

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat dan mendeskripsikan sejauh mana pemanfaatan video pembelajaran interaktif pada pelajaran pencak silat kelas sabuk putih khususnya di sanggar pencak silat persinas ASAD Jakarta Pusat, yang meliputi:

1. Persiapan sebelum menggunakan media video pembelajaran interaktif
2. Pelaksanaan selama menggunakan video pembelajaran interaktif
3. Kegiatan tindak lanjut setelah menggunakan video pembelajaran interaktif.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di sanggar pencak silat persinas ASAD Cempaka Putih, Jakarta Pusat

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam bulan Juni-July 2015

Penelitian ini tidak diarahkan pada pengujian hipotesis, melainkan untuk mencari informasi yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan.<sup>1</sup>

Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006:72). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

Menurut Arikunto, “penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala pada saat penelitian dilakukan, menggambarkan apa adanya tentang suatu gejala atau kejadian.”<sup>2</sup>

Furchan (2004:447) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang status suatu

---

<sup>1</sup> Arief Furchan, *Pengantar Penelitian* (Surabaya: Usaha Nasional, 1992), h 415.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h 234

gejala saat penelitian dilakukan. Lebih lanjut dijelaskan, dalam penelitian deskriptif tidak ada perlakuan yang diberikan atau dikendalikan serta tidak ada uji hipotesis sebagaimana yang terdapat pada penelitian eksperimen.<sup>3</sup>

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket/kuesioner sebagai alat pengumpul data kepada responden dan wawancara sebagai pendukung data.

### **C. Media dan Langkah Pemanfaatannya**

Media yang yang dimanfaatkan yaitu berupa video pembelajaran interaktif yang berjudul “Gerakan Pencak Silat Persinas ASAD Kelas Sabuk Putih” dengan langkah-langkah pemanfaatan sebagai berikut:

Bagi para pelatih yang ingin menggunakan program video pembelajaran interaktif “Gerakan Pencak Silat persinas ASAD Kelas Sabuk Putih” ini dalam pembelajaran aktif di kelas dengan banyak murid perlu memperhatikan banyak hal agar dalam pembelajarannya dapat terlaksana dengan lancar dan tujuan dari pembelajarannya dapat mudah tercapai.

---

<sup>3</sup> <http://ardhana12.wordpress.com/2013/02/27/penelitian-deskriptif/> diakses pada tanggal 14 Juni 2015

Langkah-langkah pembelajaran program video pembelajaran interaktif pencak silat persinas ASAD kelas sabuk putih ini ialah sebagai berikut:

#### 1) Menyiapkan Kelas

Kelas yang dipilih sebaiknya haruslah yang kondusif untuk pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif sebagai medianya dan harus memiliki fasilitas audio visual yang lengkap. Tapi yang paling utama adalah kelas haruslah sesuai dengan jumlah muridnya, tidak terlalu kecil dan terlalu terbuka. Jika terlalu kecil dikhawatirkan murid yang satu dengan yang lainnya akan terganggu dengan beberapa gerakan yang memerlukan ruang gerak yang luas. Usahakan suara-suara yang terlalu bising dari luar tidak masuk kedalam kelas, karena akan membuat gaduh dan mengurangi fokus murid. Siapkan kelas senyaman mungkin untuk belajar murid.

#### 2) Menyiapkan Peralatan

Pelatih yang ingin membelajarkan di kelas harus menyiapkan pula peralatan untuk presentasi video pembelajaran interaktif, seperti laptop, proyektor, layar proyektor dan speaker yang cukup. Usahakan agar letak pengaturannya harus didepan murid dan jarak antara peralatan dengan murid tidak terlalu dekat serta dipastikan setiap titik sudut posisi murid dapat melihat layar dengan jelas dan tajam.

### 3) Presentasi Video Pembelajaran Interaktif

Pada saat presentasi video pembelajaran interaktif berlangsung, diusahakan agar suasana belajar di kelas dapat terkontrol dengan baik oleh pelatih. Selama proses presentasi, fungsi pelatih adalah memberikan keterangan, memberi contoh gerakan dan mengevaluasi gerakan murid satu persatu dengan teliti.

Dalam menggunakan program ini, pelatih tidak perlu menginstal software tertentu dan secara otomatis komputer akan menjalankan program video pembelajaran interaktif ini.

Jika setelah memasukan DVD, komputer tidak menjalankan secara otomatis program video pembelajaran interaktif ini, maka pengguna dapat menempuh penggunaan secara manual, sebagai berikut:

1. Klik menu *Start* pada desktop komputer.
2. Klik menu *Computer*.
3. Klik dua kali pada CD-Drive/DVD-Drive.
4. Setelah terbuka *file* pada CD/DVD, klik dua kali pada *file* "intro.exe"
5. Program sudah dapat digunakan.

Selain itu, dalam menggunakan produk ini pengguna perlu memastikan komputer yang digunakan telah terpasang *sound card*, *headset* atau *speaker* aktif, dan volume audio pada komputer yang telah menyala atau maksimal.

Berikut adalah prosedur yang harus pelatih lakukan selama menggunakan video pembelajaran interaktif ini.

1. Tampilan awal media, terdapat identitas dari media pembelajaran, pelatih dapat menekan tombol mulai untuk masuk ke video intro yang bisa di *skip* langsung ke menu *Log In* sebelum masuk ke menu utama.
2. Di menu *Log in*, silahkan masukan kode sertifikasi pelatih. Jika benar, maka pelatih dapat masuk ke menu utama.
3. Di menu utama terdapat enam tombol navigasi, yaitu:
  - a. Petunjuk penggunaan, berisi penjelasan bagaimana cara menggunakan video pembelajaran interaktif ini.
  - b. Tujuan pembelajaran, berisi penjelasan tentang pencapaian yang akan didapatkan murid setelah menggunakan media ini.
  - c. Mulai program latihan, pertama kali pelatih diharuskan mengikuti materi gerakan secara sistematis dimulai dari gerakan dasar hingga jurus I persinas ASAD. Di setiap sub materi, pelatih akan diminta untuk memasukan kode log in yang didapat dari sub pokok materi yang sebelumnya. Pelatih dapat melanjutkan materi jika murid sudah melakukan gerakan dengan tepat.
  - d. Tentang program, berisi penjelasan singkat dari media ini yakni tentang materi dan format pembelajaran yang diterapkan.

- e. Keluar program, pelatih dapat mengakhiri penggunaan media ini dengan menekan tombol ini.
4. Video pembelajaran interaktif ini terdiri dari empat sub materi yang hanya dapat diakses secara sistematis. Awalnya pelatih hanya dapat mengakses materi serangan, kemudian untuk dapat mengakses materi sikap dasar, maka pelatih harus menyelesaikan materi serangan hingga tuntas. Di akhir materi serangan terdapat kode *log in* yang dapat digunakan untuk mengakses materi sikap dasar. Begitu seterusnya cara untuk mengakses materi yang terkunci oleh kode *log in*.

#### **D. Sumber Data Penelitian**

Yang dimaksud dengan sumber data penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan kuesioner dan pedoman wawancara dalam mengumpulkan data. Oleh karena itu sumber data dalam penelitian ini adalah responden. Responden yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Ibid, h. 107

<sup>5</sup> Ibid

Narasumber atau partisipan dari penelitian ini adalah pelatih pencak silat persinas ASAD kelas sabuk putih dan murid pencak silat persinas ASAD kelas sabuk putih sebanyak 15 murid. Dan untuk mendukung penelitian, maka peneliti mengambil data dari pelatih pencak silat kelas sabuk putih yang berjumlah 1 orang.

Berikut nama-nama murid yang menjadi narasumber.

Tabel 3.1 Nama-nama responden

No.	Nama Murid
1.	Ridho Galih
2.	Rizky Rayinda
3.	Dion Anggara
4.	Ilfas Yasin
5.	Nur Hasanah
6.	Dion Anggi
7.	M. Adin Prasetyo Nugroho
8.	Dadan Hamdani
9.	Jaisan Ilfas
10.	Kiki
11.	Rangga
12.	Eka Ramdhani



13.	Yono
14.	Dimas A. Wibawa
15.	Nurandra Faqih Nafidin

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

### 1. Angket/Kuesioner

Teknik angket atau kuesioner ini menurut Sugiyono merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan tergolong dalam angket langsung dimana sudah disediakan jawaban dan responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia. Kuesioner diperoleh dari hasil pendapat murid yang berisikan mengenai pemanfaatan video pembelajaran interaktif yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

### 2. Wawancara

Selain itu, alat pengumpul data lainnya adalah wawancara atau interview kepada satu pelatih pencak silat persinas ASAD kelas sabuk putih.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan jawaban yang riil dari pelatih pencak silat persinas ASAD kelas sabuk putih guna mendukung data penelitian. Menurut Arikunto: wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.<sup>6</sup>

### 3. Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran di sanggar pencak silat persinas ASAD Jakarta Pusat berlangsung. Tujuannya dilakukan observasi untuk mengamati kegiatan yang terjadi sesuai dengan kisi-kisi instrumen.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>7</sup>

Instrumen yang digunakan mengenai pemanfaatan video pembelajaran interaktif adalah kuesioner dengan skala bertingkat atau skala likert dengan

---

<sup>6</sup> Ibid. h 145

<sup>7</sup> Ibid, h.151

lima pilihan jawaban : (Selalu – Sering – Kadang-kadang – Jarang – Tidak pernah).

Instrumen penelitian dibuat berdasarkan definisi konseptual dan operasional yang dikembangkan menjadi kisi-kisi instrumen. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>8</sup>

#### 1) Definisi konseptual

Dari uraian teoritis yang telah dipaparkan pada bab terdahulu disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran interaktif pada pencak silat adalah sebuah aktivitas pembelajaran yang menggunakan peralatan multimedia berupa laptop beserta *software* presentasi, LCD *proyektor* dan DVD Pembelajaran untuk pembelajaran pencak silat murid persinas ASAD Jakarta Pusat. Pelatih membuat perencanaan proses pembelajaran secara efektif, efisien dan sistematis yang sesuai dengan prosedur Arif Sadiman yaitu dengan beberapa langkah antara lain: persiapan sebelum menggunakan media, kegiatan selama menggunakan media dan kegiatan tingkat lanjut.

---

<sup>8</sup> Moh. Ali Strategi *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Angkasa, 1993), h 136

## 2) Definisi operasional

Pemanfaatan video pembelajaran interaktif adalah skor yang diperoleh dari hasil angket atau kuesioner murid tentang pemanfaatan video pembelajaran interaktif. Instrumen yang disusun mengenai pemanfaatan video pembelajaran interaktif berupa kuesioner dengan skala bertingkat dibuat oleh peneliti dengan pernyataan berstruktur (tertutup) dimana responden hanya memilih salah satu jawaban yang benar sesuai dengan kondisinya dari pernyataan yang telah disediakan.

Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui indikator yang dapat diidentifikasi ke dalam pemanfaatan video pembelajaran interaktif adalah:

- a. Persiapan sebelum menggunakan video pembelajaran interaktif.
- b. Kegiatan selama menggunakan video pembelajaran interaktif.
- c. Kegiatan tindak lanjut.

## 3) Kisi – kisi instrumen

Dari apa yang dirumuskan dari acuan konseptual dan operasional yang telah diuraikan diatas, indikator pemanfaatan video pembelajaran interaktif, dikembangkan kisi-kisi instrumen yang terlampir dihalaman lampiran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1) Kuesioner (angket)

Angket yang digunakan adalah angket tertutup, dimana responden hanya memberikan tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang disediakan. Angket disusun berdasarkan indikator-indikator yang berhubungan dengan pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pencak silat kelas sabuk putih.

### 2) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk menjaring data yang tidak diperoleh melalui angket. Wawancara yang dilakukan dengan bebas terpimpin yaitu setiap butir pertanyaan wawancara disusun secara terperinci, kemudian peneliti menggali keterangan lebih dalam lagi atas jawaban yang diberikan. Pedoman wawancara dibuat berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada data yang diperlukan dalam pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pencak silat kelas sabuk putih.

### 3) Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk menambah dan memperkuat hasil data yang sudah diperoleh. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pemanfaatan media sedang berlangsung. Pedoman observasi dibuat berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada data yang diperlukan dalam

pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pencak silat kelas sabuk putih.

### **G. Uji Coba Instrumen**

Uji coba instrumen dilakukan pada 26 juni 2015. Uji coba dilaksanakan dengan maksud untuk menguji kehandalan dan kesahihan instrumen penelitian. Untuk menjaga validitas instrument, peneliti melakukan konsultasi dengan *expert*. Uji coba validitas dilakukan oleh 1 penguji untuk memberikan tanggapan terhadap butir-butir pernyataan yang diujicobakan.

#### Uji Validitas

Validitas adalah suatu alat pengukur yang menunjukkan sejauh mana alat itu mengukur apa yang harus diukur oleh alat itu. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas logis. Validitas logis itu sendiri berasal dari kata 'logika' yang artinya penalaran.<sup>9</sup> Instrumen disebut memiliki validitas logis apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan aspek yang diukur dinyatakan sudah memiliki validitas konstruk, direncanakan pada saat menyusun instrumen dengan menggunakan kisi-kisi dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), h 65

## H. Hasil Uji Coba Instrumen

Setelah dianalisis hasil dari uji coba, jawaban penguji validitas tentang jelas atau tidak jelas suatu pernyataan seperti dalam instrumen penelitian. Ternyata ada butir pernyataan yang harus diganti dan ditambahkan. Butir yang harus diganti tersebut adalah no 19 yang ada pada instrumen untuk murid

### Intrumen sebelum uji coba

Penggunaan kalimat yang terlalu sulit membuat saya tidak paham

### Instrumen setelah uji coba

Hanya menggunakan satu LCD Proyektor menghambat fokus saya saat proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan butir pertanyaan yang harus ditambahkan adalah 2 butir pertanyaan instrumen untuk pelatih dan 1 butir pertanyaan instrumen untuk murid.

### Penambahan 2 butir pertanyaan instrumen untuk pelatih

1. Apakah anda memberikan contoh gerakan materi dengan jelas?
2. Apakah anda memberikan penilaian atau tes terhadap murid?

### Penambahan 1 butir pernyataan instrumen untuk murid

1. Pelatih memberikan penilaian atau tes untuk saya.

## I. Teknik Analisis Data

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, data dapat dikumpulkan, diolah dan dianalisis secara deskriptif untuk dibuat kesimpulan. Data yang diperoleh dengan statistik sederhana yaitu dengan prosentase. Teknik persentase dimaksudkan untuk mengetahui besarnya prosentase yang menunjukkan tingkat kualitas dari setiap indikator. Rumus yang digunakan yaitu:<sup>10</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi jawaban dari responden

N = Jumlah responden seluruhnya

100 = Bilangan tetap

---

<sup>10</sup> Nana Sudjana. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung. PT.Remaja Rosdakarya.2001) h



Dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif dipergunakan acuan sebagai berikut:

0%	= Tidak ada
0,1% - 30%	= Sebagian kecil
31% - 60%	= Sebagian
61% - 99%	= Sebagian besar
100%	= Semua

Hasil persentase yang akan didapatkan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan kesimpulan dari bentuk nilai menjadi kalimat