ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan ahli pedagogik.

Tabel 3.8  
*Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi*

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
Isi penyajian materi	Kesesuaian isi materi dengan KD	1,2,3	2
	Kedalaman materi yang digunakan	4,5	2
	Kelengkapan materi pada media yang dikembangkan	6	1
	Kesesuaian materi dengan gambar atau	7,8	1

	konten		
--	--------	--	--

Tabel 3.9  
*Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa*

Aspek	Indikator	Item	Jmlah
Kebahasaan	Kesesuaian Bahasa yang digunakan untuk siswa	1,2,3	3
Keterbacaan	Ketepatan memilih Huruf	4,5,6	3

Tabel 3.10  
*Instrumen Lembar Validasi Ahli Media*

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
Elemen-elemen Multimedia Interaktif berbantuan Genially	Kesesuaian tema	1	1
	Audio	1	1
	Visual	4,5	2
	audio visual	6	1
	Kemenerikan media pembelajaran yang dikembangkan	7,8	2
	Kejelasan petunjuk media pembelajaran	9	2
Uji Coba	Keefektifan media pembelajaran	10	1
	Kesesuaian waktu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	11	1

## 5. Lembar Angket

Pada instrumen angket ini akan ada pertanyaan-pertanyaan khusus yang akan ditujukan setelah uji coba atau penerapan media pembelajaran kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan multimedia interaktif berbantuan Genially.

Tabel 3.11

*Instrumen Angket Siswa*

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam pembelajaran membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran		
2.	Melalui Multimedia Interaktif berbantuan Genially, pembelajaran menjadi menyenangkan		
3.	Menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Genially membuat saya dapat menambah pengetahuan baru dari Materi Persatuan dan Kesatuan		
4.	Materi dalam Multimedia Interaktif berbantuan Genially mudah dimengerti		
5.	Multimedia Interaktif berbantuan Genially membuat saya lebih tertarik belajar		
6.	Menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Genially ada gambar dan penjelasan yang menarik		
7.	Ukuran huruf, serta ikon untuk penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Genially mudah dipahami		

8.	Menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Genially saya semakin semangat untuk belajar		
9.	Tampilan pada Multimedia Interaktif berbantuan Genially sangat menarik		
10.	Menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Genially memudahkan untuk menggunakan dimanapun saat akan belajar		

Tabel 3.12

*Instrumen Angket Guru*

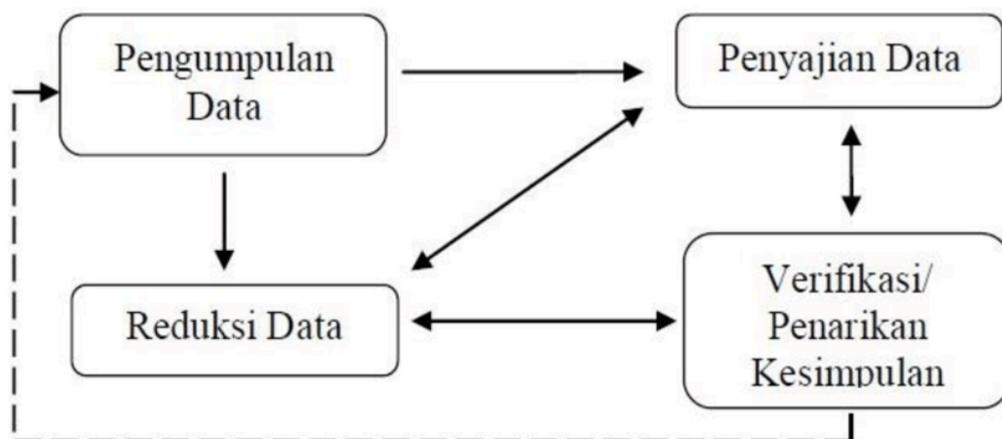
No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Multimedia Interaktif berbantuan Genially disesuaikan dengan KD dan Materi		
2.	Materi disajikan secara lengkap dan tepat		
3.	Materi dengan gambar, penjelasan mendukung satu dengan yang lainnya		
4.	Urutan penyajian materi sesuai dengan KD		
5.	Warna yang digunakan dalam Multimedia Interaktif berbantuan Genially menarik		
6.	Multimedia Interaktif berbantuan Genially menarik untuk pembelajaran		
7.	Bahasa pada Multimedia Interaktif berbantuan Genially mudah dipahami		
8.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai sehingga mudah dicerna oleh anak		
9.	Multimedia Interaktif berbantuan Genially mudah digunakan dan diakses dalam pembelajaran berlangsung		

### 3.5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode pengolahan dan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang dikumpulkan dari penilaian kelayakan media yang akan dibuat dan kesesuaian materi dengan media yang dilakukan oleh ahli media diproses dengan teknik analisis data kuantitatif. Sebaliknya, data yang dikumpulkan dari observasi, studi dokumentasi, dan wawancara diproses dengan teknik analisis data kualitatif.

#### 3.5.1. Data Kualitatif

Data kualitatif dapat dihasilkan dari wawancara dan observasi yang diolah dengan melakukan langkah-langkah pengolahan data kualitatif. Pada penelitian kualitatif terdapat peran penting dari human instrumen untuk memilih sumber data, mengevaluasi kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan tentang hasil penelitian (Sugiyono, 2019). Proses pengolahan data kualitatif ini berpedoman pada model analisis interaksi Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang terdiri dari 3 tahapan yaitu : (1) Reduksi data (Data Reduction), (2) penyajian data (data display) (3) penarikan kesimpulan (*Drawing Conclusion*) seperti yang ada pada gambar 3.2 sebagai berikut



Gambar 3.2 Model Analisis Interaksi Miles & Huberman (1992)

Berdasarkan gambar 3.2 kegiatan pengumpulan data dan analisis data merupakan suatu siklus dan interaktif. Penjelasan mengenai langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014) sebagai berikut :

### 1. *Data Reduction (Reduksi Data)*

Sugiyono, 2020, hal. 134-135, mereduksi data berarti memilih topik utama, merangkum, dan memfokuskan pada topik yang paling penting. Ini memastikan bahwa data memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan lebih banyak data.

### 2. *Data Display (Penyajian Data)*

Penyajian data merupakan upaya dalam mengumpulkan data, kemudian memilih data dalam suatu konsep, kategori dan tema tertentu dalam pengumpulan data kualitatif. Sugiyono, 2020, hal. 137, pengumpulan data bertujuan untuk memberi kemudahan kepada peneliti menyajikan data kualitatif yang bersifat naratif.

### 3. **Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti secara terus menerus selama berada di dalam lapangan. Penarikan kesimpulan yang diambil oleh peneliti berdasarkan data-data valid dari permasalahan yang diteliti.

#### 3.5.2. **Data Kuantitatif**

Data kuantitatif dapat dihasilkan dari hasil penelitian, para ahli, serta angket respon dari siswa terhadap produk yang dikembangkan. Penggunaan data kuantitatif digunakan sebagai analisis data untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif berbantuan Genially pada pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar. Untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat individu atau kelompok tentang produk yang dikembangkan, skala likert digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh setelah pengisian kuesioner. Menurut Madasari & Rahman (2020) pengolahan data kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$\text{Persentase kelayakan/kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal/maksimum}} \times 100\%$$

Menurut Damayanti dkk., (2018) predikat skor kelayakan pada media dapat dilihat dari kriteria yang ada pada tabel berikut;

Tabel 3.13

*Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Media*

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Sangat Kurang Layak