

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) karena R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).

Pengembangan multimedia interaktif ini merupakan suatu produk yang dihasilkan untuk dunia pendidikan. Keabsahan produk tersebut harus diuji keefektifannya agar mencapai tujuan pembelajaran dalam kurikulum. Menurut Sugiyono (2010: 407) untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut adalah *Research and Development*.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Gall & Borg (1983:626) mengungkapkan bahwa siklus R&D tersusun dalam beberapa langkah penelitian sebagai berikut: (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk pendahuluan (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba pendahuluan (*preliminary field testing*), (5) perbaikan produk utama (*main product revision*), (6) uji coba utama (*main field testing*), (7) perbaikan produk operasional (*operational product revision*), (8) uji coba operasional (*operation field testing*), (9) perbaikan produk akhir (*final product revision*), (10) diseminasi dan pendistribusian (*dissemination and distribution*).

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sugiyono (2010: 409) membagi langkah-langkah penelitian dan pengembangan kedalam sepuluh tahap sebagai berikut (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk tahap akhir, dan (10) produksi massal. Berikut adalah uraian singkat dari masing-masing tahap.

a. Identifikasi Masalah

Langkah pertama penelitian dan pengembangan adalah identifikasi masalah. Semua penelitian berangkat dari potensi atau masalah yang diajukan. Potensi atau masalah adalah sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi. Model pembelajaran yang belum menghasilkan tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan adalah contoh masalah dalam pendidikan yang dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan. Kelangkaan materi ajar dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di sekolah misalnya dapat diatasi dengan melakukan penelitian dan pengembangan.

b. Pengumpulan Informasi

Setelah potensi masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini yang penting dilakukan adalah analisis kebutuhan (*need analysis*) terhadap produk yang akan dikembangkan.

c. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan membuat desain dari produk yang akan dikembangkan. Desain memuat gambar, bagan, dan uraian ringkas yang mudah dipahami dan dipedomani dalam mengembangkan dan mengevaluasinya.

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Validasi Desain

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang kita buat. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut. Validasi desain dapat pula dilakukan dengan mengadakan forum diskusi, dengan terlebih dahulu peneliti mempresentasikan desain produk yang dibuatnya.

e. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian pakar atau forum diskusi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar dan dari forum diskusi.

f. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas.

g. Revisi Produk

Revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) uji coba yang dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, (c) data untuk merevisi produk dapat dicari melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran penggunaan produk.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah revisi produk dilakukan, uji coba pemakaian produk dikembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok yang lebih luas untuk mengetahui

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

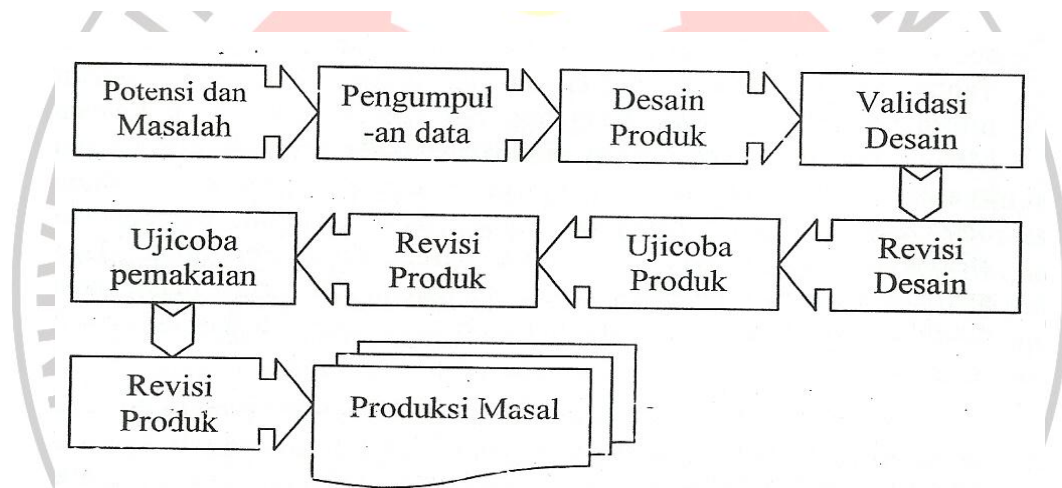
efektivitas produk yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan revisi produk tahap akhir.

i. Revisi Produk Tahap Akhir

Setelah melakukan uji coba produk pada kelompok yang lebih luas, dilakukan revisi produk tahap akhir berdasarkan masukan yang diperoleh.

j. Produksi Massal

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan produksi massal dari produk yang dikembangkan merupakan suatu pilihan yang berimplikasi pada pemanfaatan yang lebih luas. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dapat digambarkan



sebagai berikut.

Menurut Sukmadinata (2011 : 169-170) mengacu kepada percobaan-percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory, secara lengkap Borg dan Gall mengemukakan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan.

Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembang
Untuk Menin
Universitas P

Bagan 3.1 Desain Prosedur Penelitian dan Pengembangan (Sugiyono, 2010)

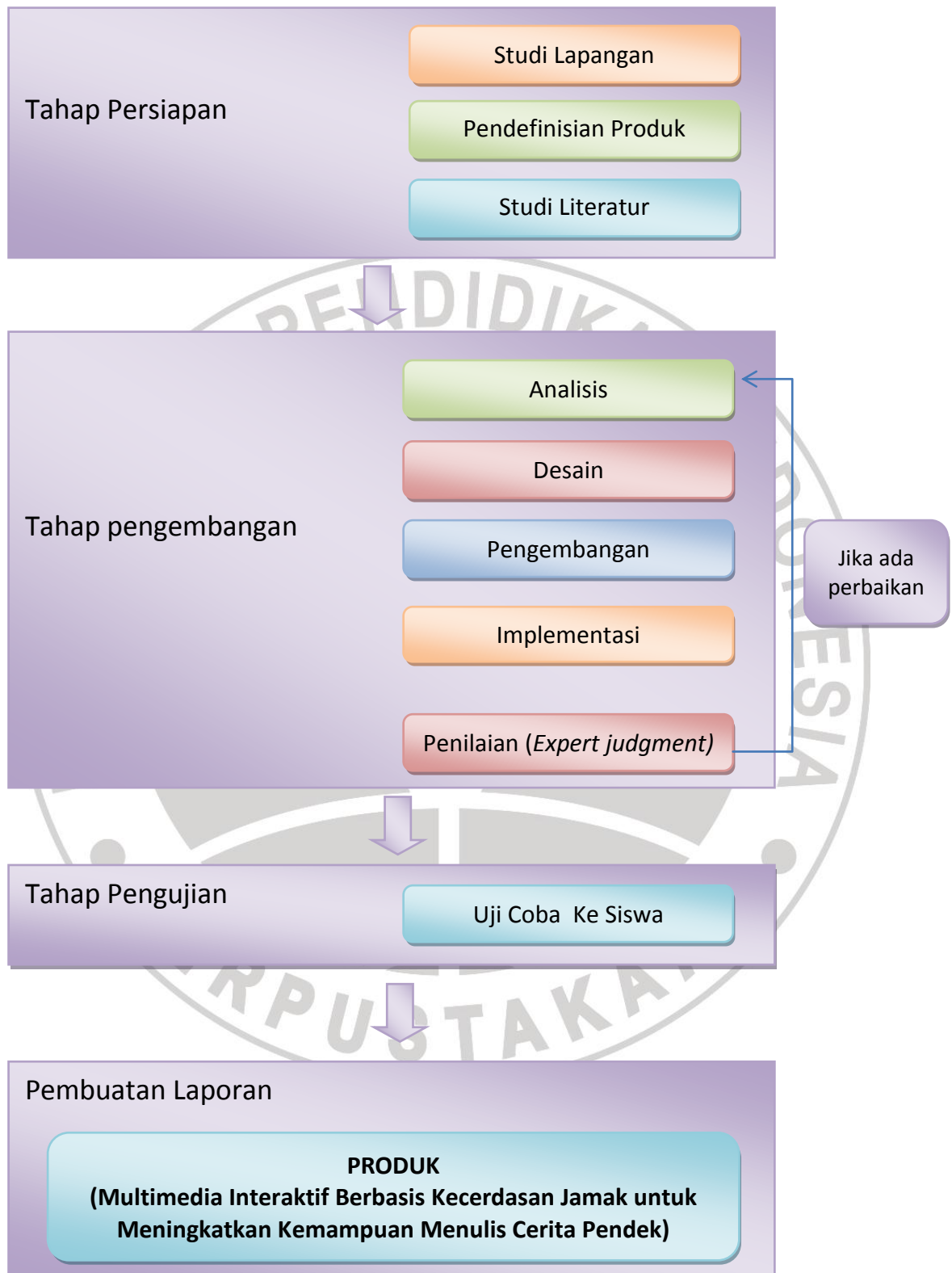
ran Inkuiri
ung

1. Penelitian dan pengumpulan data yang didalamnya terdapat pengukuran kebutuhan, studi literatur, peneliti dalam skala kecil, dan pertimbangan dalam segi nilai.
2. Perencanaan. Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan draf produk. Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal. Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
5. Merevisi hasil uji coba. Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. Uji coba lapangan. Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba.
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan. Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
8. Uji pelaksanaan lapangan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.
9. Penyempurnaan produk akhir. Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. Diseminasi dan implementasi. Melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan dan pengontrolan kualitas.

C. Tahapan Pengembangan Multimedia Interaktif

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall, Sukmadinata dan Sugiyono maka dilakukan aspek pertimbangan, diantaranya waktu dan biaya. Dalam penelitian ini, langkah-langkah penelitian tersebut disederhanakan dan dibatasi. Peneliti mencoba menyusun langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif ini dengan acuan langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Langkah pengembangan multimedia ini akan disederhanakan dibatasi hanya dengan dihasilkannya produk setelah dilakukan uji coba terbatas. Menurut Sukmadinata (2010: 187) untuk peneliti dari program S2 atau penyusunan tesis, kegiatan penelitian pengembangan dapat dihentikan sampai dihasilkan draft final tanpa pengujian hasil. Untuk peneliti dari program S3 atau penyusunan disertasi harus dilanjutkan dengan tahap ketiga, yaitu pengujian model. Namun dalam pembahasan nanti, peneliti akan memasukan uji coba validitas pemakaian bukan untuk dipasarkan secara luas, tetapi dikarenakan untuk menjawab rumusan masalah efektivitas pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

Adapun desain penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dengan penggabungan langkah-langkah penelitian tersebut, terbentuklah tahapan penelitian yang sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian yaitu: (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pengembangan, (3) Tahap Pengujian, dan (4) Pembuatan Laporan. Dari empat tahapan dasar tersebut, kemudian dikembangkan tahapan-tahapan yang lebih terperinci seperti yang terlihat di Bagan 3.2.



Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagan 3.2 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Multimedia Interaktif

1. Tahap Persiapan

a. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis masalah yang terdapat di lapangan khususnya dalam pembelajaran di dunia pendidikan. Studi lapangan sangat membantu peneliti untuk menganalisis masalah yang selanjutnya dapat diteliti dan dikembangkan untuk bahan penelitian.

b. Pendefinisian Produk

Menurut Taufik (2010:51) sebelum proses penelitian dan pengembangan berlangsung, terlebih dahulu harus ditentukan produk seperti apa yang sesuai dan mampu untuk mengatasi permasalahan pendidikan. Penentuan jenis produk tersebut menghasilkan sebuah deskripsi spesifik mengenai produk yang akan dikembangkan. Gall dan Borg (1983:776) mengatakan, deskripsi tersebut bisa berupa: (1) deskripsi naratif keseluruhan produk yang diusulkan, (2) garis besar tentang apa yang akan mencakup produk dan bagaimana akan digunakan, (3) pernyataan spesifik dari tujuan produk. Pada tahap ini penulis akan melakukan pendefinisian produk secara naratif.

c. Studi Literatur

Setelah produk pendidikan yang akan dikembangkan teridentifikasi dengan baik, langkah selanjutnya yaitu studi literatur atau tinjauan pustaka guna mengumpulkan hasil penelitian terdahulu dan informasi lainnya yang berkaitan dengan pengembangan produk. Menurut Gall dan Borg (1983:777) studi literatur pada penelitian dasar maupun terapan memiliki tujuan untuk menentukan pengetahuan dasar dari area yang menjadi perhatian. Dalam proyek R&D, peneliti juga harus peduli bagaimana pengetahuan ini dapat diterapkan pada produk yang ingin ia kembangkan.

Pada saat studi literatur, penulis akan mencari berbagai informasi tentang penelitian terdahulu dengan subjek media pembelajaran, multimedia interaktif, kecerdasan jamak, dan menulis cerita pendek.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek sesuai dengan kaidah-kaidah perekayasa perangkat lunak, dan dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan terstandar. Menurut Munir (2012:101) pengembangan *software* untuk keperluan pembelajaran dikemukakan oleh para ahli dalam berbagai bidang seperti, Bork (1984a), Gery (1987), dan Hartemink (1988) yang pada umumnya meliputi: analisis, desain pendidikan, desain *software*, desain bahan pembelajaran, pengembangan, penilaian, produksi, implementasi dan pemeliharaan/penggunaan. Jadi, pengembangan *software* multimedia dalam pendidikan meliputi lima fase yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian.

a. Fase analisis

Fase ini menetapkan keperluan pengembangan *software* dengan melibatkan tujuan pembelajaran, pelajar, pendidik dan lingkungan. Analisis ini dilakukan dengan kerjasama di antara pendidik dengan pengembang *software* dalam meneliti kurikulum berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam penelitian ini pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek yang terdapat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

b. Fase desain

Fase ini meliputi unsur-unsur yang perlu dimuat dalam *software* yang akan dikembangkan berdasarkan suatu model pembelajaran ID (*Instructional*

Design). Unsur yang dibuat dalam perangkat lunak ini berpedoman kepada kecerdasan jamak yang dimiliki anak dengan bantuan multimedia interaktif dengan jenis web akan mempermudah alur tes kecerdasan dan stimulus siswa yang memiliki ragam kecerdasan unggul yang berbeda untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

Setelah seluruh analisis selesai dilakukan, maka selanjutnya adalah melakukan pendesainan dan perancangan yang meliputi:

- 1) Mendesain *flowchart* diagram pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.
- 2) Mendesain *story board* guna memberikan gambaran umum terhadap tampilan (*interface*) aplikasi yang akan dibuat.

c. Fase pengembangan

Fase ini berasaskan model ID yang telah disediakan dengan tujuan merealisasikan sebuah prototip *software* pembelajaran. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan multimedia interaktif jenis website berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

d. Fase implementasi

Fase ini membuat pengujian unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototip yang telah siap.

e. Fase penilaian

Fase ini mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan *software* yang dikembangkan sehingga dapat membuat penyesuaian dan penggambaran *software* yang dikembangkan untuk pengembangan *software* yang lebih sempurna.

3. Tahap Pengujian

Tahapan pengujian dilakukan untuk menghasilkan *draft final* perangkat lunak yang sedang dikembangkan dengan cara memvalidasi perangkat lunak yang dikembangkan dengan penilaian ahli (*expert judgment*), serta pengujian langsung pada siswa. Penilaian ahli merupakan proses untuk memvalidasi kelayakan media yang dikembangkan. Pada tahap ini, media dinilai oleh dua ahli yang berbeda yaitu ahli media dan ahli materi. Kedua ahli tersebut memberikan penilaian secara independen terhadap media yang dikembangkan. Jika menurut ahli media tersebut belum layak untuk diujikan ke siswa maka media akan diperbaiki terlebih dahulu sebelum diujikan pada siswa.

Tahap selanjutnya, yaitu pengujian langsung pada siswa. Siswa bertindak sebagai konsumen dari hasil penelitian ini, oleh karenanya hasil pengembangan ini perlu untuk diujicobakan pada siswa. Hasil dari uji coba pada siswa tersebut untuk menjawab rumusan masalah efektivitas pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

4. Pembuatan Laporan

Tahap akhir dari penelitian ini adalah pembuatan laporan. Pembuatan laporan pengembangan perangkat lunak ini akan menjawab pertanyaan rumusan masalah, yaitu bentuk akhir pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. Laporan disusun sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia.

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini lokasi yang dipilih adalah SMA Daarul Quran Bandung yang berlokasi di Jalan Gegerkalong Girang Baru No. 11 Bandung. Lokasi sekolah sangat strategis berada di tengah kota. Fasilitas belajar lengkap

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan memiliki fasilitas komputer/laptop mandiri dikarenakan pengembangan multimedia ini memerlukan komputer/laptop untuk penggunaannya. Di sekolah ini siswa diperbolehkan memegang laptop mandiri dalam pengawasan pada jam belajar akademik. Subjek yang dipilih adalah siswa SMA Daarul Quran Bandung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu 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, 2002:136). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Instrumen pedoman prestasi yang digunakan untuk melakukan studi eksplorasi.
2. Instrumen untuk mengambil informasi dan masukan berkaitan dengan multimedia pembelajaran oleh validasi ahli (*expert judgement*).
3. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis kecerdasan jamak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.

2. Observasi

Observasi di sini adalah observasi sistematis, yakni observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Studi Dokumentasi

Peneliti menggunakan buku-buku untuk sumber pengembangan multimedia interaktif tentang tahapan model, materi dalam media, dan basis kecerdasan jamak untuk mendapatkan informasi karakteristik siswa yang dilibatkan.

4. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pemahaman materi pelajaran, daya apresiasi terhadap materi pelajaran, daya apresiasi terhadap materi pelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

5. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa di dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Tes hasil belajar tidak dimaksudkan untuk menguji validitas produk, tetapi ini dilakukan karena di dalam multimedia interaktif model terdapat evaluasi sebagai hasil belajar siswa.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dengan teknik prosentase, sedangkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Tes hasil belajar akan dianalisis dengan menggunakan analisis rata-rata, prosentase ketuntasan belajar secara klasikal dan daya serap klasikal. Berikut ini adalah rumus untuk mengukur rata-rata, prosentase ketuntasan belajar secara klasikal dan daya serap klasikal.

1. Nilai Rata-rata

Menurut Sudjana (2004: 109) untuk mengukur nilai rata-rata hasil pembelajaran adalah sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan :

- \bar{X} = nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah nilai yang diperoleh
 N = jumlah siswa

2. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Menurut Mulyasa (2003: 102) untuk mengukur ketuntasan hasil belajar klasikal adalah sebagai berikut.

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- KB = ketuntasan belajar klasikal
 NS = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 65
 N = jumlah siswa yang mengikuti tes

3. Daya Serap Klasikal

Untuk mengukur daya serap siswa, digunakan penilaian sistem PAP skala lima.

Tabel 3.1
Penilaian PAP Skala Lima

Interval Tingkat Penguasaan	Kategori Nilai	Keterangan
85-100	A	Baik sekali
75-84	B	Baik
60-74	C	Cukup
40-59	D	Kurang
0-39	E	Kurang sekali

(Nurgiyantoro, 2001:399)

Selanjutnya mengukur daya serap hasil belajar klasikal :

Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$DS = \frac{NS}{S.NI} \times 100\%$$

Keterangan :

DS = daya serap

NI = jumlah skor ideal

S = jumlah siswa

NS = jumlah nilai seluruh

Tabel 3.2

Kategori Daya Serap Klasikal

No.	Prosentase DS	Kategori
1.	0% - 39%	Sangat Rendah
2.	40% - 59%	Rendah
3.	60% - 74%	Sedang
4.	75% - 84%	Tinggi
5.	85% - 100%	Sangat Tinggi

(Depdiknas, 2006)

Setelah mendapatkan data, maka peneliti menganalisis data tersebut yang mengacu pada pertanyaan penelitian dan menjawab berdasarkan data-data yang didapatkan. Kemudian peneliti melakukan triangulasi data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data-data tersebut dikategorisasikan, diberi kode-kode, dan kemudian diinterpretasi untuk mendapatkan data kualitatif. Triangulasi juga dilakukan untuk menganalisis data tentang media pembelajaran, yaitu kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa mengacu pada kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), proses uji coba, dan juga hasil dari proses ujicoba pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek.

Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu