

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran. Menurut Sugiyono (2015: 407), penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan tersebut. Dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk dapat membuat produk yang sesuai dan dibutuhkan peneliti untuk menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Menurut Sukmadinata (2008: 134), dalam bidang pendidikan, produk penelitian yang dihasilkan dapat berupa metode mengajar, media pembelajaran, sistem evaluasi, bahan ajar, dan lain-lain. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa modul berbasis masalah untuk siswa SMP kelas VIII di SMPN 1 Gelumbang. Pengembangan modul menggunakan model pengembangan ADDIE dengan evaluasi formatif Tesser.

3.2 Tahap Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SMPN 1 Gelumbang, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Penelitian ini diharapkan menghasilkan bahan ajar modul berbasis masalah yang dapat dipakai dalam pembelajaran PPKn di SMPN 1 Gelumbang.

3.2.2 Sampel Sumber Data Penelitian

Pada penelitian ini Peneliti memilih siswa kelas VIII SMPN 1 Gelumbang untuk dijadikan sampel sumber datanya, pemilihan sampel dengan cara wawancara guru mata pelajaran yang dianggap lebih mengetahui mengenai tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Modul berbasis masalah untuk siswa kelas VIII akan divalidasi oleh 3 orang validator dari segi materi, desain, dan bahasa. Kepraktisan modul juga akan dievaluasi oleh siswa SMP kelas VIII. Tahap uji coba *one-to-one* dilakukan pada 3 orang siswa, dan tahap uji coba *small group* dilakukan

pada 6 orang siswa. Sedangkan pada tahap *field test*, uji modul dilakukan pada satu kelas siswa SMP kelas VIII. Sampel penelitian dapat dilihat pada table 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No.	Tahapan Pengemabangan	Total
1.	<i>One to One</i>	3 siswa
2.	<i>Small Group</i>	6 siswa
3.	<i>Field Test</i>	26 siswa
Total Sampel		35 siswa

Sumber: diolah peneliti, tahun 2019

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Teknik 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 dalam jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2015: 188). Hal ini peneliti lakukan pada saat studi pendahuluan di SMPN 1 Gelumbang terkait pengembangan modul pembelajaran berbasis masalah. Responden dalam studi pendahuluan ini adalah Guru mata pelajaran PPKn.

3.3.2 Dokumentasi

Dokumen adalah suatu catatan peristiwa yang pernah terjadi namun sudah berlalu dan dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang (Sugiyono, 2015: 329). Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data secara umum mengenai kondisi umum sekolah, data guru, dan data siswa.

3.3.3 Walkthrough

Teknik *walkthrough* digunakan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat yang melibatkan ahli materi dan ahli desain modul dan ahli Bahasa untuk mengevaluasi dan memberikan komentar serta saran yang akan dijadikan pedoman untuk memperbaiki produk yang telah dibuat. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kevalidan modul yang telah dibuat.

3.3.4 Angket

Kuisisioner (angket) adalah teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis untuk dijawab kepada responden pengguna modul yang telah dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan modul dan mendapatkan data tingkat motivasi belajar siswa.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan dalam setiap penelitian. Menurut sugiyono (2015: 305) instrumen merupakan alat ukur penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena yang akan diamati. Instrument angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa, serta siswa sebagai pengukur kepraktisan modul yang dikembangkan, juga untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah belajar menggunakan modul berbasis masalah ini. Adapun instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada table 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Untuk Ahli	<i>Walkthrough</i>	Lembar Angket
2.	Untuk Siswa	Angket	Lembar Angket

3.4.1 *Walktrough*

Dalam penelitian pengembangan, pendapat ahli disebut dengan evaluasi ahli atau *expert evaluation*. Menurut Warsita (2008: 242) “evaluasi ahli adalah suatu usaha yang dilakukan untuk menemukan informasi tentang berbagai kelemahan

media dan bahan ajar yang dikembangkan dengan meminta pendapat atau saran dari para ahli”. Kelemahan inilah yang akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan.

3.4.2 Angket untuk Siswa

Ada dua angket yang diberikan kepada siswa yaitu angket penilaian terhadap modul berbasis masalah dan angket untuk mengukur motivasi belajar setelah penggunaan modul. Angket penilaian terhadap modul digunakan pada saat evaluasi *one to one* dan *small group*. Menurut Warsita (2008:244) “evaluasi *one to one* adalah penilaian dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik yang dilakukan secara orang per orang yang diminta pendapat tentang draf program media dan bahan ajar yang sedang dikembangkan”. Selanjutnya menurut Warsita (2008:244) “evaluasi *small group* merupakan evaluasi yang dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan yang bertujuan untuk mencari informasi tentang segala masalah yang dihadapi ketika mencoba program atau media yang dilihat dari berbagai aspek menurut sudut pandang kelompok peserta didik tersebut”. Kelemahan-kelemahan itulah yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki serta melihat kepraktisan modul berbasis masalah yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3.5 Tehknik Analisa Data

3.5.1 Analisis dokumentasi

Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengetahui kondisi umum sekolah, data guru dan data siswa yang didapat dari SMPN 1 Gelumbang.

3.5.2 Analisis Data *Walktrough*

Uji validasi dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa dengan memberikan nilai pada kolom yang tersedia dilembar validasi, dan memberikan komentar serta saran pada lembar yang telah disediakan. *Walktrough* dilakukan dengan memberikan angket kepada para ahli yang berbentuk skala *likert*

dengan lima alternative jawaban. Data yang diperoleh akan dianalisa menggunakan rumus dari Widoyoko (2016: 113) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{jumlah skor validator}}{\text{jumlah butir}}$$

Dimana :

- Skor tertinggi = 5 (sangat valid)
- Skor terendah = 1 (sangat tidak valid)
- Jumlah kelas = (sangat valid sampai dengan sangat tidak valid)
- Jarak interval = $\frac{5-1}{5} = 0,8$

Berdasarkan data tersebut, maka disusun tabel klasifikasi validasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Klasifikasi Validasi

Rata-rata skor	Kriteria
$4,2 < v \leq 5,0$	Sangat valid
$3,4 < v \leq 4,2$	Valid
$2,6 < v \leq 3,4$	Cukup valid
$1,8 < v \leq 2,6$	Tidak valid
$1,0 < v \leq 1,8$	Sangat tidak valid

Sumber: Widoyoko (2016: 112) diolah, tahun 2017

3.5.3 Analisis Data Angket

Data yang diperoleh dari angket yang disebar kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan modul disajikan dalam bentuk skala *likert* dengan lima alternative jawaban akan dianalisa dengan rumus dari Widoyoko (2016: 123) dibawah ini:

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\Sigma \text{skor seluruh responden}}{\Sigma \text{responden} \times \Sigma \text{butir}}$$

Dimana:

- Skor tertinggi = 5 (sangat praktis)
- Skor terendah = 1 (sangat tidak praktis)

- Jumlah kelas = (sangat praktis sampai dengan sangat tidak praktis)
- Jarak interval = $\frac{5-1}{5} = 0,8$

Berdasarkan data tersebut, maka disusun tabel klasifikasi praktikalisisasi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Praktikalisisasi

Rata-rata skor	Kriteria
$4,2 < v \leq 5,0$	Sangat praktis
$3,4 < v \leq 4,2$	Praktis
$2,6 < v \leq 3,4$	Cukup praktis
$1,8 < v \leq 2,6$	Tidak praktis
$1,0 < v \leq 1,8$	Sangat tidak praktis

Sumber: Widoyoko (2016: 112) diolah, tahun 2017

Sedangkan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, digunakan angket motivasi yang berbentuk skala *likert* dengan 2 klasifikasi pernyataan dengan 4 alternatif jawaban. Hal ini dapat dilihat pada table 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Pernyataan dan Skor Nilai Motivasi Belajar Dalam Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber : Sugiyono (2015:137)

Hasil dari angket tersebut akan dianalisis dengan rumus persentase dari Sugiyono (2015: 137) sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah responden yang menjawab}}{\text{jumlah seluruh responden}} \times 100\%$$

Kemudian untuk membuat kontinum dilakukan dengan menentukan skor tertinggi dan skor terendah, caranya adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{- Jumlah skor tertinggi} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah pernyataan} \times \\ &\text{responden} \\ &= 4 \times 25 \times 26 = 2600 \end{aligned}$$

- $= 4 \times 25 = 100/100 \times 100\% = 100\%$
- Jumlah skor terendah = Skor terendah x Jumlah pernyataan x responden
 $= 1 \times 25 \times 26 = 650$
 - Range (R) = $1 \times 25 = 25/100 \times 100\% = 25\%$
 = Skor tertinggi – Skor terendah
 $= 2600 - 650 = 1950$
 - Median = $100\% - 25\% = 75\%$
 = R/K
 $= 1950/2 = 975$
 - Kriteria/Skor penilaian = $75\%/2 = 37,5\%$
 = Skor tertinggi-median
 $= 2600 - 975 = 1.625$
 $= 100\% - 37,5\% = 62,5\%$

Berdasarkan penghitungan di atas, diperoleh kriteria motivasi berdasarkan interpretasi skor persentase sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Motivasi Belajar Berdasarkan Interpretasi Skor

Skor Persentase	Kriteria Motivasi Belajar
≥ 62.5	Tinggi
≤ 62.5	Rendah

Sumber :Data primer diolah, Tahun 2017

3.6 Tahap Pengembangan

Pada penelitian ini, desain model pengembangan yang digunakan adalah desain pengembangan model ADDIE yang mana pada tahap implementasi dan

evaluasi akan dievaluasi dengan evaluasi formatif Tessmer. Model ADDIE akan dilakukan dengan tahapan *analysis, design, development, implementation and evaluation* (evaluasi formatif Tessmer, yaitu *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation, and field test*).

3.6.1 Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah. Pada tahap analisis ini akan dihasilkan permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran dan mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Masalah dan Kebutuhan

Pada tahap ini Peneliti melakukan wawancara terhadap guru PPKn SMPN 1 Gelumbang untuk mengetahui permasalahan pembelajaran PPKn terutama yang berkaitan dengan bahan ajar dan hal-hal yang dibutuhkan sehubungan dengan proses pembelajaran PPKn di sekolah.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap ini Peneliti melakukan wawancara terhadap guru PPKn untuk mengetahui karakteristik siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui masalah di kelas sehubungan dengan proses pembelajaran yang terjadi ditinjau dari karakteristik siswa.

3. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap ini, Peneliti akan melakukan analisis terhadap bahan ajar yang digunakan oleh siswa. Peneliti akan menganalisis isi, format penyajian, kelebihan serta kekurangan bahan ajar. Dari hasil analisis tersebut Peneliti akan melakukan penyempurnaan terhadap bahan ajar PPKn yang bertujuan untuk mengatasi kekurangan yang terdapat dalam bahan ajar tersebut.

3.6.2 Design

Pada tahap ini Peneliti akan mendesain modul yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pada tahap ini akan dihasilkan rancangan modul PPKn. Modul akan dilengkapi dengan gambar, animasi dan video untuk membuat siswa merasa tertarik untuk membacanya sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

3.6.3 *Development*

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan rancangan bahan ajar modul PPKn sesuai dengan rencana berdasarkan berbagai data pendukung dan perencanaan penyusunan modul yang telah dibuat. Modul yang telah dikembangkan disebut *draft modul*.

3.6.4 *Implementation and Evaluation*

Pada tahap ini *draft modul* yang telah dibuat akan diimplementasikan dan dievaluasi. Pada tahap ini *draft modul* akan langsung memasuki tahap evaluasi formatif Tessmer sebagai berikut:

a. *Self Evaluation*

Pada tahap ini, Peneliti akan mengevaluasi sendiri *draft modul* yang telah dikembangkan. Peneliti akan meminta saran kepada dosen pembimbing, guru mata pelajaran dan teman sejawat untuk perbaikan *draft modul* yang telah dikembangkan, sehingga dapat diuji coba ketahap selanjutnya dalam bentuk *prototype 1*.

b. *Expert Review*

Modul yang telah dikembangkan atau disebut dengan *prototype 1* kemudian dievaluasi dan divalidasi oleh para validator yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain. Berdasarkan lembar hasil validasi, diskusi, dan saran dari para ahli, *prototype 1* tersebut selanjutnya akan direvisi. Hasil revisi pada tahap ini disebut *prototype 1* yang valid.

c. *One-to-one Evaluation*

Pada tahap ini, *prototype 1* yang sudah valid akan diuji cobakan pada 3 orang siswa yang mewakili populasi siswa. 3 orang ini akan dipilih berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda berdasarkan saran dari guru mata pelajaran PPKn di kelas VIII. Siswa akan diberikan angket untuk dijawab mengenai modul dengan lembar angket yang telah disiapkan untuk menilai kepraktisan produk maupun memberikan saran terhadap *prototype 1* yang telah dikembangkan. Semua informasi yang diperoleh pada tahap uji coba *one-to-one* selanjutnya dikaji untuk memperbaiki *prototype 1*. Hasil revisi pada tahap ini selanjutnya disebut *prototype II* yang valid dan praktis dan dapat diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

d. Small Group Evaluation

Pada tahap ini *prototype II* akan diujicobakan pada 6 orang siswa. Seperti pada tahap *one-to-one*, siswa akan diberi angket untuk diisi mengenai kepraktisan modul. Dari angket yang disebarakan kepada siswa, Peneliti akan mendapatkan nilai kepraktisan pada lembar angket. Berdasarkan saran dari siswa, Peneliti akan melakukan revisi terhadap modul. Hasil revisi modul ini disebut *prototype III* yang valid dan praktis, lalu dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

e. Field Test

Pada tahap ini, modul akan diujicobakan ke lapangan. Peneliti akan melibatkan siswa dalam satu kelas yang berjumlah 28 orang siswa yang akan belajar menggunakan modul yang sudah dibuat. Uji lapangan ini bertujuan untuk melihat reaksi dan pengaruh penggunaan modul yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa.