

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian di SD Negeri 09 Rangkang yang beralamat di jalan Sanggau Ledo No. 46 Kelurahan Sebalu, Kecamatan Bengkayang, Kabupaten Bengkayang, 792111. Waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah dimulai dari bulan Januari - Juli 2023. Jadwal penelitian model pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.

| No | Kegiatan | Bulan | | | | | | |
|----|-----------------------------------|-------|-----|-----|-----|-----|------|------|
| | | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei | Juni | Juli |
| 1 | Tahap Persiapan Penelitian | | | | | | | |
| | a. Penyusunan dan Pengajuan Judul | | | | | | | |
| | b. Pengajuan Proposal | | | | | | | |
| | c. Perijinan Penelitian | | | | | | | |
| 2 | Tahap Pelaksanaan | | | | | | | |
| | a. Pengumpulan Data | | | | | | | |
| | b. Analisis Data | | | | | | | |
| 3 | Tahap Penyusunan Laporan | | | | | | | |

3.2 Metode Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif ini menggunakan metode *Research and Development*

(*R&D*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Lee & Owen (2004) dengan tahapan dimulai dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

3.3 Sasaran Klien (*Target Clientele*)

Berdasarkan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yang menjadi sasaran klien (*target clientele*) dari pemanfaatan media pembelajaran yang dihasilkan adalah : 1) Guru pendidikan jasmani jenjang Sekolah Dasar; 2) Peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

3.4 Langkah-langkah tentang pengembangan Model

Pengembangan media pembelajaran membutuhkan suatu rancangan agar menghasilkan media yang bagus dan menarik. Berbagai hal harus diperhatikan dari segi materi, fenomena yang terdapat di lingkungan masyarakat, tampilan dan aspek bahasa serta tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif ini. Berikut akan dijelaskan langkah - langkah pengembangan yang akan dilakukan.

1) Tahap *Analysis*

Tahap pertama adalah tahap penilaian dan analisis (*assesment/analysis*) yang dibagi menjadi dua bagian yaitu penilaian kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*). Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara, menyebarkan angket melalui *google formulir*, dan observasi. Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dengan yang diinginkan.

Adapun tahapannya Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*) sebagai berikut:

(1) Analisis Peserta Didik (*Audience Analysis*)

Analisis karakteristik peserta didik meliputi telaah terhadap tingkat perkembangan atau kemampuan kognitif peserta didik yang merupakan hasil dari pengalaman masing-masing peserta didik, latar belakang lingkungan, minat, bakat, kemampuan awal, hasil belajar dan perbedaan kepribadian serta tingkah laku. Dari hasil analisis ini nantinya akan dijadikan acuan dalam mendesain.

(2) Analisis Tujuan

Analisis tujuan dimaksudkan untuk menetapkan dasar dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik.

(3) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Analisis teknologi dilakukan dengan meninjau segala aspek yang diperlukan agar produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini langkah yang dilakukan adalah melihat kelengkapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan agar media pembelajaran tersebut dapat digunakan. Dalam penggunaannya, PowerPoint interaktif ini dapat digunakan dengan *smartphone* dan laptop (komputer), dan dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet dan dapat pengoperasikan alat-alat tersebut.

(4) Analisis Materi

Analisis ini dilakukan dengan melihat kurikulum yang digunakan di SD Negeri 09 Rangkang yaitu sudah diterapkan kurikulum merdeka, sehingga materi yang akan dibuat di dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi senam lantai.

2) Tahap *Design*

Pada perencanaan penelitian ini dilakukan dengan membuat sebuah desain yang kemudian akan menghasilkan sebuah produk berupa PowerPoint interaktif pada materi senam lantai. Tahapan desain meliputi penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan tes atau alat evaluasi berupa kuis, merancang produk awal dan struktur materi, pengumpulan bahan materi, dan penyusunan instrumen penilaian. Struktur materi disajikan dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang didapat dari penjabaran alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Rencana desain produk pengembangan ini adalah sebagai berikut:

(1) Pembentukan tim

Pembuatan media pembelajaran PowerPoint interaktif ini tentunya memerlukan tim kerja yang mempunyai tugas dan peran masing-masing dalam pengembangan produk demi terciptanya produk yang baik dan bermanfaat.

(2) Jadwal Penelitian

Jadwal disusun agar dapat mengatur waktu secara tepat dan efisien. Pengembang perlu menyusun jadwal secara rinci untuk mengetahui tercapainya kemajuan yang terukur dengan baik dikarenakan penelitian desain dan pengembangan perlu menghasilkan kualitas yang baik.

(3) Spesifikasi Media

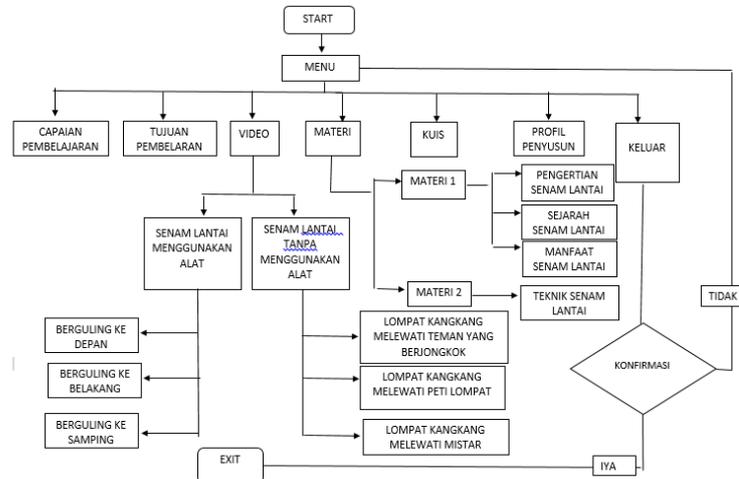
Spesifikasi media merupakan penjelasan elemen-elemen seperti tema, paduan gaya penulisan dan tata bahasa, teks standar dan animasi serta musik. (a) Materi yang akan dirancang pada pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif adalah materi senam lantai, (b) Materi yang dibuat disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP), (c) Konten yang digunakan pada pengembangan powerpoint interaktif berupa konten teks, gambar dan video, dan animasi (d) Produk yang dihasilkan berisikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, video, materi, kuis, profil penyusun.

(4) Struktur Materi

Struktur materi yang disajikan dengan mengikuti prinsip pembelajaran yang ada yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dikurikulum yang berlaku. Tujuan dari suatu pembelajaran berasal dari uraian atau penjabaran dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP).

(5) Pembuatan *Flowchart*

Hakikat *flowchart* adalah suatu bagan yang berisi simbol-simbol grafis yang menunjukkan arah aliran kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi. Pembuatan *flowchart* dalam pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif ini bertujuan sebagai pedoman utama bagi pengembang untuk menjadi acuan atas bagian-bagian apa saja yang nantinya terdapat dalam produk multimedia interaktif yang akan dikembangkan.

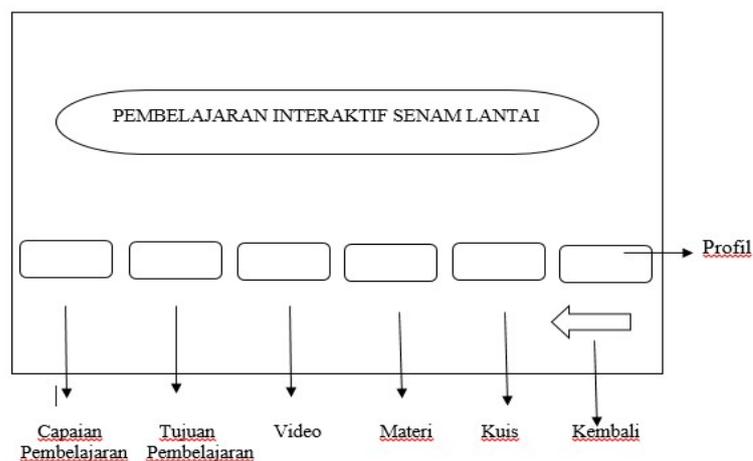


Gambar 3.1. Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran
(Sumber ; Dokumentasi Pribadi)

(6) Pembuatan *Storyboard*

Desain media dilakukan dengan pembuatan *storyboard* yang pada dasarnya merupakan proses lanjutan dari pembuatan *flowchart*.

Pembuatan *storyboard* berfungsi sebagai dasar atau patokan untuk membuat multimedia interaktif pembelajaran materi senam lantai. Pada *storyboard* akan terlihat rancangan tampilan multimedia yang akan dikembangkan.



Gambar 3.2. Tampilan *Storyboard*
(Sumber ; Dokumentasi Pribadi)

(7) Evaluasi

Evaluasi pada tahap desain ini bertujuan untuk menyempurnakan desain yang sudah ada menjadi lebih berkualitas dan lebih menarik lagi. Evaluasi ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan dosen pembimbing dan teman sejawat.

3) Tahap *Development*

Pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif ini memaksimalkan fitur-fitur dan *hyperlink* yang tersedia di PowerPoint itu sendiri. Langkah penting dalam tahap pengembangan adalah validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk

menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada pengguna (guru dan peserta didik). Saran dari validator digunakan sebagai bahan revisi untuk menghasilkan PowerPoint interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4) Tahap *Implementation*

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan multimedia pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini produk diujicobakan untuk mengumpulkan data tentang kualitas produk. Selanjutnya pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif yang telah divalidasi oleh validator ahli diujicobakan terlebih dahulu kepada guru untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian melalui angket. Tanggapan dan penilaian oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat guru apakah PowerPoint interaktif tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran atau tidak. Setelah produk dinilai oleh guru dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. PowerPoint interaktif diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 09 Rangkang.

5) Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penilaian yang berorientasi pada kelayakan multimedia yang dikembangkan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media serta hasil uji coba pengguna.

3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui wawancara dan angket dan observasi. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi ahli materi dan ahli media serta instrumen pengguna bagi guru dan peserta didik. Instrumen validasi ahli merupakan instrumen yang digunakan pada tahapan validasi oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ahli yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya adalah ahli materi dan ahli media.

1) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar dari hal mendasar yang akan ditanyakan oleh pewawancara. Pewawancara dapat mengembangkan pertanyaan untuk memperdalam informasi yang akan dicari. Wawancara dilakukan secara terbuka sehingga sang informan (yang diwawancarai) mengetahui bahwa dirinya merupakan yang menjadi salah satu sumber informasi oleh pewawancara.

2) Angket Skala Nilai

Angket skala nilai berisi daftar pernyataan di masing-masing validasi (ahli materi, ahli media, pengguna (peserta didik), dan pengguna (guru) disertai skala nilai 1-5 untuk memberikan penilaian pada draf awal produk (ahli materi dan ahli media) dan pada saat uji coba pengguna skala kecil (peserta didik dan guru). Angket dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert untuk menilai pendapat, sikap, dan pandangan dengan skala penilaian 1-5 dengan keterangan : (1) Tidak Baik; (2) Kurang Baik; (3) Cukup Baik; (4)

Baik; dan (5) Sangat Baik. Instrumen penelitian ini memodifikasi dari Instrumen LORI. Modifikasi kisi-kisi instrumen LORI disajikan pada tabel 3.2

Tabel 3.2. Kisi - kisi Modifikasi Instrumen LORI

| Indikator | Penjelasan |
|--|---|
| Kualitas isi | Akurasi, penyajian gagasan yang berimbang, tingkat detail yang tepat, dan dapat diimplementasikan kembali di berbagai konteks |
| Keselarasn tujuan pembelajaran | Keselarasn antara tujuan pembelajaran, kegiatan, penilaian, dan karakter peserta didik |
| Umpan balik (<i>feedback</i>) dan adaptasi | Konten adaptif atau umpan balik yang yang dihasilkan dari input atau model peserta didik yang berbeda-beda. |
| Motivasi | Kemampuan memotivasi dan menarik minat peserta pembelajaran |
| Desain presentasi | Desain informasi visual dan auditori yang mampu meningkatkan pembelajaran dan mengefisiensikan pemrosesan informasi |
| Usabilitas interaksi | Kemudahan navigasi, prediktabilitas antarmuka pengguna, dan kualitas fitur bantuan antarmuka |
| Aksesibilitas | Desain kontrol dan format tampilan yang mengakomodasi kebutuhan. |

Modifikasi kisi-kisi instrumen LORI ini diturunkan menjadi kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, uji coba pengguna (peserta didik), dan uji coba pengguna (guru). Kisi-kisi instrumen ahli materi disajikan pada tabel 3.3 dan tabel 3.4 dibawah ini.

Tabel 3.3. Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi

| Konsep | Variabel | Indikator | No. |
|---|-----------------|--------------------------|------------|
| Pernyataan | | | |
| Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis PowerPoint Interaktif | Kelayakan Isi | Kualitas Isi/Materi | 1 dan 2 |
| | | Tujuan Pembelajaran | 3, 4 dan 5 |
| | | Umpan Balik dan Adaptasi | 6 |
| | | Motivasi | 7 |

Tabel 3.4. Kisi – kisi Instrumen Ahli Media

| Konsep | Variabel | Indikator | No. |
|---|-----------------|----------------------|------------|
| Pernyataan | | | |
| Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis PowerPoint Interaktif | Kelayakan Media | Desain Presentasi | 1 |
| | | Interaksi Penggunaan | 2, 3 dan 4 |
| | | Aksesibilitas | 5 dan 6 |

Tabel 3.5 dan 3.6 dibawah ini merupakan kisi-kisi intrumen pengguna (Peserta Didik) dan (Guru). Kisi-kisi intrumen pengguna (Peserta Didik) dan kisi-kisi instrumen pengguna (Guru) disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.5. Kisi – kisi Instrumen Pengguna (Peserta Didik)

| Konsep | Indikator | No. Pernyataan |
|---|--------------------------|-----------------------|
| Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis PowerPoint Interaktif | Desain Presentasi | 1 |
| | Kualitas Isi/Materi | 2 |
| | Aksesibilitas | 3 |
| | Tujuan Pembelajaran | 4 |
| | Umpan Balik dan Adaptasi | 5 dan 6 |
| | Motivasi | 7 |

Tabel 3.6. Kisi – kisi Instrumen Pengguna (Guru)

| Konsep | Indikator | No. Pernyataan |
|---|--------------------------|-----------------------|
| Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis PowerPoint Interaktif | Desain Presentasi | 1 |
| | Interaksi Penggunaan | 2, 3, dan 4 |
| | Aksesibilitas | 5 dan 6 |
| | Kualitas Isi/Materi | 7 dan 8 |
| | Tujuan Pembelajaran | 9,10, dan 11 |
| | Umpan Balik dan Adaptasi | 12 |
| | Motivasi | 13 |

3.5.1 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari penilaian validasi diperoleh dari angket. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis

yaitu validasi ahli materi, ahli media, pengguna (peserta didik), pengguna (guru). Data kualitatif didapat dari wawancara, saran dan masukan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, penilaian pengguna (peserta didik) dan penilaian pengguna (guru). Data kuantitatif dan kualitatif tersebut digunakan untuk proses perbaikan dan penyempurnaan produk. Langkah yang dilakukan dalam analisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut.

Tabel 3.7. Kriteria Tingkat Validasi

| No | Kriteria | Tingkat Validitas |
|----|--------------|--|
| 1 | 81 % - 100 % | Sangat Valid (digunakan tanpa direvisi) |
| 2 | 61 % - 80 % | Valid (digunakan dengan revisi kecil) |
| 3 | 41 % - 60 % | Kurang Valid (tidak digunakan karena perlu revisi) |
| 4 | 21 % - 40 % | Tidak Valid (tidak digunakan) |
| 5 | 0 % - 20 % | Sangat Tidak Valid (Tidak digunakan) |

(Sumber : Fitri & Haryanti, 2020)