BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Pendakatan kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi Arifin (2011, hlm. 140). Dalam penelitian ini yang diteliti adalah perkataan narasumber, hasil observasi, lalu membuat laporan secara rinci.

Desain yang digunakan dalam penelitian adalah design development research (DDR) atau disebut juga penelitian design and development (D&D). Penelitian desain dan pengembangan adalah studi sistematis tentang proses pengembangan dan evaluasi desain dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional atau noninstruksional dan model baru atau yang disempurnakan dalam proses pengembangannya (Richey & Klein, 2007). Yang terdiri dari 6 langkah menurut Hevner (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111), diantaranya sebagai berikut; 1) mengidentifikasi masalah, 2) menggambarkan tujuan, 3) merancang dan mengembangkan produk, 4) uji coba, 5) evaluasi hasil uji coba, 6) mengkomunikasikan hasil penelitian.

1.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adala media infografis dalam mata pelajaran PENJASKES. Aplikasi yang digunakan dalam memproduksi media infografis ini adalah *CorelDraw X5* dengan hasil akhir yang dikemas dalam bentuk JPG. Sedangkan Partisipan pada penelitian ini yang terlibat adalah ahli materi pembelajarn, ahli media pembelajaran, dan pengguna yaitu siswa-siswi kelas XI SMAN 1 Sumedang.

Sebelum menentukan siapa partisipan yang akan dilibatkan dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menentukan kriteria-kriteria yang harus dipenuhi oleh para partisipan. Dintentukanya kriteria pada partisipan ini bertujuan agar data yang diperoleh data yang valid. Adapun kriteria-kriteria yang

perlu dipenuhi oleh partisipan adalah:

1. Kriteria Ahli Materi Pembelajaran

a. Memiliki latar belakang pendidikan pada bidang Jasmani dan Olahraga

b. Memiliki pengalaman menajar pada bidang Jasmani dan Olahraga Adapun berdasarakan kriteria tersebut, partisipan yang terlibat adalah bapak Tommy Juliansyah, M. Pd.

2. Kriteria Ahli Media Pembelajaran

a. Memiliki latar belakang pendidikan pada bidang yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran, desain intruksional, evaluasi media pembelajaran, dan bidang lain yang serupa.

b. Memiliki pengalaman kerja pada bidang yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran, desain instruksional, evaluasi media pembelajaran, dan bidang lain yang serupa.

Adapun berdasarkan kriteria tersebut, partisipan yang terlibat adalah bapak Budi Setiawan, M.Pd.

3. Kriteria Pengguna

a. Siswa: Siswa dan Siswi kelas XI SMAN 1 Sumedang

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Infografis

Media Infografis pada penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai bahan bantu media pembelajaran yang berbentuk media Visual yang dikembangkan melalui tahapan dari perancangan story borad sampai ke pada tahap akhir yaitu editting yang menggunakan aplikasi *CorelDraw X5*.

1.3.2 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada penelitian disini didefinisikan sebagai mata pelajaran dimana PENJASKES merupakan kegiatan siswa untuk membentuk karakterisitik siswa dalam peroses pembelajaran. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga membantu siswa mengembangkan pemahaman tentang apa yang mereka perlukan untuk membuat

komitmen seumur hidup tentang arti pentingnya hidup sehat dan aktif mengembangkan kapasitas untuk menjalani kehidupan yang memuaskan dan produktif juga merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan.

1.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan yang merujuk pada prosedur penelitian desain dan pengembangan produk model Hevner (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111), yaitu:

1. Mengidentifikasi Masalah

Tahapan pertama pada penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah. Identifikasi masalah masalah dilakukan melalui studi literatur dan wawancara kepada ahli materi. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah mengumpulkan informasi terkait masalah pada proses pembelajaran daring dan penggunaan media pada proses pembelajaran daring di SMAN 1 Sumedang.

2. Menentukan Tujuan dan Solusi

Pada tahap ini, ditentukan tujuan dari penelitian yang dilakukan berikut solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahapan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan adalah :

a. Penentuan tujuan penelitian

b. Penentuan solusi dari masalah yang telah diidentifikasikan

3. Merancang dan Mengembangkan Produk

Tahapan kegiatan ini merupakan proses merancang dan mengembangkan media infografis. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan merancang dan mengembangkan produk diantaranya sebagai berikut:

a. Rancangan

Sebelum perancangan media dilakukan peneliti dibantu oleh ahli materi untuk menentukan terlebih dahulu materi yang akan disajikan. Setelah materi pelajaran ditentukan, kemudian dilakukan penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta Garis Besar Pengembangan Media (GBPM) peneliti

melakukan wawancara terkait materi dan peniliti berdiskusi dengan ahli materi dalam penyusunan RPP dan GBPM

b. Pengembangan Produk

Berdasarkan GBPM yang telah dirancang pada tahap pengembangan, selanjutnya dilakukan proses pengembangan produk. Hasil yang didapatkan pada tahapan ini adalah media Infografis yang belum di uji validasi. Kemudian yang nantinya akan dilakukan uji validasi oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

4. Uji Coba

Media Infografis yang dikembangkan kemudian diuji coba validasinya oleh para ahli. Validasi ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para ahli. Hasil yang didapatkan melalui tahapan ini berupa hasil penilaian para ahli terhadap media Infografis. Berdasarkan pada hasil validasi para ahli, dilakukan proses revisi terhadap media infografis yang dikembangkan.

2. Evaluasi Hasil Uji Coba

Pada tahapan ini, dilakukan proses evaluasi oleh pengguna terhadap media infografis yang telah direvisi sebelumnya. Evaluasi ini bertujuan untuk memberi petunjuk bagian-bagian mana dari media tersebut yang sudah baik dan bagian mana pula yang belum baik sehingga dapat mencapai tujuan dari pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dalam hal ini terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disusun Rudi dan Cepi (2008, hlm. 204). Peneliti melakukan evaluasi dengan metode survei menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan pada penilaian yang diberikan oleh siswa, proses revisi akan dilakukan kembali pada media infografis hingga membentuk hasil akhir media yang siap untuk dipertanggungjawabkan kedepannya.

3. Mengkomunikasikan hasil penelitian

Setelah seluruh tujuan dilaksanakan, hasil penelitian kemudian disajikan dalam bentuk dokumen skripsi dan dipresentasikan melalui sidang skripsi.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang dibutuhkan pada penelitian ini dikumpulkan melalui

wawancara dan penyebaran kuesioner. Wawancara dilakukan pada tahap identifikasi masalah untuk mengumpulkan data berupa infornasi mengenai proses pembelajaran daring, penggunaan media di SMAN 1 Sumedang, isi konten media pembelajaran, dan desain media yang dikembangkan. Sedangkan data yang dibutuhkan untuk mengetahui kevalidannya media itu sendiri berdasarkan para ahli dan penilaian dari siswa terhadap media yang dikembangkan pada penelitian ini, dikumpulkan melalui penyebaran instrumen pengumpulan data penelitian berupa kuesioner atau angket.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penelitian

No.	**Rumusan Masalah Umum**	**Rumusan Masalah Khusus**	**Indikator**	**Metode**
1	Bagaimana Pengembangan Media Infografis di Platfrom Instagram Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmandi Olahraga dan Kesehatan" di Sekolah Menengah Atas?	Bagaimana analisis kebutuhan pada Media Infografis di Platfrom Instagram Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmandi Olahraga dan Kesehatan" di Sekolah Menengah Atas?	Materi	Wawancara
			Media	
2		Bagaimana proses rancangan dan pengembangan Media Infografis di Platfrom Instagram Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmandi Olahraga dan Kesehatan" di Sekolah Menengah Atas?	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Kuesioner Tertutup
			Garis Besar Pengembangan Media (GBPM)	
3		Bagaimana respon pengguna terhadap Media Infografis di Platfrom Instagram Dalam Mata	Materi	Kuesioner Tertutup
			Media	

		Pelajaran Pendidikan Jasmandi Olahraga dan Kesehatan" di Sekolah Menengah Atas?		

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tertutup

No	Aspek	Indikator	Informan
1	Isi materi	Keseusaian materi dengan tujuan pembelajaran.	Ahli materi dan pengguna
		Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu Penjaskes.	Ahli materi dan pengguna
		Materi yang disampaikan singkat dan jelas.	Ahli materi dan pengguna
		Materi yang disampaikan ssesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	Ahli materi dan pengguna
2	Desain Pembelajaran	Cakupan materi yang disampaikan sesuai dengan bab yang dibahas.	Ahli materi dan pengguna
		Kelayakan materi yang disajikan.	Ahli materi dan pengguna
		Penyajian materi menggunakan bahasa dan kata yang sesuai dengan pembelajaran.	Ahli materi dan pengguna
		Kemudahan dalam mempelajari materi.	Ahli materi dan pengguna
3	Kejelasan simbol non verbal	Penggunaan warna yang digunakan sesuai dengan tujuan sasaran.	Ahli media dan pengguna

		Penggunaan tulisan yang digunakan sesuai dengan tujuan sasaran	Ahli media dan pengguna
		Pemengambilan dan pemilihan gambar sangat cocok untuk menggambarikan suatu pesan	Ahli media dan pengguna

Terdapat dua instrumen pedoman wawancara yang digunakan pada penelitian ini, yaitu instrumen dengan pertanyaan isi materi desain media. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mencakup:

1. Kriteria isi Materi dan Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Ahli Materi

Aspek	Kriteria
Materi	Kesesuaian materi dengan sasaran pembelajaran. Kendala pada isi materi yang sulit dipahami.
Media	Kendala yang terjadi pada pembelajaran daring di SMAN 1 Sumedang. Media yang cocok menangani permasalahan belajar daring. Penggunaan media infografis untuk pembelajaran daring.

2. Kriteria Pertanyaan Rancangan Media

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Ahli Media

Aspek	Kriteria
Desain Media	Desain dan tema yang sesuai pada media infografis
Elmen Grafis	Ilustrasi dan gambar yang tepat pada media infografis. Penggunaan jenis huruf dan ukuran yang cocok untuk digunakan pada media infografis. Penmilihan warna yang cocok untuk digunakan pada media infografis.

Sedangkan, untuk isi kuisiner yang digunakan pada penelitian ini berupa item-item pernyataan dalam bentuk skala likert dengan pilihan jawaban sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Berikut tabel skor skala likert:

Tabel 3.5 Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Berdasarkan kisi-kisi instrument pengumpulan data penelitian, kuesioner yang digunakan pada penelitian ini mencakup tiga jenis kuesioner. Kriteria kuesioner diadaptasi menurut Arifin (2011, hlm. 255).

1. Kuesioner Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Tabel 3.6 Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Isi materi	Keseusaian materi dengan tujuan	1

		pembelajaran.	
		Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu Penjaskes.	2
		Materi yang disampaikan singkat dan jelas.	3
		Materi yang disampaikan ssesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4
2	Desain Pembelajaran	Cakupan materi yang disampaikan sesuai dengan bab yang dibahas.	5
		Kelayakan materi yang disajikan.	6
		Penyajian materi menggunakan bahasa dan kata yang sesuai dengan pembelajaran.	7
		Kemudahan dalam mempelajari materi.	8

2. Kuesioner Validasi Ahli Media Pembelajaran

Kuesioner validasi ahli media dirancang untuk mengetahui kevalidan media infografis. Berikut ini merupakan tabel kriteria penilaian bagi ahli media terhadap media infografis.

Tabel 3.7 Validasi Ahli Media

1	Kejelasan simbol non verbal	Penggunaan warna yang digunakan sesuai dengan tujuan sasaran.	Ahli media dan pengguna
		Penggunaan tulisan yang digunakan sesuai dengan tujuan sasaran	Ahli media dan pengguna
		Pemengambilan dan pemilihan gambar sangat cocok untuk menggambarikan suatu pesan	Ahli media dan pengguna

3. Kuesioner Penilaian Siswa

Kuesioner ini dirancang untuk mengetahui nilai yang diberikan oleh siswa terhadap media infografis. Pengguna media infografis dalam penelitian ini siswa dan siswa kelas XI SMAN 1 Sumedang.

Berikut ini merupakan tabel kriteria penilaian oleh siswa terhadap media infografis.

Tabel 3.8 Penilaian Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Informan
1	Isi materi	Keseusaian materi dengan tujuan pembelajaran.	Ahli materi dan pengguna
		Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu Penjaskes.	Ahli materi dan pengguna
		Materi yang disampaikan singkat dan jelas.	Ahli materi dan pengguna
		Materi yang disampaikan ssesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	Ahli materi dan pengguna
2	Desain Pembelajaran	Cakupan materi yang disampaikan sesuai dengan bab yang dibahas.	Ahli materi dan pengguna
		Kelayakan materi yang disajikan.	Ahli materi dan pengguna
		Penyajian materi menggunakan bahasa dan kata yang sesuai dengan pembelajaran.	Ahli materi dan pengguna
		Kemudahan dalam mempelajari materi.	Ahli materi dan pengguna
3	Kejelasan simbol non verbal	Penggunaan warna yang digunakan sesuai dengan tujuan sasaran.	Ahli media dan pengguna
		Penggunaan tulisan yang digunakan sesuai dengan tujuan sasaran	Ahli media dan pengguna
		Pemengambilan dan pemilihan gambar sangat cocok untuk menggambarikan suatu pesan	Ahli media dan pengguna

3.6 Analisi Data

Muhadjir (dalam Ahmad R, 2018, hlm. 84) mengemukakan pengertian analisis data sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.

Data-data yang telah didapat kemudian di analisis dengan menggunakan rumus presentase:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Sumber: Ridwan (dalam Sugeng dan Rusmini, 2013, hlm. 73)

Keterangan:

K = Persentase penilaian

F = Jumlah jawaban partisipan

N = Skor tertinggi pada kuesioner

I = Jumlah pertanyaan pada kuesioner

R = Jumlah partisipan

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut besaran persentase setiap aspek yang dinilai kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori Skor

Keterangan	Skor (%)

Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

Pada kuesioner yang disebarkan, digali pula penilaian partisipan yang bersifat kualitatif yaitu:

1. Dari para ahli, berupa masukan mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki pada media pembelajaran.
2. Dari pengguna, berupa masukan perbaikan dan kesan serta pesan terhadap penggunaan media tersebut.