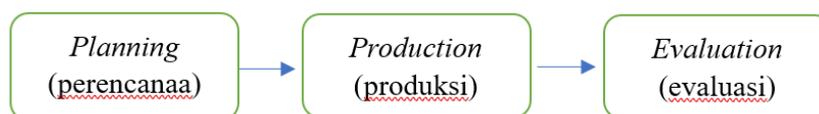


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan yang dikenal sebagai Design and Development Research (D&D). Menurut Richey & Klein, (2007) metode penelitian pengembangan adalah suatu pendekatan yang terstruktur yang fokus pada proses perencanaan, produksi, dan evaluasi. Tujuannya adalah untuk membangun dasar empiris dalam pengembangan model metode serta produk instruksional dan non instruksional yang baru.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PPE, yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Menurut (Hikhmalia et al., 2023) model ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu *Planning* (perencanaan), *Production* (produksi), dan *Evaluation* (evaluasi), yang mendukung proses pengembangan dengan pendekatan yang sistematis. Berikut ini adalah alur penelitian menggunakan model PPE:



**Gambar 3. 1** Tahap Desain Penelitian

### 3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan tahapan pada model PPE, berikut adalah prosedur penelitian yang akan dijalankan:

1) *Planning* (perencanaan)

Tahap perencanaan ini, beberapa analisis penting akan dilakukan, dimulai dari analisis masalah untuk memahami masalah dan karakteristik siswa sebagai target multimedia interaktif berbasis PBL yang dikembangkan. Analisis materi dilakukan untuk memastikan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis PBL juga dianalisis agar dapat mendukung fungsi serta tampilan yang diinginkan dan mudah diakses. Selanjutnya, merancang rancangan

media dilakukan untuk mengembangkan struktur yang menarik dan sistematis. Pada tahap akhir perencanaan ini, instrumen uji validasi serta angket untuk mengukur minat belajar siswa terhadap multimedia interaktif berbasis PBL tersebut akan disusun, hasil dari tahapan ini adalah sebuah data, rancangan serta gambaran dari multimedia yang akan dikembangkan.

2) *Production* (produksi),

Pada tahap produksi, langkah pertama adalah menyusun konten Pelajaran yang dirancang dengan memperhatikan kejelasan serta kesesuaian materi. Ilustrasi dibuat untuk memperjelas konsep, menambah daya tarik visual, dan memudahkan siswa dalam memahami isi Pelajaran. Elemen-elemen penting, seperti animasi, suara, dan interaksi pengguna, dirancang dengan teliti untuk memperkaya pengalaman belajar. Setelah itu, layout disusun dengan tata letak yang rapi, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa. Semua komponen ini kemudian digabungkan menjadi satu produk utuh yang siap diterapkan dalam pembelajaran.

3) *Evaluation* (evaluasi)

Tahap akhir, yaitu evaluasi, meliputi penilaian dari para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli Pembelajaran, untuk memastikan kualitas dan kesesuaian multimedia interaktif berbasis PBL dengan tujuan Pelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan guna mengukur keefektifan multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data dari hasil uji coba dan penilaian para ahli dianalisis secara menyeluruh sebagai dasar penyempurnaan produk, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan secara optimal dalam lingkungan pendidikan.

### 3.3 Partisipan Penelitian

Penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, guru, serta siswa fase C kelas V Sekolah Dasar sebagai subjek yang memberikan umpan balik penting dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL. Ahli materi berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan dan ketepatan isi materi yang disajikan, sementara ahli media bertanggung jawab mengevaluasi kualitas

dan fungsi produk yang dikembangkan dari segi teknis dan visual. Guru berperan dalam memberikan tanggapan mengenai efektivitas dan penerapan media dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa, sebagai pengguna akhir, memberikan respons melalui angket minat belajar, yang membantu mengukur sejauh mana media tersebut meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Data dari seluruh pihak ini menjadi dasar penting untuk penyempurnaan dan validasi media pembelajaran yang dibuat.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan sejumlah metode pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang sebaik mungkin. Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL ini menggunakan angket (non-tes), wawancara, dan observasi sebagai metode pengumpulan data.

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul dengan cara mengamati secara langsung penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar Seni Rupa di kelas V, Fase C. Dalam konteks penelitian, observasi merupakan metode untuk mengamati objek atau situasi tertentu guna memperoleh informasi yang lebih mendalam. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi tidak terstruktur, yang artinya peneliti tidak terikat pada pedoman baku dan dapat menyesuaikan pengamatannya sesuai dengan situasi atau perkembangan yang terjadi di lapangan.

#### 2. Wawancara

Salah satu cara untuk mengelompokkan data adalah melalui wawancara, yang melibatkan penyampaian pertanyaan kepada narasumber untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian yang dimaksudkan.. Dalam studi ini, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas V Fase C, guna memperoleh data mengenai proses pembelajaran dan minat belajar siswa. Wawancara dilaksanakan pada tahap pra-riset dan berfungsi untuk mengidentifikasi potensi serta

permasalahan yang ada, sekaligus sebagai langkah awal dalam pengumpulan informasi yang mendukung penyusunan kajian lebih lanjut

### 3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur minat belajar siswa dan untuk menentukan apakah produk multimedia interaktif berbasis PBL layak digunakan. Tujuan angket ini adalah untuk memastikan apakah media yang dibuat dapat meningkatkan minat belajar siswa dan apakah media tersebut layak untuk digunakan. Pengisian angket minat belajar dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Keberadaan instrumen memegang peran penting dalam metodologi penelitian. Sambil tetap mengikuti dasar-dasar pembuatan instrumen yang baik, instrumen berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh dan mengumpulkan data, yang merupakan langkah penting dalam mencapai hasil atau kesimpulan penelitian. (Arifin, M. & Asfani, 2014).

### 1. Instrumen Observasi

**Tabel 3. 1** Kisi-kisi Pedoman Observasi

NO	Yang diamati
1	Suasana atau kondisi lingkungan pembelajaran di dalam kelas.
2	Metode atau pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran Seni Rupa.
3	Jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dalam mata pelajaran Seni Rupa.
4	Pola perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.
5	Tingkat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran di kelas.

## 2. Instrumen Wawancara

**Tabel 3. 2** Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Guru

Adaptasi dari Rildwiani, (2024, hlm 42).

NO	Pertanyaan
1	Bagaimana partisipasi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Rupa?
2	Faktor apa saja yang memengaruhi tingkat minat siswa tersebut?
3	Apakah Bapak/Ibu kerap memanfaatkan media pembelajaran dalam proses mengajar?
4	Media seperti apa yang biasanya digunakan saat mengajarkan materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia?
5	Apakah media yang digunakan mampu membangkitkan minat dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung?
6	Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media digital sebelumnya?
7	Menurut pandangan Bapak/Ibu, apakah penggunaan media digital dapat menjadi daya tarik bagi siswa dalam pembelajaran?
8	Apakah menurut Bapak/Ibu pengembangan media digital dalam pembelajaran seni rupa dianggap perlu?

**Tabel 3. 3** Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa

Adaptasi dari Rildwiani, (2024, hlm 43).

No	Pertanyaan
1	Bagaimana tanggapanmu terhadap kegiatan pembelajaran Seni Rupa di kelas?
2	Media apa saja yang digunakan guru saat mengajar Seni Rupa?
3	Menurutmu, hal apa yang bisa dilakukan agar pelajaran ini menjadi lebih menarik?
4	Apakah kamu pernah melihat atau menggunakan media pembelajaran berupa media digital?
5	Apakah kamu tertarik jika belajar menggunakan media digital dalam pembelajaran?

## 3. Instrumen Angket

**Tabel 3. 4** Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Adaptasi dari Delina A. (2024).

Kriteria	Indikator
Kualitas konten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Materi disajikan secara sistematis.</li> <li>3. Materi disajikan bersifat interaktif.</li> </ol>
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertanyaan yang disajikan tidak menyimpang dari isi materi.</li> <li>2. Pertanyaan yang disajikan mendorong keinginan peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut.</li> </ol>
Minat Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa</li> <li>2. Isi materi yang disajikan mampu menimbulkan perasaan senang pada siswa.</li> <li>3. Kegiatan yang disajikan dapat meningkatkan partisipasi siswa.</li> </ol>

**Tabel 3. 5** Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Adaptasi dari Delina A. (2024).

Kriteria	Indikator
Desain Presentasi ( <i>Presentation Design</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan gambar yang disajikan sesuai untuk siswa Sekolah Dasar</li> <li>2. Pemilihan warna yang digunakan sesuai dengan siswa Sekolah Dasar</li> <li>3. Pelataan objek yang memudahkan pengguna</li> <li>4. Jenis dan ukuran font pada media mudah di baca</li> </ol>
Interakti Pengguna ( <i>Interaction Usability</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan yang mudah dipahami</li> <li>2. Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna</li> <li>3. Audio cocok digunakan</li> </ol>
Aksesibilitas ( <i>Accessibility</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemudahan dalam mengakses multimedia interaktif</li> <li>2. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali</li> </ol>

Penggunaan Kembali ( <i>Reusability</i> )	Dapat digunakan pada variasi pembelajaran lain.
--	---

**Tabel 3. 6** Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Adaptasi dari Delina A. (2024).

Kriteria	Indikator
Kualitas isi materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi dalam media disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Materi disajikan secara sistematis</li> <li>3. Materi yang disajikan bersifat interaktif.</li> </ol>
Desain Presentasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan gambar yang disajikan sesuai untuk siswa Sekolah Dasar</li> <li>2. Pemilihan warna yang digunakan sesuai dengan siswa Sekolah Dasar</li> <li>3. Pelatakan objek yang memudahkan pengguna</li> <li>4. jenis dan ukuran font pada media mudah di baca</li> </ol>
Aspek Minat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Multimedia interaktif berbasis PBL dapat meningkatkan minat belajar siswa.</li> <li>2. Multimedia interaktif berbasis PBL mudah dipahami oleh siswa.</li> <li>3. Multimedia interaktif berbasis PBL sesuai dengan karakteristik siswa.</li> </ol>

**Tabel 3. 7** Kisi-kisi Angket untuk Respon Siswa

NO	Indikator	Jumlah Pernyataan	Pernyataan	
			Positif	Negatif
1	Perasaan Senang	4	1,3	2,4
2	Perasaan Tertarik	4	5,6	7,8
3	Perhatian Siswa	4	9,11	10,12
4	Keterlibatan Siswa	4	13,14	15,16

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses untuk menelusuri dan mengatur secara sistematis hasil dari observasi, wawancara, serta data lainnya, dengan tujuan memperdalam pemahaman peneliti terhadap hal yang diteliti dan menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami, Muhadjir, dalam

Aceng Muhammad Sirojudin, 2025

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA PELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Nurdewi, 2022). Adapun analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah proses memahami, menginterpretasikan, serta menafsirkan data deskriptif atau non-numerik, seperti hasil wawancara dan observasi. Menurut Silalahi, (2009), kegiatan analisis terdiri dari empat alur yang berlangsung secara simultan:

##### a. Pengumpulan Data (*Data collection*)

Pada tahap awal, data diperoleh melalui wawancara dengan siswa dan guru serta observasi di sebuah sekolah dasar di Kabupaten Ciamis. Wawancara dilakukan untuk menggali pandangan dan pengalaman siswa serta guru terkait pelajaran Seni Rupa. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung. Data yang dikumpulkan terdiri dari catatan observasi dan catatan wawancara,

##### b. Reduksi Data (*reduction*)

Pada tahap reduksi data, data yang telah dikumpulkan disederhanakan dan dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian, agar memudahkan dalam melihat gambaran keseluruhan data secara lebih jelas.

##### c. Penyajian Data (*data display*)

Setelah data direduksi kemudian diatur dalam format yang terstruktur dan mudah dimengerti. Penyajian data ini dapat dilakukan melalui penggunaan tabel, diagram, grafik, atau deskripsi naratif yang menampilkan temuan utama dari hasil wawancara.

##### d. Penarikan Kesimpulan (*verification*)

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam penelitian ini, di mana inti dari data yang diperoleh dirangkum untuk mendapatkan pemahaman mendalam. Kesimpulan ini diambil dengan menyoroti poin-poin penting dari temuan penelitian, yang kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang jelas dan ringkas.

## 2. Analisis Data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini didapat dari hasil pengumpulan data melalui angket yang mencakup validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Pelajaran, serta angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Data ini kemudian dianalisis untuk menilai kelayakan dan efektivitas multimedia interaktif berbasis PBL dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### 1. Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk diperoleh dari angket yang diisi oleh para ahli, di mana setiap pernyataan dalam angket memiliki skor maksimum 4. Penilaian terhadap media dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 8** Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Tidak Baik

Setelah data validasi diperoleh, selanjutnya skor akan dihitung dengan menggunakan rumus Arikunto dalam (Rildwiani 2024, hlm.47) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentasi Kelayakan

Skor Ideal : Jumlah Skor Maksimal

Hasil dari presentase tersebut dapat digambarkan berdasarkan kategori Arikunto dalam (Rildwiani 2024, hlm.47) sebagai berikut:

**Tabel 3. 9** Skor Penilaian Kelayakan

Rentang Persentase	Kategori
75%-100%	Sangat layak

50%-75%	Layak
25%-50%	Tidak layak
0%-25%	Sangat tidak layak

## 2. Analisis Minat Belajar Siswa

Analisis terhadap minat belajar dilakukan guna menilai sejauh mana tingkat minat siswa sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif berbasis PBL. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar siswa dengan menggunakan skala Guttman, yang menyediakan dua pilihan jawaban, yakni “YA” dan “TIDAK”, serta terdiri dari dua jenis pernyataan, yaitu positif dan negatif. Adapun skoring dalam skala Guttman adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 10** Angket Skor Minat Belajar

Pilihan Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Pemberian skor terhadap jawaban responden, digunakan sistem penilaian dengan skor tertinggi sebesar "satu" dan skor terendah "nol". Untuk pernyataan yang bersifat positif, jawaban "Ya" diberikan skor 1, sementara "Tidak" diberi skor 0. Sebaliknya, untuk pernyataan yang bersifat negatif, jawaban "Ya" diberi skor 0 dan "Tidak" mendapat skor 1.

Untuk mendapatkan presentase dari minat belajar siswa maka skor akan di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ minat} = \frac{\text{Jumlah Skor Minat Siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori Arikunto dalam (Dea, 2024), berikut ini:

**Tabel 3. 11** Kriteria skor penilaian angket minat belajar

Rentang Persentase	Kriteria
76%-100%	Tinggi
56%-75,9%	Sedang
0%-55,9%	Rendah