

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan sebuah data baik berupa fakta maupun angka yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Dimana metode penelitian merupakan suatu proses yang sangat beraturan yang memerlukan sejumlah langkah yang berurutan seperti pengenalan dan penelitian masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data analisis data dan pernyataan kesimpulan mengenai diterima atau ditolaknya hipotesis. Langkah-langkah tersebut dapat diterapkan secara informal dalam pemecahan berbagai masalah sehari-hari seperti mengambil rute yang paling efisien dari rumah untuk bekerja atau ke sekolah atau waktu yang terbaik untuk pergi ke bank penerapannya lebih formal dari metode penelitian ini yaitu untuk pemecahan berbagai masalah di antara lain permasalahan yang dilakukan secara penelitian. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (dalam Efendi & Ibrahim, 2016:3) metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dapat dikembangkan dan dapat dibuktikan suatu pengetahuan tertentu, sehingga pada akhirnya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode D&D dengan model PPE atau *planning*, production dan Evaluation, penelitian ini bersifat kualitatif untuk menganalisis materi yang terdapat dalam rancangan desain pengembangan produk media pembelajaran *Power Point* interaktif dan kuantitatif untuk memvalidasi produk pengembangan media pembelajaran dengan para ahli.

Metode D&D Design dan Development Richey dan Klein (2007:1) mendefinisikan The systematic study of design development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhances models that govern their development. Dimana metode ini ialah untuk

mengembangkan produk dengan cara mendesain produk , menguji teori dan validasi produk.

Hal ini sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan materi hak dan kewajiban di kelas 5 Sekolah Dasar yang menggunakan metode di D&D dalam mengembangkan media pembelajaran *power point* interaktif materi hak dan kewajiban dan Instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli di bidang Pendidikan yaitu ahli media dan ahli materi.

### **3.2 Prosedur Penelitian**

Menurut Richey dan Klein (dalam Metodologi Penelitian Pendidikan, 2019:269) ada tiga langkah dalam Metode Design dan Deveplopment :

#### *1. Planning*

Pada tahap ini peneliti melakukan eksplorasi subjek yang sedang dibahas dengan melakukan kajian literatur, yaitu tahapan ini diawali dengan kegiatan kajian teoretis berupa kajian kepustakaan terhadap teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media belajar *Power point* interaktif, menetapkan materi yang digunakan, identifikasi karakteristik pengguna, menentukan rancangan produk media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### *2. Production*

Tahap penyusunan yaitu mengembangkan materi hak dan kewajiban yang sesuai dengan KI dan KD, mendesain wujud rancangan *Power Point* interaktif, mengembangkan desain *Power Point* interaktif dan materi hak dan kewajiban, Peneliti juga melakukan penyusunan instrument penilaian untuk di validasi kepada ahli di bidang pendidikan.

#### *3. Evaluation*

Validasi dilakukan dengan pemanfaatan pendapat para ahli dengan tujuan adalah untuk memperoleh kesepakatan dengan para ahli yang memiliki nilai reliabilitas tinggi terhadap pengembangan produk dari media pembelajaran

*Power Point* interaktif, instrumen penilaian yang nantinya disertai pemberian *feedback* terhadap kesepakatan tersebut dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran *Power point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **3.3. Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan peneliti melalui validasi ahli dalam menilai pengembangan desain produk untuk media pembelajaran dengan teknik kuesioner. Teknik kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan kesepakatan tentang rancangan media pembelajaran dan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Menurut Riyanto dan Hatmawan (2020:29) teknik kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan untuk di jawab. Dalam penelitian ini kuesioner dibagikan dalam bentuk online, teknik kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan kesepakatan tentang rancangan media pembelajaran dan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat peneliti untuk memperoleh penilaian dan masukan dari para ahli apakah wujud dari pengembangan media pembelajaran layak dipakai dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan hal yang diperlukan dalam penelitian di mana instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data yang disesuaikan dengan metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arikunto (dalam Ramadhani, 2012:6) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian

yang digunakan adalah kusioner berupa lembar validasi yang akan diberikan kepada para ahli di bidang materi dan media.

### 3.4.1 Penilaian Ahli

#### Kisi-Kisi Validasi Untuk Ahli Materi

No	Pernyataan	Jumlah
1.	Kesusaian Materi Dengan Indikator Pencapaian Kompetensi Pada Kurikulum	1
2.	Kesusaian Materi Dengan Kompetensi Dasar	1
3.	Kesesuaian Urutan Materi	1
4.	Kecukupan Uraian Materi	1
5.	Kecukupan Contoh Materi	1
6.	Kecukupan Latihan Dan Tes	1
7.	Kesesuaian Tes Dengan Materi C4 Dan C5	1
8.	Kecukupan Materi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	1
<b>Total</b>		<b>8</b>

**Table 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi**

#### Kisi-Kisi Validasi Untuk Ahli Media

No	Pernyataan	Jumlah
I	Tampilan	1
1.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	1
2.	Teks Dan Tulisan Jelas	1
3.	Ukuran Huruf Jelas	1
4.	Kombinasi Warna	1
5.	Posisi Tombol	1
6.	Kualitas Tampilan Gambar	1
7.	Kualitas Tampilan Video	1
8.	Kesesuaian Animasi Dan Transisi	1
9.	Kesesuaian Hyperlink	1
10.	Kesesuaian Musik Latar Belakang	1
11.	Tata Letak Teks	1
12.	Tata Letak Gambar	1
13.	Tata Letak Video	1

35

14.	Kualitas Tampilan Layar	1
15.	Kualitas Suara	1
II	Program	
1.	Kejelasan Petunjuk	1
2.	Kemudahan Penggunaan Media	1
3.	Interaktif Untuk Siswa	1
4.	Media Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	1
<b>Total</b>		<b>19</b>

**Table 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media**

### 3.5 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang dilaksanakan ialah analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif mengenai desain pengembangan media pembelajaran *Power point* interaktif yaitu produk dari penelitian ini, sedangkan kuantitatif digunakan untuk mengetahui penilaian pengembangan produk media pembelajaran *Power Point* interaktif oleh para ahli materi dan ahli media untuk meningkatkan keberhasilan belajar.

#### a. Analisis Statistik Deskriptif

Untuk data kuantitatif maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus :

$$\text{Presentase nilai masing-masing instrument } \frac{\text{Jumlah nilai riil}}{\text{Jumlah nilai total}} = x 100\%$$

Ary Donald (2002:91)

Interpretasi hasil analisis untuk instrument adalah :

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
87,5% - 100%	Sangat baik
62,5% - 87,49%	Baik
37,7% - 62,49%	Cukup baik
12,5% - 37,49%	Kurang baik
0% - 12,49%	Tidak baik

**Table 3.3 Kualifikasi Tingkat Pencapaian**

Untuk mengetahui tentang efektifitas hasil produk pengembangan media pembelajaran *Power Point* interaktif materi hak dan kewajiban mata pelajaran PKN, maka digunakan Teknik analisis deskriptif untuk mengolah data berdasarkan instrumen pengumpulan data dari instrumen penelitian ini dianalisis menggunakan presentasi nilai pada pengukuran rumus diatas. **b. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil review ahli, teknik ini dilaksanakan dengan cara mengelompokan informasi-informasi data kualitatif yang berupa saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data ini di jadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *Power Point* interaktif materi hak dan kewajiban mata pelajaran PKN.