

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian merupakan sebuah rangkaian kegiatan ilmiah untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Usaha untuk memecahkan suatu masalah dalam penelitian menggunakan prosedur ilmiah untuk menghasilkan serangkaian data yang membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Dalam penelitian dilakukan kegiatan mengamati objek kajian secara cermat menggunakan kaidah ilmiah penelitian untuk memperoleh data penelitian (Arikunto, 2006).

Penelitian memiliki beragam jenis yang dapat digunakan oleh peneliti dan disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang diteliti. Dalam penelitian kali ini, peneliti memilih jenis penelitian pengembangan karena menghasilkan sebuah produk. Pelaksanaan penelitian ini meliputi beberapa tahapan yakni proses studi pendahuluan, perancangan dan pengembangan, serta verifikasi ahli untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran multimedia interaktif yang dirancang. Berdasarkan pada tahapan dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan, metode penelitian yang digunakan adalah metode Delphi dengan pendekatan kualitatif.

Metode Delphi menurut Syahid (2013, hlm. 51) adalah serangkaian proses interaksi yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyeleksi justifikasi dari ahli guna memperoleh perbaikan dari umpan balik yang didapat. Peran pendekatan kualitatif dalam penelitian ini berguna untuk menjabarkan dan menganalisis umpan balik yang telah diberikan oleh para ahli setelah melewati serangkaian proses metode delphi. Metode delphi dalam penelitian ini dikembangkan melalui pemberian kuisioner kepada ahli untuk diberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang dirancang. Analisis dan justifikasi terhadap perancangan media pembelajaran multimedia interaktif dilakukan sebanyak dua siklus guna memperoleh hasil analisis yang mendalam.

Metode Delphi yang dilakukan dalam penelitian melewati empat tahapan proses dari Linstone meliputi studi pendahuluan, tahap desain, verifikasi atau validasi, dan analisis-evaluasi (Pratama, 2020, hlm. 39).

1). Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pihak terkait untuk mengidentifikasi masalah yang akan diangkat dalam penelitian. Selanjutnya, dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menganalisis dan mengkaji teori yang relevan untuk menemukan solusi sebagai upaya mengatasi permasalahan yang didapat.

2). Tahap Desain dan Pengembangan

Setelah hasil analisis dari studi pendahuluan didapat, selanjutnya peneliti melakukan perancangan sebuah produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Disamping itu, peneliti juga merancang kuisisioner berupa sekumpulan pertanyaan terkait penilaian kelayakan media pembelajaran untuk mendapatkan masukan dan perbaikan lebih lanjut.

3). Verifikasi dan Validasi

Setelah produk dan kuisisioner dirancang dan dikembangkan, peneliti akan memberikan produk dan kuisisioner kepada ahli terkait untuk dilakukan penilaian kelayakan media. Verifikasi dan validasi dari ahli melalui lembar kuisisioner akan dilakukan sebanyak dua siklus hingga mencapai persetujuan ahli.

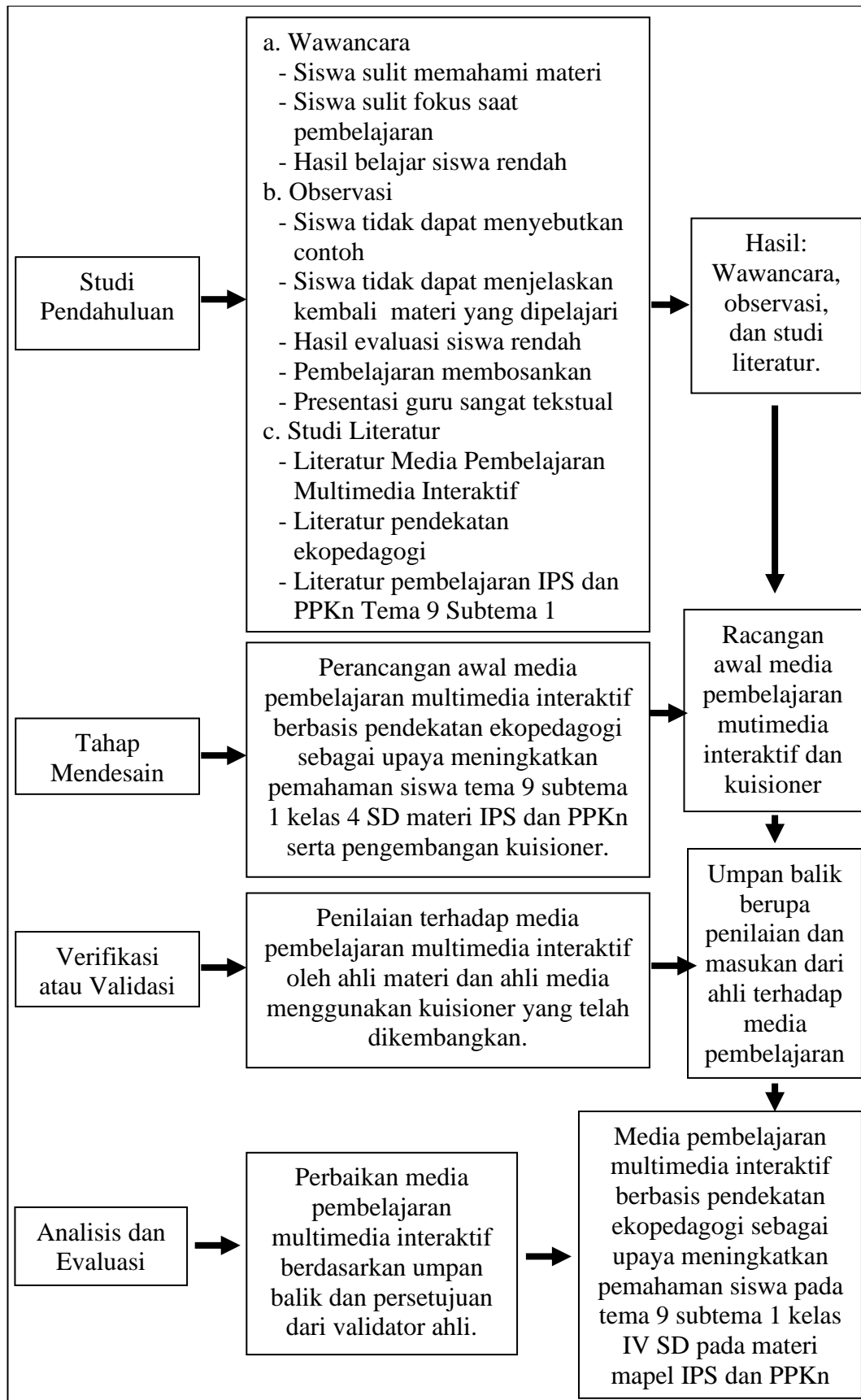
4). Analisis dan Evaluasi

Umpan balik dari ahli pada tahapan verifikasi dan validasi akan dianalisis dan dievaluasi oleh peneliti untuk melakukan perbaikan desain produk. Tahapan ini dilakukan sebagai bagian dari siklus dalam tahapan metode delphi.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan kegiatan penelitian yang berisikan langkah-langkah atau tahapan untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah disertai dengan ikhtiar dan kesungguhan. Adapun tahapan penelitian yang ditempuh peneliti mengadaptasi dari penelitian Pratama (2020, hlm. 40) yang divisualisasikan dalam bagan berikut:

Bagan 3.1. Alur Prosedur Penelitian Model Linstone



Rahma Septia Indah Cahya, 2021

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN EKOPEDAGOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

3.2.1 Studi Pendahuluan

Dalam memulai sebuah penelitian, peneliti dapat berangkat dari suatu permasalahan yang ditemui dan berakhir dengan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Langkah awal dalam memulai sebuah penelitian perlu dilakukannya studi pendahuluan untuk mendapatkan data dan temua-temuan. Pada tahapan studi pendahuluan dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara, observasi, dan studi literatur.

1). Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab antara peneliti dengan partisipan penelitian melalui pengajuan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian guna mendapatkan informasi umum terkait objek penelitian menurut Sugiyono (Nurfauzi, 2020). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru kelas yang mengajar pembelajaran tematik di kelas IV untuk mendapatkan data terkait proses pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Adapun wawancara yang dilakukan termasuk ke dalam wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur atau wawancara terbuka ialah wawancara yang bersifat bebas yang mana pedoman wawancara hanya terdiri dari poin-poin utama terkait permasalahan yang diajukan (Sugiyono, 2017, hlm. 197). Wawancara tidak terstruktur yang biasa digunakan dalam penelitian pendahuluan dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan informasi awal terkait permasalahan yang sedang diteliti. Hal ini dilakukan guna mendapatkan informasi lebih dalam dari narasumber yaitu guru kelas IV SD X Kota Pangkalpinang yang dilakukan secara langsung di sekolah.

2). Observasi

Setelah proses wawancara selesai, langkah selanjutnya ialah melakukan observasi. Observasi atau pengamatan langsung

dilakukan untuk melihat keadaan dari objek penelitian. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran daring atau luring berlangsung serta melihat bagaimana guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajarkan materi kepada siswa.

Jenis observasi dalam penelitian ini termasuk ke dalam observasi terstruktur dan observasi non partisipan (Sugiyono, 2017, hlm. 204). Observasi terstruktur artinya kegiatan observasi ini dirancang secara sistematis dan peneliti mengamati variabel yang sudah ditetapkan sebelumnya. Observasi non partisipan artinya peneliti tidak terlibat langsung ke dalam aktivitas orang-orang yang sedang diamati. Peneliti hanya datang ke lokasi penelitian dan mengamati bagaimana proses pembelajaran berlangsung sembari dilakukan pencatatan temuan di lapangan sebelum melakukan analisis data.

3). Studi Literatur

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti sebelum merancang media pembelajaran multimedia interaktif ialah melakukan studi literatur terkait teori-teori yang relevan dengan perancangan media pembelajaran. Studi literatur yang dilakukan berupa pencarian mendalam tentang perancangan media pembelajaran multimedia interaktif, pendekatan ekopedagogi dalam pembelajaran, dan analisis materi ajar IPS dan PPKn pada tema 9 subtema 1 kelas IV SD.

Peneliti melakukan jelajah literatur untuk mendapatkan sumber bacaan dan sumber rujukan yang relevan dengan penelitian. Jelajah literatur dilakukan berupa mencari artikel jurnal dan terakreditasi melalui mendeley dan google scholar. Salah satu diantaranya ialah artikel yang berjudul “Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia” (Leztiyani, 2021).

Selain itu, buku-buku terkait pembelajaran dan peranan media pembelajaran juga turut andil dalam memberikan referensi yang didapat langsung dari perpustakaan dan ada pula yang diakses *online*. Salah satunya buku berjudul “Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik” (Thobroni, 2016). Ada pula penelitian terdahulu yaitu skripsi dan tesis yang diakses *online* melalui laman perpustakaan UPI sebagai sumber rujukan untuk menguatkan penelitian ini, salah satunya skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar” (Hajidi, 2018).

3.2.2 Tahap Desain

Setelah hasil analisis dari studi pendahuluan didapat, selanjutnya peneliti melakukan perancangan sebuah produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Dari hasil observasi, guru sudah memanfaatkan tayangan presentasi sebagai alat bantu mengajar untuk menayangkan materi ajar. Namun, tampilan dan sajian materi terbilang sangat tekstual sehingga membuat siswa sedikit jenuh saat belajar. Maka dari itu, perancangan media pembelajaran multimedia interaktif ini hadir untuk menyelesaikan masalah yang ditemui. Selain itu, perancangan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru untuk mengemas materi ajar yang lebih menarik dan komprehensif untuk dipelajari oleh siswa baik saat pembelajaran daring atau luring.

Pada tahap desain ini, peneliti merancang media pembelajaran multimedia interaktif dan kuisioner sebagai lembar validasi ahli terkait kelayakan media pembelajaran yang dirancang.

- 1). Perancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Ekopedagogi Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV SD

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam merancang media pembelajaran multimedia interaktif ialah dengan melakukan analisis kompetensi dasar, penyusunan indikator capaian kompetensi, penyusunan tujuan pembelajaran, dan analisis materi pada tema 9 kelas IV tentang “Kayanya NegeriKu”. Setelah melakukan rangkaian tahapan awal, barulah peneliti mengembangkan materi pada mata pelajaran IPS dan PPKn pada tema 9 subtema 1 tersebut.

Alasan dipilihnya materi IPS dan PPKn karena kedua mata pelajaran tersebut memiliki fokus bahasan materi yang saling berkesinambungan. Pada materi IPS tentang karakteristik lingkungan dari tingkat kota hingga provinsi dan pemanfaatan sumber daya alam. Sedangkan pada materi PPKn tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai masyarakat terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Fokus bahasan materi pada kedua mata pelajaran tersebut sangat relevan bila dikaitkan dengan lingkungan hidup siswa.

Pengemasan kedua pokok bahasan materi IPS dan PPKn yang erat kaitannya dengan lingkungan, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang relevan dengan bahasan materi yaitu pendekatan ekopedagogi. Pendekatan ekopedagogi dalam perancangan media pembelajaran multimedia interaktif menjadi payung kegiatan pembelajaran yang bertujuan menjadikan siswa agar memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan hidup. Dengan demikian upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar dapat berjalan dengan optimal yang ditandai dengan penguasaan konsep yang matang dan diharapkan adanya perubahan perilaku peduli lingkungan yang lebih baik.

2). Pengembangan Kuisioner sebagai Lembar Validasi Ahli

Kuisioner yang dikembangkan peneliti merupakan instrumen penelitian yang berguna untuk mengumpulkan data.

Kuisisioner menurut Sugiyono (Kanti, 2015, hlm. 33) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Kuisisioner dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang akan diisi oleh ahli terkait. Lembar validasi ahli berguna untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Untuk menguji kelayakan produk dibutuhkan ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran untuk memvalidasi produk tersebut.

Validitas sendiri menurut Sugiyono (2017, hlm. 363) merupakan derajat ketepatan antara data yang didapat dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Jenis validitas dalam penelitian ini adalah validitas internal yang berguna untuk melihat derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai. Dalam penelitian ini, kuisisioner yang dikembangkan mengacu pada syarat-syarat kelayakan rancangan media pembelajaran multimedia interaktif.

3.2.3 Verifikasi dan Validasi

Rancangan media pembelajaran multimedia interaktif dan kuisisioner yang telah dikembangkan peneliti, akan diteruskan kepada ahli terkait untuk dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran. Verifikasi dan validasi dari ahli melalui lembar kuisisioner akan dilakukan sebanyak dua siklus hingga mencapai persetujuan ahli. Adapun tahapan ini melibatkan ahli materi pembelajaran PPKn yaitu Bapak FSM selaku dosen mata kuliah PPKn dan ahli media pembelajaran yaitu Ibu IR selaku dosen mata kuliah Seni Rupa. Dipilihnya beliau berdua sebagai validator karena latar belakang ilmu dan pengalaman mengajar beliau yang relevan dengan penilaian yang akan dilakukan dalam lembar validasi ahli.

3.2.4 Analisis dan Evaluasi

Umpan balik yang didapat peneliti dari hasil rancangan awal media pembelajaran multimedia interaktif akan dianalisis dan dievaluasi oleh peneliti untuk memperbaiki rancangan media pembelajaran sebelumnya. Setelah perbaikan rancangan media pembelajaran multimedia interaktif selesai, peneliti akan mengirimkan kembali rancangan produk dan kuisioner kepada ahli terkait untuk diberikan masukan dan penilaian sebagai bagian akhir dari siklus kedua dalam metode penelitian delphi sendiri hingga mencapai persetujuan seluruh ahli.

3.3 Tempat Penelitian dan Partisipan

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SD X yang berada di Kota Pangkalpinang. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SD, dosen ahli materi pembelajaran, dan dosen ahli media pembelajaran. Dipilihnya guru kelas IV sebagai partisipan penelitian dengan alasan subjek terkait sangat mengenali situasi dan kondisi dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain guru kelas, partisipan penelitian ini terdiri pula dari validator ahli materi pembelajaran yaitu Bapak FSM dan validator ahli media pembelajaran yaitu Ibu IR.

Bapak FSM selaku validator ahli materi pembelajaran merupakan seorang dosen mata kuliah PPKn di prodi PGSD UPI. Beliau dipilih untuk menjadi validator ahli materi pembelajaran karena keahlian beliau dalam menguasai konten materi ajar PPKn di sekolah dasar. Dikarenakan media pembelajaran yang dirancang mengangkat materi IPS dan PPKn, maka dibutuhkan ahli materi pembelajaran PPKn untuk menilai kelayakan materi ajar yang dikembangkan.

Ibu IR selaku validator ahli media pembelajaran merupakan seorang dosen mata kuliah Seni Rupa di prodi PGSD UPI. Beliau dipilih untuk menjadi validator ahli media pembelajaran karena keahlian beliau dalam menguasai unsur seni desain pada media pembelajaran yang dirancang peneliti. Dikarenakan media pembelajaran multimedia interaktif yang

dirancang terdapat unsur desain grafis maka dibutuhkan ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan desain media pembelajaran yang dikembangkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan alat ukur yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian (Riduwan, 2014). Teknik pengumpulan data merupakan salah satu langkah terpenting dalam penelitian untuk mendapatkan data guna menemukan jawaban rumusan masalah yang ditetapkan. Kualitas data penelitian ditentukan oleh kualitas instrumen penelitian dan kualitas teknik pengumpulan data. Dalam mendapatkan data dibutuhkan teknik pengumpulan data agar memudahkan peneliti mencari data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Menurut Richey dan Klein terdapat beberapa tipe data yang sesuai dengan keunikan dari masing-masing penelitian bergantung kepada dasar dan tujuan penelitian yang dilakukan (Hajidi, 2018, hlm. 25). Beberapa tipe data tersebut diantaranya *Profile Data*, *Context Data*, *In-Progress Project Data*, *Try-Out Data*. Berdasarkan pada penelitian yang sedang dikembangkan, peneliti memilih tipe data *In-Progress Project Data* dan *Try-Out Data*.

1). *In-Progress Project Data* (Data Proyek dalam Pengembangan)

Data proyek yang dimaksud dalam penelitian ini ialah proses perancangan dari awal penelitian hingga akhir penelitian. Data proyek ini didapat melalui wawancara, observasi, dan instrumen catatan kerja (*work logs*).

2). *Try-Out Data* (Data Pengujian)

Data pengujian yang dimaksud dalam penelitian ini ialah data hasil evaluasi dari validator ahli. Data pengujian didapat dari lembar validasi ahli media dan ahli materi yang dikumpulkan untuk mengetahui umpan balik dari produk yang sudah dirancang.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara, observasi, dan studi literatur sebagai studi pendahuluan sebelum melakukan penelitian. Dari

hasil studi pendahuluan ini, peneliti mendapatkan data terkait identifikasi masalah yang ditemui. Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah penelitian, penelitian melakukan studi literatur terkait teori-teori yang mendukung sebelum merancang media pembelajaran multimedia interaktif. Lalu setelah rancangan media pembelajaran multimedia interaktif siap, peneliti mengembangkan kuisisioner sebagai lembar validasi untuk diberikan kepada ahli terkait guna melihat kelayakan media yang telah dirancang.

Kuisisioner validasi ahli dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran Guttman. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan panjang pendeknya interval yang terdapat pada alat ukur untuk menghasilkan data kuantitatif (Susanti, 2014, hlm. 42). Sedangkan skala Guttman menurut Kanti (2015, hlm. 33) ialah skala pengukuran yang digunakan untuk mendapatkan tipe jawaban yang tegas dari responden yaitu hanya dengan dua interval, seperti: jawaban benar-salah, ya-tidak, setuju-tidak setuju. Skala Guttman dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau daftar ceklis. Dalam kuisisioner yang dikembangkan, skala Guttman berbentuk daftar ceklis dengan interval setuju dan tidak setuju. Untuk jawaban positif yaitu setuju diberi skor 1. Sedangkan jawaban negatif yaitu tidak setuju diberi skor 0.

Tabel 3.1 Kategori Pemberian Skor Jawaban Skala Guttman

Jawaban	Skor Jawaban	
	+	-
Setuju	1	0
Tidak Setuju	0	1

Skor yang diberikan berupa 1 dan 0 merupakan data ordinal. Data ordinal ialah data yang memiliki urutan namun tidak memiliki nilai pada pengukurannya karena hanya digunakan untuk mengukur pendapat atau preferensi (Pertiwi, 2020, hlm. 48). Sehingga, data ordinal yang didapat dari penilaian kuisisioner oleh validator merupakan bagian dari pengumpulan data. Pengumpulan data dari lembar validasi ahli dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama berguna untuk mendapatkan umpan balik agar

perbaikan rancangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat dilakukan. Selanjutnya, hasil perbaikan rancangan media akan didistribusikan kembali kepada ahli terkait untuk dilakukan validasi siklus kedua untuk mendapatkan hasil validasi terakhir.

3.5 Instrumen Penelitian

Alat bantu yang berguna untuk mengumpulkan data sebagai penunjang keberhasilan sebuah penelitian disebut dengan instrumen penelitian. Menyusun instrumen penelitian menjadi bagian terpenting untuk mendukung terlaksananya prosedur penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah catatan kerja (*work logs*) untuk mengetahui perkembangan proses perancangan produk dan lembar validasi ahli berupa kuisioner yang akan diisi oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran untuk memvalidasi media pembelajaran multimedia interaktif yang dirancang. Mengadaptasi dari kisi-kisi instrumen validasi ahli yang terdapat pada penelitian lain yang relevan, berikut kriteria penilaian validasi ahli dalam penelitian ini:

3.5.1 Lembar Catatan Kerja (*Work Logs*)

Catatan kerja akan digunakan peneliti selama proses merancang media pembelajaran multimedia interaktif untuk mengetahui perkembangan dari media itu sendiri. Menggunakan catatan kerja akan memudahkan peneliti untuk mengingat kembali proses perancangan yang sedang dilakukan. Mengadaptasi dari fase dan tugas yang dilakukan dalam catatan kerja menurut Richey dan Klein dalam merancang dan mengembangkan produk, peneliti menyusun dan memodifikasi fase dan tugas dalam catatan kerja multimedia interaktif berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hajidi (2018, hlm. 26). Catatan kerja yang disusun peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Catatan Kerja Multimedia Interaktif

Fase	Tugas yang Dilakukan
Analisis	Analisis pengguna
	Analisis KD hingga pengembangan materi

Rahma Septia Indah Cahya, 2021

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN EKOPEDAGOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

	Analisis kebutuhan perangkat keras (<i>hardware</i>) dan lunak (<i>software</i>)
Desain	Menyusun GBPM (Garis Besar Program Media)
	Membuat Flowchart
	Membuat Wireframe
	Membuat Storyboard
	Mengumpulkan bahan materi, gambar, video, dan audio
	Membuat soal-kunci jawaban dan tantangan
Pengembangan	Membuat konten media pembelajaran multimedia interaktif
	Membangun program media pembelajaran multimedia interaktif
Implementasi	Penilaian ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran
	Revisi berdasarkan saran ahli terkait

3.5.2 Lembar Validasi Ahli

Dalam menyusun kisi-kisi penilaian dalam lembar validasi ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran, peneliti menggunakan rujukan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hajidi (2018) dan Pertiwi (2020) dengan memodifikasi aspek dan kriteria dalam lembar validasi yang disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Kriteria	Jawaban		Deskripsi
			S	TS	
1.	Desain Media	Kejelasan GBPM (Garis Besar Program Media)			
		Kejelasan Flowchart			
		Kejelasan Wireframe			
		Kejelasan Storyboard			
2.	Aksesibilitas	Kemudahan dalam pengoperasian media			
		Kesesuaian fungsi tombol navigasi			
		Keterjangkauan untuk digunakan oleh siapa pun			
3.	Kemampuan Media	Kreatif dan Inovatif			
		Kualitas media yang tidak mudah rusak			

Rahma Septia Indah Cahya, 2021

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN EKOPEDAGOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

		Lebih unggul dibanding media pembelajaran konvensional			
--	--	--	--	--	--

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jawaban		Masukan
			S	TS	
1.	Penyajian Materi	Kreatif dan inovatif			
		Komunikatif (mudah dipahami)			
		Menarik perhatian dan memotivasi siswa			
		Penggunaan bahasa mudah dipahami			
2.	Kurikulum	Kesesuaian terhadap kompetensi dasar			
		Kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran			
3.	Isi materi	Kesesuaian terhadap materi ajar			
		Kejelasan penyampaian materi ajar			
		Kesesuaian gambar dan video			
		Kontekstual dengan lingkungan sekitar siswa			
		Kesesuaian terhadap isu lingkungan			
		Kesesuaian soal evaluasi			
4.	Elemen Media	Kemenarikan tampilan media			
		Keterbacaan huruf			
		Kesesuaian pemilihan warna			
		Kualitas gambar, video, dan background			
		Ketepatan dekorasi yang tidak mengganggu			
5.	Kegunaan	Kemudahan dalam memahami materi			

Rahma Septia Indah Cahya, 2021

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN EKOPEDAGOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

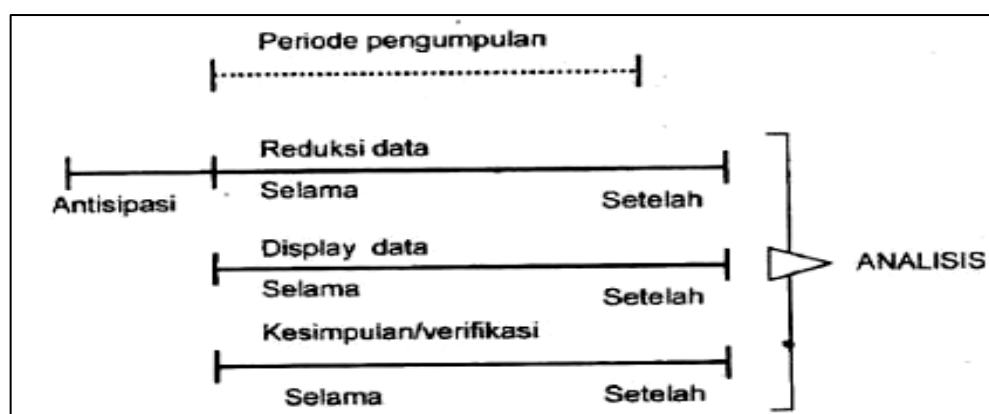
		Kesesuaian terhadap karakteristik siswa			
		Kemudahan media saat digunakan			

3.6 Analisis Data

Menurut Sugiyono, pada tahapan analisis data terdapat kegiatan mengelompokkan data, menabulasi data, menyajikan data dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah (Setiawan, 2020). Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif berguna untuk menjabarkan dan menganalisis data hasil validasi ahli dan hasil evaluasi dari perancangan produk. Sehingga rumusan masalah penelitian dapat terjawab dan memberikan kemanfaatan bagi orang banyak.

Analisis data kualitatif dilakukan ketika dan setelah pengumpulan data dilakukan. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017, hlm. 337) dilakukan terus menerus hingga tuntas sampai mendapatkan data yang sudah jenuh. Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Ketiga langkah tersebut jika digambarkan ke dalam bagan sebagai berikut:

Bagan 3.2 Komponen dalam Analisis Data (*flow model*)



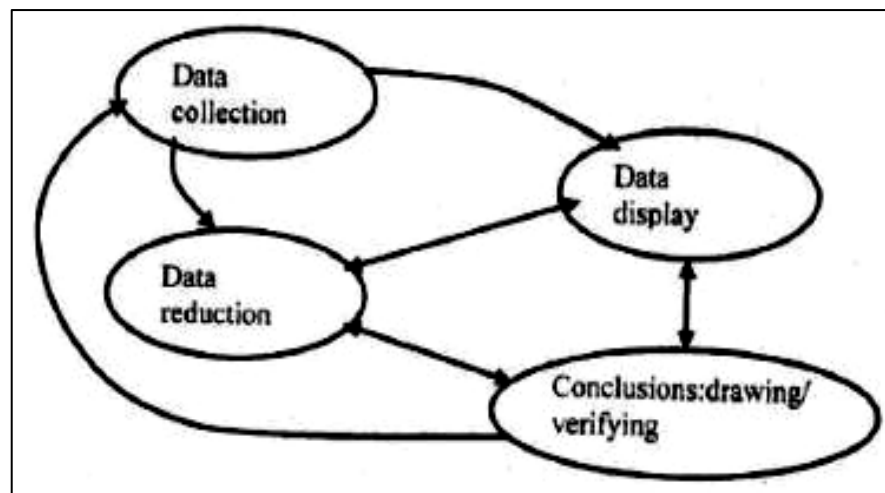
Pada gambar bagan diatas, peneliti melakukan antisipasi setelah pengumpulan data berlangsung atau sebelum melakukan reduksi data. Ditegaskan oleh Miles dan Huberman yang menyatakan,

Antisipatory data reduction is occurring as the research decides (often without full awareness) which conceptual frame work, which sites, which research question, which data collection approaches to choose.

Pernyataan diatas jika diartikan berbunyi reduksi data antisipatoris terjadi saat peneliti memutuskan (tanpa disadari) kerangka konseptual, lokasi peneltian, pertanyaan penelitian, dan ketika memilih pendekatan saat pengumpulan data.

Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017, hlm. 338) melanjutkan model interaktif dalam analisis data terlihat pada bagan dibawah ini:

Bagan 3.3 Komponen dalam analisis data (*interactive model*)



3.6.1 Mereduksi data (*data reduction*)

Setelah semua proses pengumpulan data selesai dilakukan, peneliti akan mereduksi data. Mereduksi data menurut Sugiyono (2017, hlm. 338) ialah merangkum dan mempersempit informasi dari data yang diperoleh ke dalam kategori tertentu agar lebih fokus, rinci, dan terarah. Mereduksi data dilakukan dengan merangkum dan memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal terpenting, mencari pola data, serta mengeliminasi data yang tidak perlu. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti data menganalisis data penelitian yang sudah tergambar jelas.

3.6.2 Menyajikan data (*data display*)

Data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk tampilan yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami. Penyajian data kualitatif menurut Sugiyono (2017, hlm. 341) ialah menyajikan data ke dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flow chart* atau jenisnya. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 341) menyatakan,

... the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text.

... looking at displays help us to understand what is happening and to do some thing-further analysis or caution on that unsertanding.

Jika diartikan dalam kalimat tersebut menyatakan yang paling sering digunakan dalam menyajikan data kualitatif berupa teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, peneliti akan dimudahkan dalam memahami apa yang sedang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami sebelumnya. Penyajian data juga berguna untuk mengorganisasi data dan melihat pola hubungan dari data itu sendiri.

3.6.3 Menarik kesimpulan (*conclusion drawing/verification*)

Tahapan analisis data yang terakhir setelah data disajikan adalah penarikan kesimpulan dan melakukan verifikasi. Penarikan kesimpulan menurut Sugiyono (2017, hlm. 345) ialah menyimpulkan data yang telah tersaji dengan sederhana dan mudah dipahami untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun sejak awal penelitian.

Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan melalui data yang diperoleh dari validasi ahli menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengolah data ordinal dalam kuisisioner yang akan dijabarkan pada bab IV. Perhitungan yang digunakan adalah perhitungan rata-rata persentil dengan hasil yang merujuk pada pemerolehan skor.

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai rata-rata kelas didapatkan dengan cara menjumlahkan seluruh skor, lalu dibagi dengan banyaknya subjek (Pertiwi, 2020, hlm. 55). Rumus perhitungan presentase validasi tiap ahli digambarkan seperti berikut:

Gambar 3.4 Perhitungan Presentase

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

Keterangan: P = Persentase

Tabel 3.5 Interpretasi Data Presentase

Tingkat Pencapaian	Validasi	Interpretasi
80%-100%	Sangat valid	Sangat layak
60%-79%	Cukup valid	Cukup layak
50%-59%	Kurang valid	Kurang layak
0%-49%	Tidak valid	Tidak Layak

(Pratiwi: 2020)

Tabel 3.5 menunjukkan interpretasi data presentase berdasarkan validasi ahli. Interpretasi data persentil dalam penelitian ini diharapkan memiliki tingkat pencapaian 80%-100% pada rancangan media agar memenuhi kriteria sangat valid dan sangat layak layak. Sehingga, hasil dari rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada tema 9 subtema 1 materi IPS dan PPKn kelas IV Sekolah Dasar dapat diujicobakan di kemudian hari.