

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian peneliti akan menyajikan mengenai lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data. Berikut hasil penyajiannya.

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Pasundan 1 Bandung. Jl. Pasundan No. 32. Bandung Jawa Barat. Adapun beberapa pertimbangan dalam menentukan lokasi penelitian adalah sebagai berikut :

- a. SMP Pasundan 1 Bandung merupakan SMP tertua yang terletak kota Bandung, sehingga besarnya animo masyarakat yang masuk pada sekolah ini.
- b. Hasil dialog dengan para guru PKn di SMP Pasundan 1 Bandung mengemukakan masih rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn. Hal ini dibuktikan melalui hasil ulangan harian/semester kelas
- c. Adanya kesiapan dan sambutan positif dari guru PKn dan kepala Sekolah dalam rangka penelitian ini, sehingga diharapkan penelitian ini berjalan lancar dan memperoleh data yang objektif dan dapat dipertanggung jawabkan.
- d. Sebagai tahapan persiapan SMP Pasundan 1 Bandung dalam memasuki sistem pembelajaran *e-learning* pada tahun 2012.

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Subjek Penelitian

Karena penelitian ini adalah penelitian *research and development* (R&D) yang terdiri atas tahapan penelitian, maka yang menjadi subjek penelitian disesuaikan dengan tahap penelitian tersebut yakni:

a. Pada tahap survai awal (prasurvey). Untuk mencari informasi mengenai kondisi pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII di SMP Pasundan 1 Bandung, serta guru PKn. Sedangkan untuk mencari informasi mengenai cara pembuatan dan cara mengimplementasikan media pembelajaran multimedia interaktif secara konseptual adapun yang menjadi subjek penelitiannya adalah ahli media dan ahli materi PKn yang masing-masing berjumlah 1 orang.

b. Pada tahap uji coba

Pada uji coba terbatas (kelompok kecil) adapun yang menjadi subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas VII-C yang berjumlah 39 orang. Sementara untuk uji coba luas (sampel besar) adapun yang menjadi subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas VII-E, VII-F dan VII-G yang dipilih berdasarkan tingkatan hasil belajar yang berjumlah 118 orang dengan rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 3.1
Rekapitulasi Subjek Penelitian Kelompok Besar

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	Kategori Hasil Belajar PKn
1	VII-E	40	Tinggi
2	VII-F	38	Sedang

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3	VII-G	40	Rendah
Total Sampel		118	

Sumber: Hasil belajar PKn pada semester sebelumnya serta hasil diskusi dengan guru PKn kelas VII di SMP Pasundan 1 Bandung

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikenal dengan singkatan R&D. Borg and Gall (1989) memberikan definisi *research and development* (R&D) sebagai “*a procces used to develop and validate educational products*”. Hal senada dikemukakan oleh Sugiyono, (2011: 297) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Dari beberapa definisi ini dapatlah kita mengambil pengertian bahwa penelitian dan pengembangan ini merupakan rangkaian langkah penelitian yang terdiri atas beberapa tahapan sampai akhirnya dapat menghasilkan produk pendidikan.

Penelitian dan pengembangan (R&D) dipandang cocok untuk digunakan, karena tujuan dari penelitian ini bukan hanya menemukan media yang baru tetapi berupaya menerapkan/mengujicobakan media tersebut pada pembelajaran PKn. Pendekatan penelitian dan pengembangan ini memiliki keunggulan ditinjau dari segi prosedurnya yang sistematis dan sangat memperhatikan situasi dan kondisi nyata di sekolah.

Dalam pelaksanaannya, Borg and Gall (1989) mengemukakan sepuluh aktivitas atau tahapan penelitian yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collection*) termasuk di dalamnya *review literatur*, observasi kelas,

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pengumpulan informasi mengenai data lapangan berdasarkan studi awal dan studi literatur yang menunjang terhadap peningkatan hasil belajar.

2. Perencanaan (*planning*), termasuk di dalamnya mendefinisikan keterampilan menetapkan tujuan, menentukan urutan pembelajaran, dan uji kemungkinan dalam skala kecil.
3. Mengembangkan bentuk-bentuk pendahuluan (*develop preliminary form of product*) termasuk didalamnya persiapan materi belajar, buku-buku yang digunakan, media dan evaluasi. Mengembangkan bentuk awal model yang dimaksud adalah menyusun model pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif
4. Uji coba pendahuluan (*oreliminary field testing*)
5. Revisi terhadap produk utama (*main product revision*), didasarkan atas hasil ujicoba pendahuluan tentang pengembangan media pembelajaran untuk bahan uji coba luas.
6. Uji coba luas (*main field testing*),
7. Perbaikan hasil uji coba luas (*operational product revision*), perbaikan model pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba utama/terbatas.
8. Uji coba operasional (*operational field testing*).
9. Revisi/perbaikan produk akhir (*final product revision*) berdasarkan hasil uji coba luas
10. Disseminasi dan distribusi (*dissemination and distribution*); yaitu penyebaran dan distribusi, pada langkah ini dilakukan monitoring sebagai kontrol terhadap kualitas produk.

Berdasarkan langkah-langkah dari Borg and Gall di atas dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi lapangan, tahap-tahap penelitian dan pengembangan ini dapat disederhanakan menjadi tiga tahap mengacu pada pendapat Sukmadinata (2008: 184) yang mengemukakan “secara garis besar langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sukamadinata dan kawan-kawan terdiri atas tiga tahap, yaitu 1). studi pendahuluan, 2). pengembangan model; dan 3). uji coba model/validasi”.

Selanjutnya dari ketiga tahapan tersebut tidak penulis lakukan secara keseluruhan, sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2008: 187) bahwa “untuk

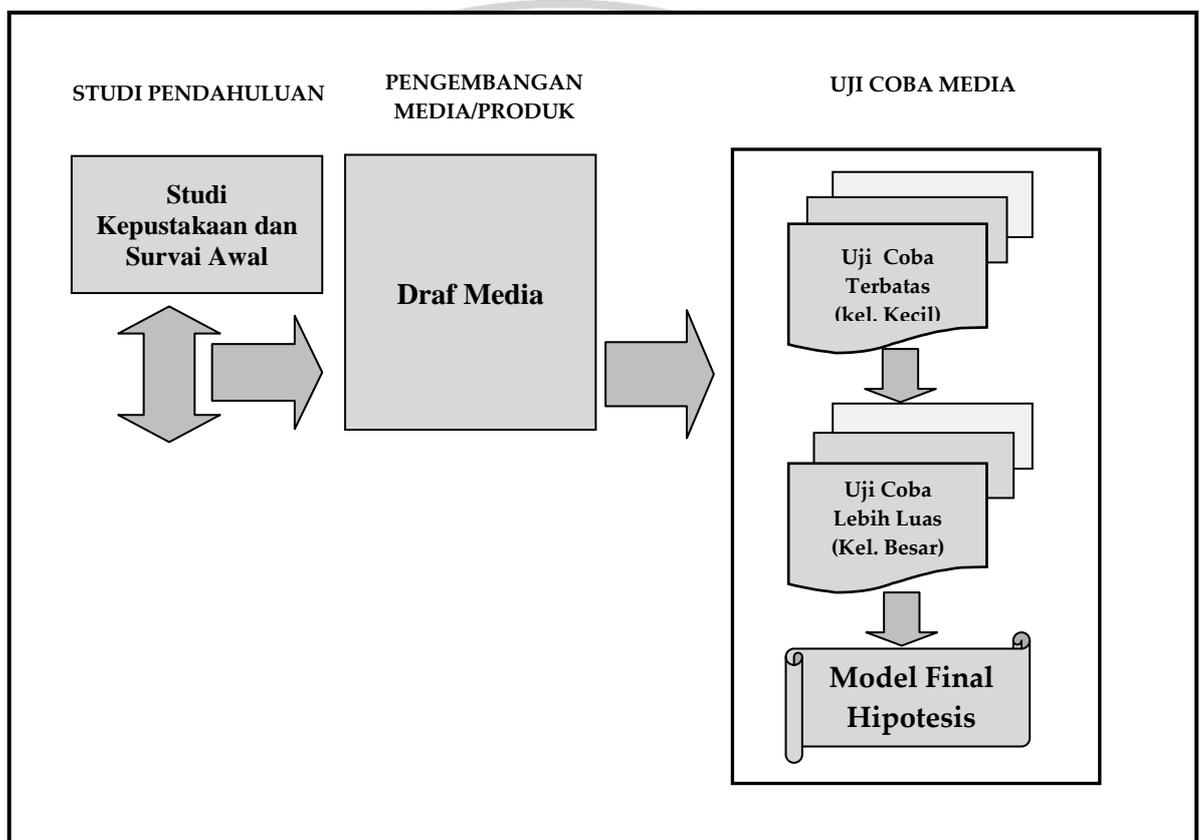
Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

peneliti dari program strata dua (S2) atau penyusunan tesis, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat dihentikan sampai dihasilkan model final, tanpa pengujian validasi untuk sampel besar”. Berikut tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) yang akan peneliti lakukan.



Diadopsi dari Syaodih (2002)

Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap studi pendahuluan

Ada dua kegiatan yang dilakukan dalam studi pendahuluan ini yaitu studi kepustakaan dan survai awal. Studi kepustakaan dilakukan untuk mempelajari dan mengkaji landasan-landasan teoritis dari model yang akan dikembangkan.

Sedangkan survai awal (prasurvey) dilakukan untuk memperoleh gambaran

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengenai kondisi pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung. Untuk mengetahui kondisi pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung, Adapun aspek-aspek yang diteliti dalam survai awal ini (1) persiapan mengajar, (2) kegiatan pembelajaran, (3) penggunaan media, metode dan penilaian pembelajaran PKn. Hasil dari survai awal/prasurvey ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung.

2. Pengembangan Media pembelajaran

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang mengacu pada landasan-landasan teori dan hasil kajian pustaka maka disusun draf awal media pembelajaran multimedia interaktif yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di lapangan. Tetapi sebelum melakukan pengembangan peneliti terlebih dahulu akan mencari informasi secara konseptual tentang bagaimana proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif, adapun aspek-aspek yang akan peneliti peroleh adalah (1) pengertian, elemen, kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif, (2) langkah-langkah yang harus dilakukan serta perangkat yang dibutuhkan daam pembuatan multimedia interaktif, (3) materi pembelajaran PKn yang tepat untuk dikembangkan, (4) dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun naskah materi, gambar serta evaluasi.

Untuk mencari informasi tentang bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran multimedia interaktif secara konseptual, adapun aspek-aspek

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

yang akan diteliti adalah (1). kemampuan khusus/pemahaman komputer guru dan peserta didik, (2). perangkat atau fasilitas yang harus dimiliki serta spesifikasinya.

Untuk mendapatkan kedua informasi di atas, peneliti akan melaksanakan wawancara dengan ahli multimedia (*media expert judgement*) yakni orang yang berkompeten dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif (ahli Informasi Teknologi/IT) serta ahli materi (*content expert judgement*) yakni orang yang ahli dalam pembelajaran PKn.

Kemudian setelah memiliki Draf awal media, langkah selanjutnya adalah melakukan di *review* melalui diskusi bersama para pembimbing dan teman-teman sejurusan sehingga menghasilkan draf model. Draf model yang dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media.

3. Uji Coba Media

Draft model yang telah dilakukan validasi oleh *expert* kemudian diuji cobakan secara terbatas (kelompok kecil) untuk melihat kelebihan dan kelemahan dari model yang dikembangkan melalui pengamatan sampai dengan ditemukan model yang sesuai dengan kondisi lapangan. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai bahan untuk merevisi media yang akan diujicobakan pada tahap berikutnya yakni pada tahap uji coba luas (kelompok besar). Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat dan hasil belajar PKn setelah menggunakan media pembelajaran multimedia.

Sebelum peserta didik belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, terlebih dahulu setiap peserta didik diberikan pretest untuk

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengetahui hasil belajarnya serta mengisi angket untuk mengetahui minat belajar peserta didik selama ini. Kemudian setelah peserta didik belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif maka setiap peserta didik diberikan posttest sebagai alat ukur untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil dan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

C. Defenisi Operasional

Setiap batasan memiliki makna yang berbeda dan lapangan studi yang berbeda. Oleh karena itu, untuk memperoleh tafsiran dan penjelasan, maka penulis memberikan defenisi operasional atas variabel penelitian sebagai berikut :

- a. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif adalah media berbasis teknologi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang merupakan gabungan elemen dasar suara, gambar, teks, video dan animasi, yang memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik diberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran serta memberikan kemanfaatan dan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar.
- b. Minat Peserta didik Belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar seorang peserta didik untuk belajar, dengan memperlihatkan aspek perhatian (*atensi*), percayaan diri (*confidence*),

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kepuasan (*satisfaction*) dan kesesuaian (*relevansi*) pada proses pembelajaran yang diterima.

- c. Hasil Belajar PKn adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menempuh proses belajar yang mencakup aspek diri peserta didik, baik berupa pemahaman akan hak dan kewajiban diri sebagai warga negara (*aspek kognitif*), kepribadian (*aspek afektif*) serta perilaku berkepribadian (*keprilakuan*).

D. Instrumen Penelitian

Didalam sebuah penelitian, dibutuhkan alat ukur yang biasanya dinamakan instrumen penelitian. Sugiyono (2008: 148) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Karena penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) maka instrumen penelitian terdiri atas instrumen kualitatif dan instrumen penelitian kuantitatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan langkah-langkah penelitian yaitu pada tahap pendahuluan yakni melalui survai awal penelitian maka disusunlah pedoman wawancara serta instrumen untuk observasi kelas. Pada tahap pengembangan media dikembangkanlah instrumen angket (*desk evaluation*), Sedangkan pada tahap uji coba media maka disusunlah angket media pembelajaran multimedia interaktif dan minat belajar, serta instrumen hasil belajar

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

PKn peserta didik yang tercakup didalamnya tes dan skala sikap. Berikut diuraikan instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Pedoman Wawancara

Sugiyono, (2011:137) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil”. Pendapat Sugiyono ini sesuai dengan apa yang menjadi tujuan peneliti, yakni melalui survai awal peneliti ingin mengetahui tentang kondisi pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung serta cara pengembangan dan mengimplementasikan media pembelajaran multimedia interaktif.

b. Instrumen Angket

Angket (*self administrated questionnaire*) adalah salah satu alat untuk menjaring data. Ada tiga angket yang dikembangkan dalam penelitian ini yang digunakan pada tahap survai awal mengenai pengembangan media yaitu:

- a. Angket untuk ahli media dan ahli materi (*expert judgement*). Untuk ahli media terdiri dari 10 butir pernyataan. Sedangkan untuk ahli materi terdiri atas 8 butir pernyataan. Angket ini digunakan untuk menjaring data yang berhubungan dengan penilaian para ahli tentang media pembelajaran yang dihasilkan. Aspek yang akan dinilai melalui oleh ahli media adalah keefektifan dan keefisienan media, reliabilitas dan usabilitas, sistem navigasi,

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

desain tampilan latar serta pemilihan warna, serta *software* yang digunakan. Sementara aspek yang akan dinilai oleh ahli materi adalah, kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, naskah, gambar dan video dengan tujuan pembelajaran, interaktivitas, kontekstualitas dan aktualitas, serta kesesuaian evaluasi dan tujuan pembelajaran.

- b. Angket untuk guru mengenai respon guru terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang telah digunakan, terdiri atas jenis multimedia interaktif, kesesuaian dan kemudahan, serta kemanfaatan dan kemanarikan yang berjumlah 14 butir pernyataan.
- c. Angket untuk peserta didik yang terdiri atas respon peserta didik terhadap multimedia interaktif yang terdiri dari aspek elemen multimedia, kesesuaian dan kemudahan, serta kemanfaatan dan kemanarikan. Angket respon peserta didik pada multimedia ini terdiri atas 14 pernyataan. Selanjutnya adalah angket minat belajar peserta didik terdiri dari aspek perhatian (*atensi*), kesesuaian (*relevansi*), percaya diri (*confidence*) dan kepuasan (*satisfaction*), yang keseluruhannya terdiri atas 21 butir pernyataan.

c. Instrumen Observasi

Observasi merupakan alat untuk mengumpulkan data dengan tujuan-tujuan tertentu. Observasi memungkinkan penyelidik mengamati dari dekat gejala penyelidikan, peneliti dapat mengambil jarak sebagai pengamat semata-mata, atau melibatkan diri dalam situasi yang ditelitinya atau secara aktif berpartisipasi. (Surakhmad, 1980). Dalam penelitian ini peneliti ikut melibatkan diri

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berpartisipasi aktif dalam situasi yang sedang diobservasi/diamati selama proses terjadi dalam situasi yang sebenarnya. Instrumen observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung serta melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif oleh peserta didik.

d. Instrumen Hasil Belajar

Instrumen hasil belajar dikembangkan dalam bentuk test, skala kepribadian, dan pengamatan. Hal ini dikarenakan di dalam PP 19 Pasal 64 ayat (7) dikatakan bahwa hasil belajar PKn terdiri atas pemahaman terhadap hak dan kewajiban/tes kewarganegaraan (diukur dengan menggunakan soal pilihan berganda yang berjumlah 30 butir pertanyaan), Kepribadian, (diukur dengan menggunakan skala kepribadian yang berjumlah 50 butir pertanyaan), serta perilaku berkepribadian, (lembar pengamatan oleh guru yang terdiri atas 7 komponen perilaku kepribadian).

E. Proses Pengembangan Instrumen

1. Pengujian Instrumen Kuantitatif

a. Uji Validitas

Dikatakan instrumen yang valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. "Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". (Sugiyono, 2011:121). Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauhmana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur (Surapranata, 2004:50). Validitas tes

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dibutuhkan untuk mengetahui kualitas tes yang akan digunakan untuk mengukur sesuatu yang akan kita ukur.

Setelah dilakukannya validitas isi dan konstruksi, langkah penelitian selanjutnya melakukan validitas eksternal, dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang ada di lapangan (Sugiyono, 2011:129). Uji coba pada validitas eksternal ini menggunakan sampel yaitu 30 orang peserta didik kelas VII di SMP 43 Bandung. Alasan pemilihan sampel ini berdasarkan kesamaan karakteristik di SMP Pasundan 1 sebagai lokasi penelitian, baik tempat, akreditasi “A” yang diperoleh sekolah, prestasi, dan sebagainya. Salah satu cara untuk menentukan validitas ini adalah dengan menggunakan *korelasi product moment* dengan simpangan yang dikemukakan oleh *Pearson* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum X_i Y_i) - (\sum X_i \sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Dimana :

r_{xy} : koefisien korelasi x dan y (nilai validitas soal)

n : banyak data

X_i : Data X ke-I (Skor Tiap Soal Responden ke-i)

Y_i : Data Y ke-I (Total Skor Responden ke-i)

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$\sum X_i$: Jumlah data X ke-i

$\sum Y_i$: Jumlah data Y ke-i

Untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah soal, maka nilai koefisien korelasinya harus diuji dengan statistic uji-t

$$t = r \sqrt{\frac{(n-2)}{1-r^2}}$$

Dimana :

t : statistic uji-t (nilai t-hitung)

r : koefisien korelasi (nilai validitas)

n : banyaknya responden

Setelah didapatkan nilai t-hitung, kemudian dibandingkan dengan t-tabel. Dimana nilai t-tabel diperoleh dari daftar peluang t dengan taraf signifikansi α dan derajat kebebasan $n - 2$. Kriterianya adalah koefisien korelasi berarti (valid) jika t-hitung \geq t-tabel. Berikut hasil uji validasi pada penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PKn peserta didik pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Untuk instrumen hasil belajar pada aspek pemahaman hak dan kewajiban, setelah dilakukan uji validasi ternyata butir soal yang tidak valid sebanyak 7 item, instrumen hasil belajar pada aspek skala kepribadian setelah dilakukan uji coba instrumen yang tidak valid sebanyak 10 item. Sedangkan pada angket variabel minat belajar setelah dilakukan uji validasi bahwa instrumen yang tidak valid

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sebanyak 2 butir pernyataan. Instrumen yang valid akan digunakan sebagai instrumen penelitian sesungguhnya, sedangkan instrumen yang tidak valid maka harus diperbaiki kembali atau bahkan dibuang. Instrumen yang telah diperbaiki kemudian akan didiskusikan kembali oleh pembimbing tesis.

Untuk angket penilaian multimedia interaktif *expert judgement*, serta angket media pembelajaran multimedia interaktif yang akan diisi oleh guru dan peserta didik, validasi dilakukan dengan mengkonsultasikannya dengan pembimbing tesis dan orang yang ahli pada bidangnya.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2005: 267). Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal dan internal. Secara eksternal dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. (Sugiyono, 2005: 273).

Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian, dapat digunakan Teknik Belah Dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brown. Untuk keperluan itu, maka butir-butir instrumen dibelah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok instrument nomor ganjil dan kelompok instrument nomor 5 genap. Selanjutnya skor total antara kelompok ganjil dan kelompok genap dicari

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

korelasinya dengan menggunakan rumus Pearson Product Momen. setelah itu, reliabilitas dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_1 = \frac{2 r_b}{1 + r_{12}}$$

Dimana :

r_{11} : koefisien Reliabilitas

r_{12} : korelasi antara 2 kelompok belahan (genap-ganjil)

r_{12} diperoleh dari rumus korelasi berikut:

$$r_{12} = \frac{n(\sum X_1 X_2) - (\sum X_1 \sum X_2)}{\sqrt{\{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{n \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\}}}$$

Dimana :

r_{12} : korelasi antara X_1 (belahan pertama) dan X_2 (belahan kedua)

X_1 : Kelompok belahan pertama

X_2 : Kelompok belahan kedua

Pemberian interpretasi terhadap reliabilitas (r_1) Umumnya digunakan standar reliabilitas r_1 uji coba sama dengan atau lebih dari 0,70 yang berarti hasil uji coba tesnya memiliki reliabilitas kurang (*un-reliable*). Kriteria besarnya reliabilitas adalah sebagai berikut :

0,80	Sampai dengan	1,00	:	Sangat tinggi
0,60	Sampai dengan	0,79	:	Tinggi
0,40	Sampai dengan	0,59	:	Cukup
0,20	Sampai dengan	0,39	:	Rendah
0,00	Sampai dengan	0,19	:	Tidak reliabel

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Setelah dilakukan uji coba instrumen dan kemudia dilakukan tabulasi data pada penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PKn peserta didik pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan, maka untuk instrumen hasil belajar pada aspek pemahaman hak dan kewajiban, memiliki reliabilitas 0,81%. Mengacu pada tabel di atas maka reliabilitas pada instrumen tersebut masuk kategori sangat tinggi. Artinya instrumen tersebut cukup reliabel bila digunakan untuk pengukuran dalam pengumpulan data penelitian.

Untuk instrumen hasil belajar pada aspek skala kepribadian, setelah dilakukan uji coba intsrumen, maka pada skala ini memiliki tingkat reliabilitas 0,97%. Mengacu pada tabel di atas maka reliabilitas pada instrumen tersebut masuk kedalam golong sangat tinggi. Artinya instrumen tersebut cukup reliabel bila digunakan untuk pengukuran dalam pengumpulan data penelitian. Sedangkan pada angket variabel minat belajar, setelah dilakukan uji reliabilitas maka ditemukan 0,82%. Mengacu pada tabel di atas maka reliabilitas pada instrumen tersebut masuk kedalam kategori sangat tinggi.

c. Uji Daya Beda

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan hasil uji daya beda yang dilakukan terhadap variabel Y_2 yaitu hasil belajar PKn pada sub variabel tes pengetahuan hak dan kewajiban, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Daya Pembeda Pada Tes Hasil Belajar Peserta didik

Soal	DP	Keterangan	Soal	DP	Keterangan	Soal	DP	Keterangan
1	0.25	Cukup	11	0.625	Baik	21	0.625	Baik
2	0.25	Cukup	12	0.25	Cukup	22	0.625	Baik
3	0.125	Jelek	13	0.375	Cukup	23	0.25	Cukup
4	0.5	Baik	14	0.125	Jelek	24	0.5	Baik
5	0.375	Cukup	15	0.5	Baik	25	0.375	Cukup
6	0.25	Cukup	16	0	Sangat Jelek	26	0.125	Jelek
7	0.375	Cukup	17	0.25	Cukup	27	0.25	Cukup
8	0.625	Baik	18	-0.375	Sangat Jelek	28	0.375	Cukup
9	0.25	Cukup	19	-0.375	Sangat Jelek	29	0.125	Jelek
10	0.375	Cukup	20	0.375	Cukup	30	0	Sangat Jelek

Ket: DP = Daya Pembeda

Tabel di atas menunjukkan kriteria daya pembeda pada tes hasil belajar peserta didik. Kemudian untuk melihat persentase daya pembeda setiap soal maka kita dapat melihatnya pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3
Persentase Daya Pembeda Pada Tes Hasil Belajar Peserta didik

Keterangan		N	%
SJ	Sangat Jelek	4	13.3%
J	Jelek	4	13.3%
C	Cukup	15	50%
B	Baik	7	23.3%
SB	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		30	100%

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 4 pertanyaan harus dibuang, 4 pertanyaan dianggap jelek harus diperbaiki, dan 15 pertanyaan dianggap cukup serta 7 pertanyaan dianggap baik yang tetap dipertahankan.

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong sukar, sedang atau mudah. Persamaan yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran dengan proporsi menjawab benar adalah:

$$P = \frac{\sum x}{S_m N} \quad \text{Surapranata (2006: 12)}$$

P = indeks tingkat kesukaran

$\sum x$ = banyaknya peserta tes yang menjawab dengan benar

S_m = skor maksimum

N = jumlah peserta tes

Kriteria indeks kesukaran butir soal yang digunakan menurut Surapranata (2006:

21) dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

0,00	<	P	\leq	0,30	=	Sukar
0,30	<	P	\leq	0,70	=	Sedang
0,70	<	P	\leq	1,00	=	Mudah

Setelah dilakukan tabulasi data, khususnya tes pemahaman hak dan kewajiban dalam bentuk tes pilihan ganda, dari 30 soal maka diperoleh soal yang memiliki tingkat kesukaran tinggi adalah 1 soal (3,3%), sukar 3 (10%), sedang 13 soal (43%) dan soal yang tergolong mudah adalah 12 soal (40%), dan sangat mudah 1 (3%).

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan di dalam penelitian ini dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi, adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung dengan menggunakan alat observasi terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki. Observasi ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung serta memperoleh data tentang pelaksanaan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif.
2. Wawancara, digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berhubungan dengan pandangan guru dan peserta didik berkaitan proses pembelajaran PKn yang selama ini di SMP Pasundan 1 Bandung serta cara pengembangan dan implementasi multimedia interaktif secara konseptual.
3. Angket, adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2008: 142). Pada penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berhubungan dengan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif, minat belajar PKn peserta didik selama ini dan sesudah menggunakan media serta penilaian multimedia interaktif oleh ahli materi dan ahli PKn.

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4. Studi dokumentasi, untuk memperoleh beberapa teori yang mendasari beberapa penelitian ini diperlukan adanya buku-buku, majalah, artikel dan lain sebagainya yang relevan dengan masalah yang diteliti. Studi dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh informasi berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran PKn di SMP, serta mencoba mengkaji rencana pelajaran yang selama ini dibuat oleh guru PKn di SMP Pasundan 1 Bandung.
5. Dokumentasi atau foto, digunakan dalam penelitian ini agar dapat merekam peristiwa-peristiwa penting atau untuk merekam aspek kegiatan di kelas yang meliputi seluruh aktivitas peserta didik dengan tujuan untuk memperjelas atau memperkuat data dari hasil observasi dan dapat juga membantu data-data lainnya yang sangat penting
6. Penilaian, digunakan untuk memperoleh data tentang hasil evaluasi analisis landasan dan konsep, *flowchart view*, *story board* dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif, sekaligus untuk mengetahui keterpakaian produk dalam pembelajaran
7. Tes hasil belajar. Teknik tes dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Tes berupa pilihan berganda untuk mengukur pemahaman peserta didik akan hak dan kewajiban, serta skala kepribadian untuk mengukur kepribadian peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Surya Dharma, 2012

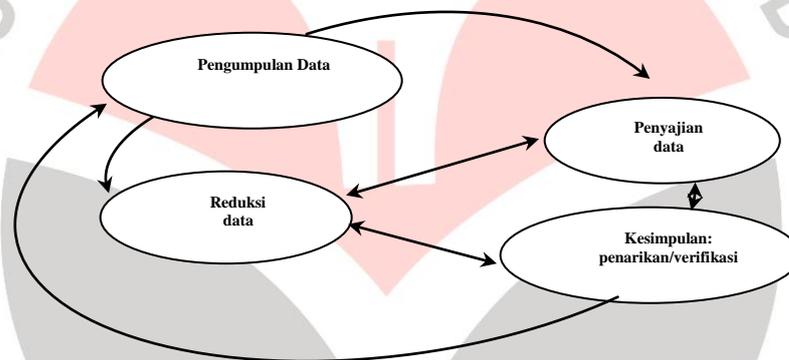
Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Data Kualitatif

Pada hasil survey awal penelitian analisis data yang akan dipakai adalah analisis data dari Miles dan Huberman (1992:16-18) terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu : Reduksi data, penyajian data/display data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Analisis data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang dan terus menerus. Masalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul.



Bagan 3.2 Komponen-komponen Analisis Data
(Miles dan Huberman, 1992:20)

Bagan di atas menjelaskan bahwa tiga jenis kegiatan utama pengumpulan data (reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi) merupakan proses siklus interaktif. Peneliti harus siap bergerak di antara empat sumbu kumparan itu selama pengumpulan data, selanjutnya bergerak bolak balik di antara kegiatan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi Data

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Data yang diperoleh jumlahnya cukup banyak, sehingga memerlukan pencatatan secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu dirangkum dan dipilih hal-hal yang pokok dan penting.

Selama proses reduksi data peneliti dapat melanjutkan meringkas, mengkode, menemukan tema, reduksi data berlangsung selama penelitian di lapangan sampai pada pelaporan penelitian selesai. Reduksi data merupakan yang menajamkan untuk mengorganisasikan data, dengan demikian kesimpulannya dapat diverifikasi untuk dijadikan temuan penelitian terhadap masalah yang diteliti. Reduksi data ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data sesuai dengan aspek-aspek permasalahan penelitian. Dengan cara melakukan pengelompokkan tersebut maka peneliti dapat dengan mudah menentukan unit-unit analisis data penelitiannya.

2. Display Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan atau ditampilkan (*display*) dalam bentuk deskripsi sesuai dengan aspek-aspek penelitian. Penyajian data ini dimaksudkan untuk memudahkan peneliti menafsirkan data dan menarik kesimpulan.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan akan dilakukan berdasarkan pemahaman terhadap data yang telah dikumpulkan. Sesuai dengan hakekat penelitian kualitatif,

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

penarikan kesimpulan ini dilakukan dengan cara bertahap. *Pertama*, menarik kesimpulan sementara atau tentatif, namun seiring dengan bertambahnya data maka harus dilakukan verifikasi data dengan cara mempelajari kembali data yang telah ada. *Kedua*, verifikasi data juga dilakukan dengan cara meminta pertimbangan dari pihak-pihak lain yang ada keterkaitannya dengan penelitian, yaitu dengan meminta pertimbangan dari guru-guru lain, atau dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari sumber-sumber tertentu dengan sumber-sumber lain. Akhirnya peneliti menarik kesimpulan akhir untuk mengungkap temuan-temuan penelitian ini.

2. Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada hasil belajar, angket media pembelajaran multimedia interaktif serta angket minat belajar pada uji coba terbatas dan uji coba luas akan dianalisis secara statistic menggunakan uji-t dengan menggunakan program SPSS versi 16 dan atau versi terbaru. Sedangkan rumusan yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing penilaian ahli adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tinggi}} \times 100\%$$

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 3.4
Konversi Tingkat Pencapaian dengan skala 4

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

(Sudjana : 2005)

H. Prosedur Penelitian

Serangkaian persiapan yang peneliti susun untuk kepentingan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan prosedur sebagaimana berikut :

a. Persiapan Pralapangan

- 1) Studi penjajakan terhadap masalah penelitian
- 2) Studi literatur untuk menemukan landasan penelitian
- 3) Menyusun rancangan penelitian
- 4) Menyusun kerangka jenis data yang akan dikumpulkan di lapangan
- 5) Berkoordinasi dengan pihak sekolah di SMP Pasundan 1 Bandung
- 6) Merancang materi pembelajaran
- 7) Membuat program multimedia interaktif
- 8) Membuat butir soal dan angket untuk uji coba media
- 9) Menentukan waktu pelaksanaan

b. Tahap Orientasi

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran

: Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

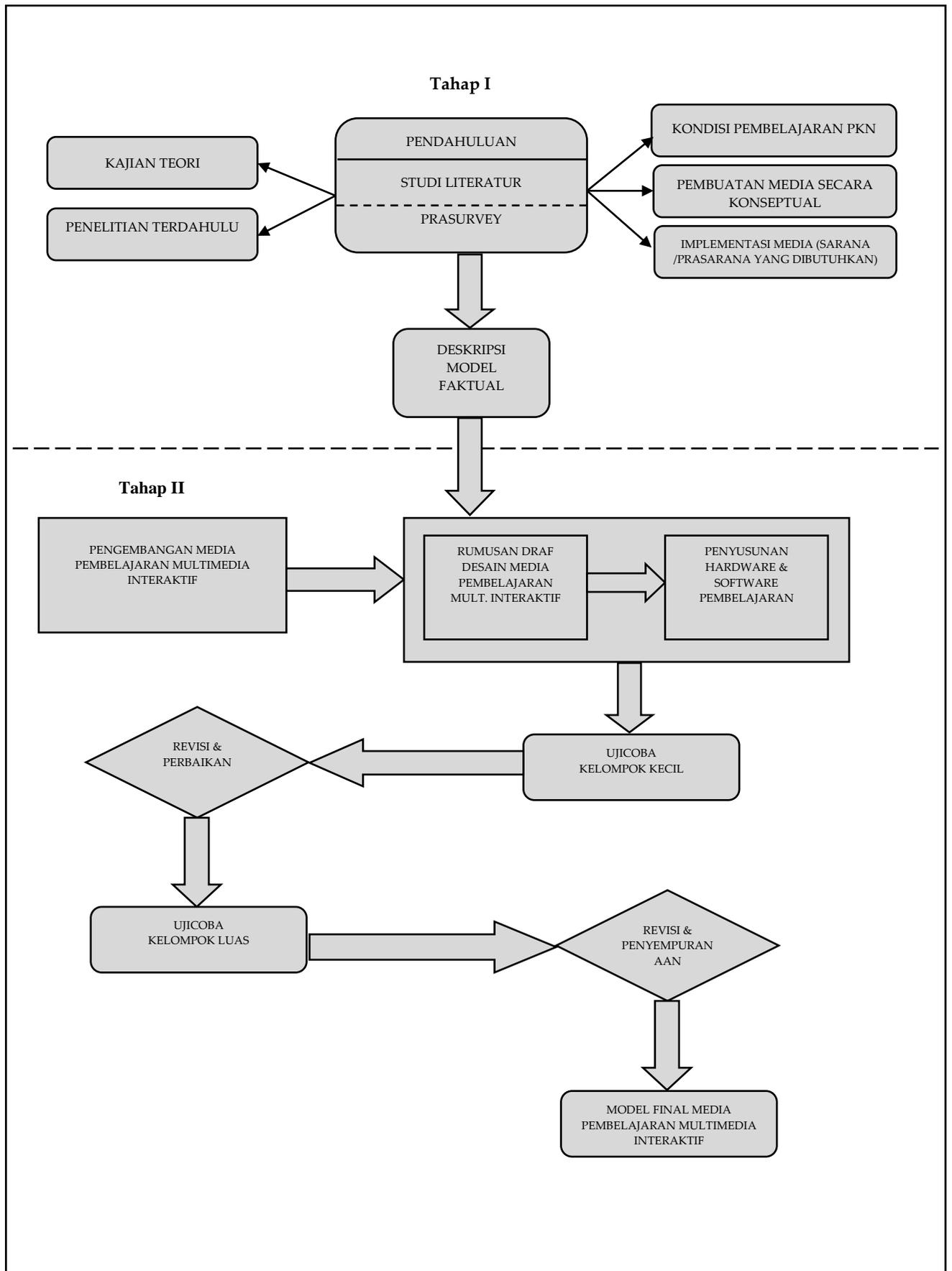
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 1) Mengadakan diskusi pembimbing tesis serta ahli media dan ahli materi PKn
- 2) Mengumpulkan dan menganalisis data awal melalui, wawancara, observasi dengan responden adalah peserta didik dan guru di SMP Pasundan 1 Bandung serta ahli media dan ahli maeri
- 3) Pengorganisasian jadwal pelaksanaan penelitian

c. Pelaksanaan penelitian di Lapangan

- 1) Mengumpulkan data dan penggalian informasi melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan analisis prediksi media
- 2) Analisis dan interpretasi data dan informasi tentang kondisi lapangan
- 3) Melakukan uji coba media pada kelompok kecil dan besar
- 4) Menafsirkan data hasil uji coba

Alur atau langkah-langkah penelitian yang peneliti lakukan ini dapat digambarkan terlihat dalam bagan berikut ini :



Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat

Bagan 3.3 : Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif