

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### A. Metode dan Desain Penelitian

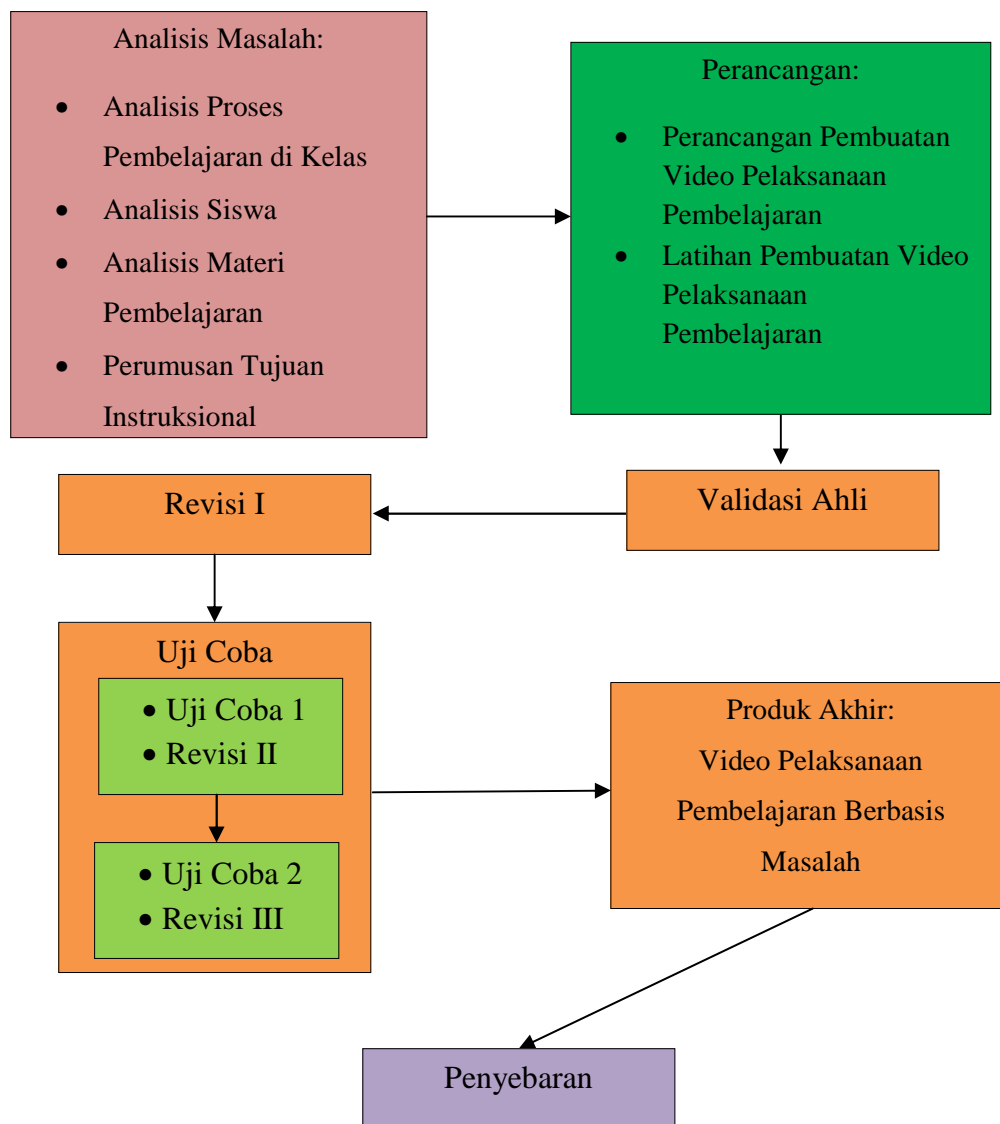
Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2009, hlm. 407).

Metode penelitian dan pengembangan tak lepas dengan adanya media elektronik atau teknologi. Menurut Gall (dalam Emzir, 2007, hlm. 263) “model pengembangan pendidikan berdasarkan pada industri yang menggunakan temuan-temuan penelitian dalam merancang produk dan prosedur baru”. Dengan penelitian model-model tersebut dites dilapangan secara sistematis, dievaluasi, diperbaiki hingga memperoleh kriteria khusus tentang keefektifan, kualitas, atau standar yang sama. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan mencakup materi ajar, seperangkat tujuan pembelajaran, materi media, dan sistem pembelajaran. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa *video pelaksanaan pembelajaran*

Proses pengembangan video pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan yang disebut model 4-D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dissemination*).

Jika digambarkan, desain penelitian dengan model 4-D untuk penelitian pengembangan video pelaksanaan pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut.

**Gambar 3.1**  
**Alur Penelitian Pengembangan Model 4-D**



Keterangan:

- : Tahap Pendefinisian (*Define*)
- : Tahap Perancangan (*Design*)
- : Tahap Pengembangan (*Develop*)
- : Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

## B. Subjek Penelitian

Lokasi penelitian di Ruang Micro Teaching UPI Kampus Tasikmalaya di Jalan Dadaha No 18 Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya dengan subjek penelitian kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus Sindangpalay yang berlokasi di Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya.

## C. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan untuk menghindari kesalahpahaman pada judul skripsi “Pengembangan Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar”, maka diberikan penegasan istilah untuk beberapa istilah dibawah ini.

### 1. Pengembangan

Menurut Hamdani (2010, hlm. 172) “pengembangan berarti membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih efektif, dan sebagainya. Pengembangan dalam arti yang sangat sederhana adalah suatu proses, cara pembuatan”.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan video pelaksanaan pembelajaran sebagai produk penelitian.

### 2. Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka obyek pada video adalah nyata (Munir, 2012, hlm. 289).

Dalam penelitian ini, peneliti membuat video pelaksanaan pembelajaran. Video pelaksanaan pembelajaran tersebut berisi sebuah tayangan pembelajaran yang memuat model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

serta bahan ajar LKS yang juga disertai Asesmen Kinerja dan dilengkapi Asesmen *HOTS* yang digunakan pada tahap evaluasinya. Video ini merupakan video pembelajaran yang mengimplementasikan Kurikulum 2013 dengan menayangkan adegan-adegan proses pembelajaran Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar Kita yang memadukan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

### 3. Pelaksanaan Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *learning*. Pembelajaran dari makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pelaksanaan pembelajaran diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. “Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah siswa. Pembelajaran berpusat pada peserta didik” (Suprijono, 2009, hlm. 13).

Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Berbasis Masalah sehingga pembelajaran lebih bermakna.

### 4. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah atau dikenal juga dengan *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Depdiknas, 2002).

### 5. Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar

Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar adalah tema pembelajaran di kelas V semester 2. Peneliti menyederhanakan tema tersebut dengan Subtema Listrik di Sekitar Kita yang pada penelitian ini digunakan dengan memadukan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia, juga dengan mata pelajaran Matematika. Materi ini terdiri dari beberapa Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK). Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK) dapat dilihat dari tabel berikut ini.

**Tabel 3.1**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK) Bahasa Indonesia**

| Kompetensi Inti  | Standar Kompetensi  |
|--|---|
| 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya   | 1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam   |
| 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air   | 2.2 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia  |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain | 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku |
| 4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah                    | 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan   |

**Tabel 3.1**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK) Bahasa Indonesia**  
 (Lanjutan)

| Kompetensi Inti  | Standar Kompetensi   |
|--|--|
| dan tempat bermain.  | memilih dan memilah kosakata baku.   |
| 5. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain | 5.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. |

**Tabel 3.2**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK)**  
**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

| Kompetensi Inti   | Standar Kompetensi   |
|---|--|
| 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. | 1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya. |

**Tabel 3.2**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK)**  
**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**  
(Lanjutan)

| Kompetensi Inti   | Standar Kompetensi   |
|---|--|
| 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.   | 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi. |
|   | 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok.  |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. | 3.4 Mengenal rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.  |

**Tabel 3.2**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK)**  
**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**  
(Lanjutan)

| Kompetensi Inti   | Standar Kompetensi   |
|---|--|
| 4. Menerapkan pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. | 5.3 Merancang dan membuat rangkaian seri dan paralel menggunakan sumber arus searah. |

**Tabel 3.3**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK) Matematika**

| Kompetensi Inti  | Standar Kompetensi  |
|--|---|
| 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya   |   |
| 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air | 2.3 Menunjukkan perilaku adil dalam membuat pola pergeseran tempat duduk secara bergiliran dengan menggunakan gambar denah tempat duduk di kelas. |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya,                            | 3.4 Mengenal dan menggambar denah letak benda dan sistem koordinat.   |



**Tabel 3.3**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Standar Kompetensi (SK) Matematika**  
(Lanjutan)

| Kompetensi Dasar   | Standar Kompetensi  |
|--|---|
| dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.  |   |
| 4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain | 4.8 Menggambar denah sederhana menggunakan skala, mempertimbangkan jarak dan waktu dengan berbagai kemungkinan lintasan, serta menentukan letak objek berdasarkan arah mata angin |

#### D. Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah” (Arikunto, 2010, hlm. 203).

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk membantu pengumpulan data-data agar proses dalam penelitian yang dilakukan lebih mudah dan hasilnya baik. Instrumen dalam Pengembangan Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar ini antara lain adalah:

##### 1. Lembar Penilaian

Lembar penilaian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa:

###### 1) Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran Tematik

Lembar penilaian ini dirancang khusus untuk ahli Pembelajaran Tematik. Lembar penilaian ahli Pembelajaran Tematik ini ditujukan untuk dosen yang ahli dalam Pembelajaran Tematik dengan spesifikasi minimal master S2 (Strata Dua).

Ahli tersebut memberikan penilaian terhadap video pelaksanaan pembelajaran pada lembar penilaian yang didalamnya terdapat beberapa aspek yang dinilai.

Lembar penilaian ahli materi pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui apakah video pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat sudah valid atau belum serta kesesuaian isi dari video tersebut dengan materi ajar sehingga tidak terjadi kesalahan konsep pada video pelaksanaan pembelajaran ini.

## 2) Lembar Penilaian Ahli Model Pembelajaran

Dalam penelitian ini, lembar penilaian dibuat khusus untuk ahli model pembelajaran yaitu model Pembelajaran Berbasis Masalah. Lembar penilaian ahli ini ditujukan kepada dosen ahli. Ahli model pembelajaran diberikan kesempatan untuk mengisi lembar penilaian ahli sesuai dengan apa yang sudah dilihat dan diamati dalam video pelaksanaan pembelajaran tersebut. Lembar penilaian tersebut terdiri dari beberapa aspek yang harus dinilai. Hasil penilaian ahli media pembelajaran tersebut digunakan untuk memperbaiki hasil dari video pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat sesuai dengan komentar dan saran.

## 3) Lembar penilaian ahli media pembelajaran dalam menilai kualitas video

Dalam penelitian ini, lembar penilaian dibuat khusus untuk ahli media pembelajaran. Lembar penilaian ahli media pembelajaran ini ditujukan kepada dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Ahli media pembelajaran diberikan kesempatan untuk mengisi lembar penilaian ahli media pembelajaran sesuai dengan apa yang sudah dilihat dan diamati dalam video pelaksanaan pembelajaran tersebut. Lembar penilaian ini terdiri dari beberapa aspek yang harus dinilai, diantaranya ada aspek umum, tampilan, teknis, komunikasi visual, dan komentar serta saran untuk memperbaiki video pelaksanaan pembelajaran. Masing-masing aspek mempunyai indikator yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan aspek tersebut. Hasil penilaian ahli media pembelajaran digunakan untuk memperbaiki hasil dari video pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat sesuai dengan komentar dan saran.

## 4) Kuesioner

Kuesioner ini diberikan sebagai salah satu bentuk lembar penilaian yang ditujukan kepada mahasiswa calon guru untuk menilai suatu produk berupa video

pelaksanaan pembelajaran. Kuesioner ini dibagikan setelah mahasiswa melihat video pelaksanaan pembelajaran. Kuesioner ini juga didalamnya terdiri dari beberapa aspek yang harus dinilai. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar kualitas video pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah yang telah dibuat oleh peneliti.

#### E. Prosedur Penelitian

Proses pengembangan instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahapan-tahapan berdasarkan alur model pengembangan penelitian Thiagarajan yang terdiri dari 4-D. Adapun model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap utama, yaitu (1) *Define* (pembatasan), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Secara garis besar tahapan dalam model 4-D adalah sebagai berikut:

##### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Dalam tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

##### a. Analisis Ujung Depan

Dalam tahapan ini dilakukan analisis masalah yang mendasari pengembangan video pelaksanaan pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu menganalisis masalah tentang pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar melalui observasi yang dilakukan peneliti.

##### b. Analisis Siswa

Analisis siswa adalah tahap peneliti melihat dan menelaah karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya sebagai titik acuan untuk membuat rancangan pengembangan video pelaksanaan pembelajaran. Karakteristik ini meliputi kegiatan siswa selama kegiatan pembelajaran.

### c. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas agar tercapainya suatu kompetensi dasar. Tahap-tahap penyelesaian tugas ini dapat dikembangkan dalam pembelajaran.

### d. Analisis Konsep

Analisis konsep adalah tahap peneliti menelaah tentang konsep-konsep yang relevan untuk mengembangkan video pelaksanaan pembelajaran. Analisis konsep ini dilakukan untuk memilih, menetapkan, merinci, serta menyusun secara sistematis konsep yang akan diajarkan sesuai dengan perangkat pembelajaran.

### e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari tahap ini yaitu mengubah analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang hendak dicapai dalam suatu pembelajaran.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan dari tahap *design* yaitu untuk menyiapkan rancangan pengembangan video pelaksanaan pembelajaran. Tahap perancangan terdiri dari dua langkah pokok yaitu perancangan pembuatan video pelaksanaan pembelajaran dan latihan pembuatan video pelaksanaan pembelajaran.

Hasil dari tahap perancangan ini adalah sebuah desain awal atau video latihan pelaksanaan pembelajaran. Untuk selanjutnya rancangan perangkat ini dikembangkan dengan melalui validasi ahli dan perbaikan untuk masukan di uji coba I yang merupakan proses pengambilan video pelaksanaan pembelajaran yang pertama.

## 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan produk video pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi penilaian perangkat oleh ahli, revisi, dan uji coba kepada siswa.

Dalam tahap ini terdiri dari pengembangan video pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan dinilai oleh ahli. Kegiatan penialain ini dilakukan dengan memberikan hasil video pelaksanaan pembelajaran kepada para

ahli. Para ahli yang bertindak sebagai penilai adalah dosen yang berpengalaman dalam video pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah. Saran dari penilai tersebut digunakan sebagai landasan perbaikan atau disebut revisi II. Setelah dilakukan revisi II kemudian dilakukan uji coba II dan setelah itu dilakukan perbaikan atau revisi III yang selanjutnya merupakan hasil akhir produk video pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah.

#### 4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tujuan tahap ini adalah untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Tahap ini meliputi analisis pengguna, penentuan strategi dan tema penyebaran, waktu, dan pemilihan media penyebaran.

##### a. Desain Uji Coba

Produk media pembelajaran yang berupa video pelaksanaan pembelajaran dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai hasil dari pengembangan produk oleh peneliti diuji tingkat validitas dan keefektifannya. Tingkat validitas dan keefektifan dari video pelaksanaan pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui tiga tahap, yakni:

- 1) Uji ahli pembelajaran tematik. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan produk yang berhubungan dengan pembelajaran tematik yang telah dibuat.
- 2) Uji ahli perangkat pembelajaran yaitu ahli model Pembelajaran Berbasis Masalah. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan produk yang berhubungan dengan model pada video pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.
- 3) Uji ahli media pembelajaran yaitu ahli yang menilai kualitas video pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan produk yang berhubungan dengan model pada video pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.
- 4) Uji efektivitas video yang dilakukan oleh para mahasiswa calon guru Sekolah Dasar.

## b. Subjek Uji Coba

Subjek yang akan diujicobakan terhadap produk pengembangan yang akan diteliti ini terdiri dari tahap review para ahli dan tahap uji coba lapangan.

### 1) Tahap review para ahli

Subjek uji coba pada tahap ini dilakukan oleh ahli pembelajaran tematik dan ahli model pembelajaran. Ahli pembelajaran tematik, ahli model pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang menilai kualitas video yang diminta untuk mereview produk berupa video pelaksanaan pembelajaran juga dosen dengan spesifikasi minimal master S2 (Strata Dua).

### 2) Tahap uji coba lapangan

Subjek uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus Sindangpalay. Uji coba ini dilakukan pada dua kelas dengan dua sekolah yang berbeda. Uji coba ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah perangkat hipotetik yaitu video pelaksanaan pembelajaran dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah.

## F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 308), “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.” Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik triangulasi/gabungan. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Teknik ini menggabungkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan instrumen-instrumen untuk mengumpulkan data-data. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian dan kuesioner. Lembar penilaian ini nantinya akan diisi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya dan kuesioner yang diisi oleh mahasiswa calon guru Sekolah Dasar untuk mengetahui isi dari video pelaksanaan

pembelajaran, materi ajar, dan kelayakan serta daya tarik untuk dipergunakan sebagai contoh pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013.

Seluruh data yang diperoleh dianalisis menjadi data kualitatif berupa komentar dari ahli materi pembelajaran, ahli model pembelajaran, ahli media pembelajaran dan mahasiswa calon guru Sekolah Dasar. Setelah melalui uji coba dan revisi, maka terciptalah Perangkat Hipotetik (Perangkat Akhir Hasil Revisi pada Tahap Pengembangan Perangkat) berupa Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar dengan Subtema Listrik di Sekitar Kita.