

BAB III

METODE PENELITIAN

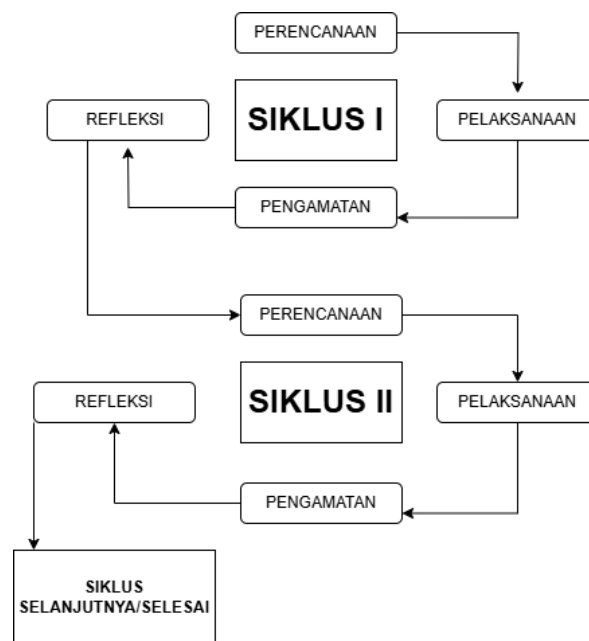
3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis (Mappasere & Suyuti, 2019). Menurut Sukmadinata dalam (Mappasere & Suyuti, 2019) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif didasarkan pada paradigma konstruktivisme, yang beranggapan bahwa realitas memiliki banyak dimensi dan terbentuk melalui interaksi dalam pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan secara subjektif oleh setiap individu. Penelitian ini mengeksplorasi perspektif partisipan menggunakan pendekatan yang interaktif dan fleksibel, dengan tujuan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan.

3.1.2 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pendekatan utama. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan secara berulang dalam siklus, biasanya oleh guru atau calon guru, dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Prose PTK dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah serta mengeksplorasi pendekatan baru guna meningkatkan efektivitas pembelajaran (Susilo et al., 2022). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart, yang dikenal luas karena kesederhanaan dan kemudahan pemahaman dalam penerapannya. Model ini terdiri dari tiga tahapan a) Perencanaan (*Plan*), b) Pelaksanaan dan pengamatan (*Act&Observe*), c) Refleksi (*Reflect*). Tahapan-tahapan ini dilaksanakan secara berulang dalam beberapa siklus hingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan optimal (Kemmis et al., 2014).



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart, 2024

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan objek atau subjek yang memiliki ciri khas dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan. Sugiyono dalam (Yuliani & Supriatna, 2023), mendefinisikan populasi sebagai area yang dapat digeneralisasi, yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang relevan dengan penelitian. Dengan demikian, populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh objek yang memenuhi kriteria karakteristik dan kualitas yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, populasi yang ditentukan adalah peserta didik kelas X dari jurusan Usaha Layanan Wisata 2 di SMK Negeri 3 Tanjung Pandan, yang jumlahnya sebanyak 36 orang.

3.2.2 Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan sampel total. Hal ini dimaksudkan bahwa seluruh anggota populasi akan diikutsertakan sebagai sampel. Sampel dari penelitian ini terdiri dari 36 Siswa dengan rincian 20 Siswa perempuan dan 16 Siswa laki-laki.

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2013) bahwa inti dari penelitian adalah melakukan pengukuran, dan untuk melakukannya, diperlukan alat ukur yang baik. Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah Lembar observasi, kuisioner/angket, dokumentasi

3.3.1 Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap fenomena atau gejala yang sedang diteliti (Hasibuan et al., 2023). Menurut Sutrisno dalam (Hasibuan et al., 2023) metode observasi didefinisikan sebagai kegiatan pengamatan dan pencatatan secara terstruktur terhadap fenomena yang sedang diselidiki. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian yang telah disiapkan digunakan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas belajar siswa setelah implementasi model *Project Based Learning* dengan media instagram. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran dasar-dasar layanan pariwisata di kelas X Usaha Layanan Wisata 2 di SMKN 3 Tanjungpandan

3.3.2 Kuisioner/angket

Kuisioner atau merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, kuisioner digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan tanggapan dari peserta didik kelas X ULW 2. Tujuan dari penggunaan kuisioner ini adalah untuk memperoleh data mengenai persepsi

dan respons siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* dengan media instagram, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

3.3.3 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung pada saat penelitian. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, perspektif seseorang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti (Jailani, 2023). Menurut (Creswell & Creswell, 2017), wawancara dapat dilakukan dalam berbagai format seperti terstruktur, semi terstruktur, atau tidak terstruktur, bergantung pada kebutuhan dan kondisi yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan setelah pelaksanaan penelitian selesai, dengan dua guru pengampus mata pelajaran Dasar-dasar Usaha Layanan Pariwisata di SMKN 3 Tanjungpandan sebagai informan. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai pengalaman dan perspektif mereka terkait implementasi model *Project Based Learning* bermedia instagram dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.3.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan pengumpulan berbagai jenis catatan tertulis atau rekaman visual, seperti buku, transkrip, surat kabar, prasasti, majalah, notulen rapat, agenda, serta foto-foto kegiatan (Suharsimi, 2006). Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup hasil foto yang diambil selama setiap pelaksanaan siklus penelitian, yang bertujuan untuk mendokumentasikan proses dan aktivitas yang terjadi selama penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* bermedia instagram.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Model *Project Based Learning*

Model project based learning merupakan salah satu model yang dapat membentuk siswa untuk kritis dan mampu menyelesaikan masalah.

Model project based learning ini lebih berfokus terhadap konsep-konsep

yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang kepada siswa untuk bekerja secara mandiri (Simamora et al., 2023). Mengimplementasikan model *project based learning* dengan media instagram dapat memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang otentik, kolaboratif dan kontekstual. Penggunaan *instagram* pada pembelajaran berbasis proyek berperan sebagai bentuk visual yang memfasilitasi pertukaran ide, kolaborasi dan apresiasi terhadap karya antar individu.

3.4.2 Motivasi Belajar

Motivasi berkaitan dengan faktor-faktor yang mendorong dan memberikan arah terhadap tingkah laku (Rahman, 2022). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan serta cita-cita. Faktor eksternal yang mendorong motivasi seseorang yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku menurut nurul hidayah & fikki hermansyah (2016) dalam (Rahman, 2022).

Tabel 3.1 Indikator motivasi belajar

VARIABEL	INDIKATOR
Motivasi Belajar (Y)	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
	3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
	4. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
	5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

3.5 Prosedur penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 4 tahapan. Dalam setiap tahapan terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

A. Perencanaan (Plan)

Peneliti merancang langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran kelas X Usaha Layanan Wisata SMKN 3 Bandung dengan mengimplementasikan model *Project Based Learning* bermedia *Instagram* pada mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata. Adapun berbagai hal yang perlu dipersiapkan adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran (Modul ajar)
- 2) Menyusun instrumen penelitian yang meliputi : lembar observasi keterlaksanaan, lembar observasi siswa, lembar wawancara guru, angket)

B. Pelaksanaan (Act)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan merujuk pada modul pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Modul tersebut memuat langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan sintaks model *Project Based Learning*. Selama pelaksanaan kegiatan, peneliti berperan sebagai pengajar, sementara guru kelas bertindak sebagai pengamat yang memiliki tugas untuk mengamati aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Tahap ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus mencakup dua kali pertemuan yaitu :

SIKLUS I

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Project Based Learning* bermedia *Instagram* yang dilakukan oleh peneliti. Guru menjadi pengamat pada proses pembelajaran
- 2) Memberikan arahan kepada siswa untuk melakukan tugas project berupa wawancara wisatawan serta membuat dokumentasi wawancara sesuai dengan kreatifitas kelompok. Setelah project pertama selesai, siswa diarahkan untuk mengisi angket motivasi belajar siswa
- 3) Menganalisis data observasi serta angket dari hasil pembelajaran untuk merencanakan perbaikan pada tahap selanjutnya.
- 4) Melakukan refleksi siklus 1 untuk perbaikan dan merancang pembelajaran *Project Based Learning* pada pelaksanaan siklus II

SIKLUS II

- 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat
- 2) Memberikan arahan kepada siswa untuk melakukan tugas project topik industri pariwisata dengan membuat souvenir dan membuat video iklan souvenir yang telah mereka buat sesuai dengan kreatifitas kelompok. Hasil video iklan di upload ke *Instagram*. Setelah project kedua selesai, siswa diarahkan untuk mengisi angket motivasi belajar siswa
- 3) Melakukan wawancara terhadap guru mengenai implementasi model *Project Based Learning* bermedia *Instagram* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
- 4) Menganalisis data observasi serta angket dari kegiatan pembelajaran sebagai evaluasi keberhasilan implementasi model *Project Based Learning* bermedia *Instagram* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Pengamatan (Observe)

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan terhadap proses belajar peserta didik dan juga mengamati proses belajar dengan mengimplementasikan model *Project Based Learning* bermedia *instagram*. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

- 1) Melakukan observasi terhadap proses pembelajarn dengan mengimplementasikan model *Project Based Learning* bermedia *Instagram*
- 2) Mengamati aktivitas peserta didik untuk mengetahui keberhasilan guru pada saat mengimplementasikan model *project based learning*
- 3) Mengamati aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang bertujuan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada saat implementasi model *Project Based Learning* bermedia *instagram*.

D. Refleksi (Reflect)

Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi dan mengolah data hasil observasi dari kegiatan pembelajaran serta data angket motivasi belajar siswa. Peneliti juga mengolah data hasil wawancara terhadap guru berkaitan dengan implementasi model *Project Based Learning* bermedia *Instagram* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.6 Uji Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang dimaksudkan untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut sah atau tidak (Janna & Herianto, 2021). Uji validitas menggunakan *Pearson Product Moment*. Jika nilai rhitung lebih dari rtabel maka item valid, sebaliknya jika rhitung kurang dari rtabel maka item tidak valid. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5%. Rtabel N=35 dengan signifikansi 5% adalah sebesar 0,334. Dengan demikian, jika rhitung lebih besar 0,334 maka item soal dinyatakan valid. Sebaliknya jika rhitung lebih kecil dari 0,334 maka item soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.2 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Butir Soal	rhitung	rtabel	Keterangan
1.	0,878	0,334	Valid
2.	0,863	0,334	Valid
3.	0,794	0,334	Valid
4.	0,729	0,334	Valid
5.	0,785	0,334	Valid
6.	0,652	0,334	Valid
7.	0,793	0,334	Valid
8.	0,860	0,334	Valid

9.	0,818	0,334	Valid
10.	0,826	0,334	Valid
11.	0,788	0,334	Valid
12.	0,551	0,334	Valid
13.	0,596	0,334	Valid
14.	0,638	0,334	Valid
15.	0,509	0,334	Valid
16.	0,823	0,334	Valid

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur apabila alat ukur tersebut digunakan berulang (Janna & Herianto, 2021). Uji reliabilitas yang digunakan adalah *cronbach's Alpha*, apabila nilai *cronbach's Alpha* > 0,60 maka item soal dapat dinyatakan reliable.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

<i>Cronbach's Alpha</i>	N
0,944	16

3.7 Analisis Data

Setelah data penelitian terkumpul, analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada penggambaran dan penjelasan proses atau peristiwa yang terjadi, yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan berdasarkan pemahaman terhadap fenomena tersebut (Yuliani, 2018)

Untuk mengukur hasil observasi pembelajaran, digunakan skala guttman dengan menggunakan persentase angka 7 bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar. Interpretasi skala guttman pada penelitian ini yaitu dengan jawaban Ya =1 dan Tidak = 0. Data penilaian observasi pembelajaran dianalisis menggunakan teknik deskriptif dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

dengan interpretasi data berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.4 Interpretasi Skala Guttman,

Rentang Persentase (%)	Kriteria
85,01%-100%	Sangat Praktis
70,01%-85%	Cukup Praktis
50,01%-70%	Kurang Praktis
01,00%-50%	Tidak Praktis

Sumber : (Arpin et al., 2017)

Untuk analisis data yang digunakan dalam menganalisis data kuisioner yaitu menggunakan skala likert. Skala likert. Menurut (Syofian et al., 2015), Skala penilaian dalam skala likert menggunakan rincian Nilai 1 Sangat tidak setuju, Nilai 2 Tidak setuju, Nilai 3 Ragu-ragu, Nilai 4 setuju dan Nilai 5 Sangat setuju. Dalam interpretasi data, berikut merupakan penggunaan tatanan skala likert (Amelia et al., 2021) sebagai acuan kategori dalam kuisioner :

Tabel 3.5. Interpretasi Skala Likert,

Rentang Persentase Motivasi Belajar (%)	Interpretasi
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Tinggi
$65 \leq P \leq 79,99$	Tinggi
$55 \leq P \leq 64,99$	Sedang

$40 \leq P \leq 54,99$	Rendah
$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat Rendah

Sumber : (Amelia et al., 2021)

Skala interpretasi diatas akan digunakan sebagai acuan pengkategorian dari implementasi model *Project Based Learning* bermedia *Instagram* apakah meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini bertujuan agar dapat menarik kesimpulan dari rumusan masalah pada penelitian ini.