BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media Ular Tangga yang layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn. Dengan demikian, metode penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Richey dan Klein dengan rincian sebagai berikut.

a. Perencanaan (*Planning*) berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.

b. Produksi (*production*) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

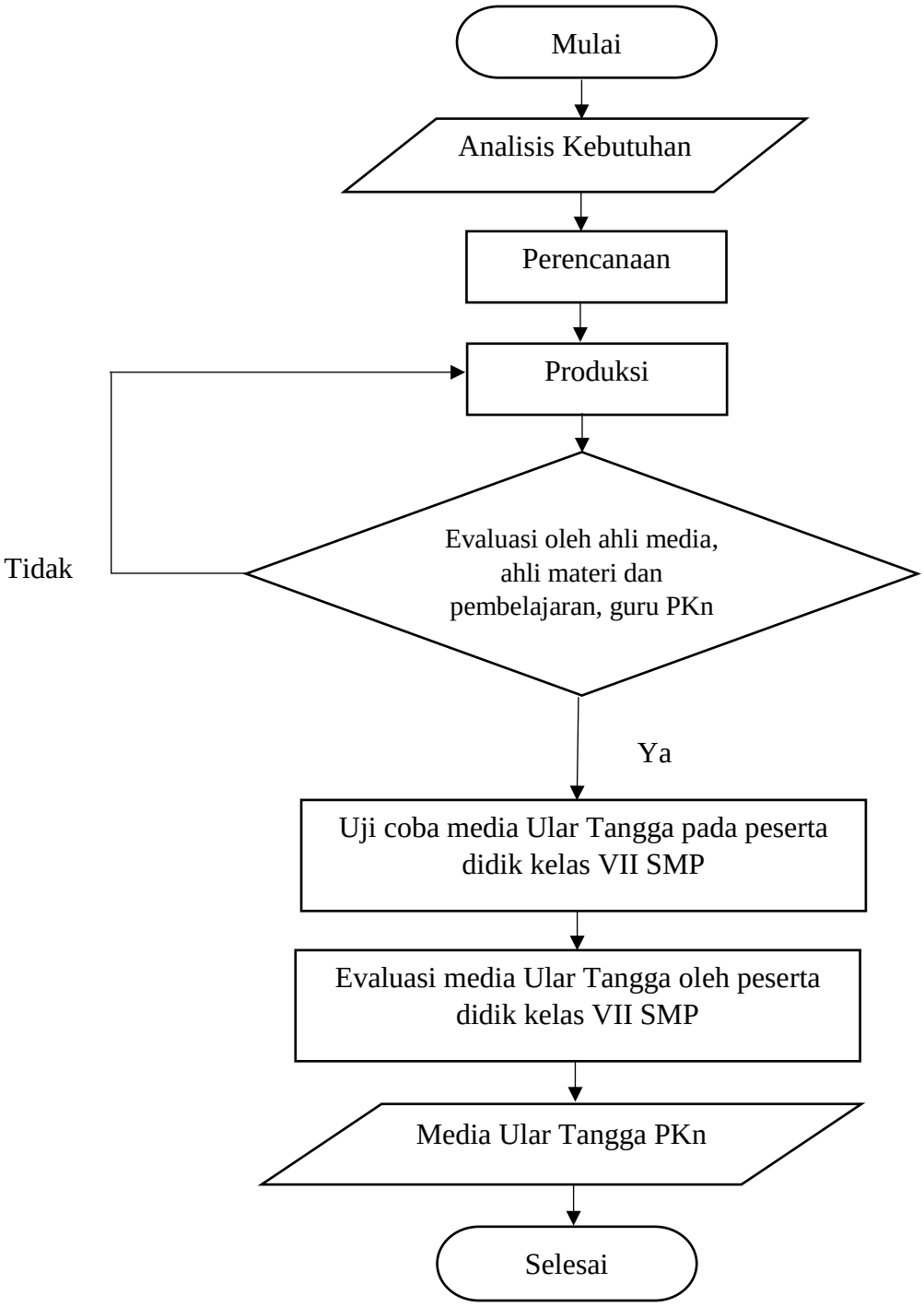
c. Evaluasi (*evaluation*) merupakan kegiatan menguji, menilai, seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

67

[67] Soegiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 39.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian pengembangan media Ular Tangga, ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambr 3.1 Desain Penelitian Media Ular Tangga
Adaptasi Desain Richey dan Klein

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengikuti prosedur penelitian menurut Richey dan Klein. Lebih rinci, prosedur penelitian dan pengembangan media Ular Tangga akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Prosedur Tahapan Penelitian

NO	TAHAP	LANGKAH KEGIATAN
1	Perencanaan	1) Analisis Kebutuhan, terdiri dari penelitian pendahuluan dan studi literatur, dengan rincian di bawah ini. (1) Penelitian pendahuluan, mengenai hal sebagai berikut: masalah dalam pembelajaran PKn, karakteristik peserta didik kelas VII SMP, standar isi PKn untuk kelas VII SMP. (2) Studi literatur, mengenai hal sebagai berikut: media pembelajaran, permainan, Ular Tangga, pembelajaran, PKn, hasil belajar, karakteristik perkembangan belajar peserta didik, penelitian relevan tentang pengembangan media Ular Tangga, metode *research and development*. 2) Perencanaan pengembangan produk, dilakukan melalui tahapan berikut: menganalisis kebutuhan

		Kompetensi Dasar yang digunakan, menyusun kerangka media Ular Tangga, menentukan alat dan bahan untuk media Ular Tangga.
2.	Produksi	1) Membuat desain media Ular Tangga. 2) Menetapkan aturan permainan media Ular Tangga. 3) Menyusun instrumen evaluasi media Ular Tangga.
3.	Evaluasi	1) Evaluasi internal rancangan media Ular Tangga oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media, serta dua guru PKn. 2) Revisi rancangan Media Ular Tangga sesuai saran ahli materi dan pembelajaran, ahli media, serta dua guru PKn. 3) Uji coba media Ular Tangga. 4) Evaluasi eksternal oleh peserta didik. 5) Mendeskripsikan hasil temuan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Jakarta. SMPN 3 Jakarta beralamat di Jalan Manggarai Utara VI/6, Kecamatan Tebet, Kabupaten Jakarta Selatan. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 15 Maret- 3 Mei 2016.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berbeda di setiap tahapannya. Sumber data pada tahap perencanaan berupa analisis kebutuhan diperoleh dari peserta didik kelas VII, serta Guru PKn di SMPN 3 Jakarta. Pada tahap evaluasi media Ular Tangga sumber data diperoleh dari ahli materi dan pembelajaran PKn, ahli media pembelajaran, dua guru PKn, dan 36 peserta didik kelas VII SMPN 3 Jakarta.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan dari tiap tahapan penelitian dan pengembangan media Ular Tangga. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Pengumpulan data pada tahap perencanaan dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket terbuka, studi dokumentasi sekolah, dan studi literatur.
b. Pengumpulan data pada tahap evaluasi bertujuan: *pertama*, untuk mengetahui kelayakan media Ular Tangga, data tersebut kemudian digunakan untuk menyempurnakan kekurangan Media Ular Tangga; *kedua*, untuk mengetahui efektifitas media Ular Tangga dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Pengumpulan data untuk mengetahui kelayakan media Ular Tangga dilakukan melalui dua langkah. *Pertama*, evaluasi internal oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media, serta guru PKn menggunakan angket evaluasi. *Kedua*, evaluasi eksternal oleh peserta didik kelas VII SMP dan guru PKn menggunakan angket evaluasi. Untuk mengetahui efektifitas media Ular Tangga dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, menggunakan teknik tes.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, wawancara adalah dengan teknik analisis kualitatif Lebih rinci akan dijelaskan teknik analisis data untuk angket dan tes.

a. Angket

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis angket adalah statistik deskriptif. Perhitungan untuk angket dilakukan dengan dua cara perhitungan sebagai berikut.

a) Pada angket untuk analisis kebutuhan, skala yang digunakan adalah skala Gutman. Skala pengukuran ini didapat dengan jawaban yang tegas seperti: ya-tidak; benar-salah; sering-kadang-kadang dan lain-lain. Deskripsi hasil perhitungan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi yang persentasenya didasarkan pada kategori-kategori jawaban dari sumber data. Rumus perhitungan persentase sebagai berikut.[68]

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

Keterangan: P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

b) Pada angket evaluasi, perhitungan menggunakan *rating scale* dengan skala sebagai berikut.

[68] *Ibid.*, h. 169.

Tabel 3.2 Skala Penilaian Angket Evaluasi

SKALA	INTERPRETASI
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Dari hasil penilaian tersebut, aspek-aspek yang terdapat dalam media tersebut diolah dengan rumus sebagai berikut.

(a) Mencari skor kriterium (apabila setiap item mendapat skor yang tinggi), dengan rumus berikut.

Kriterium = (Skor tertinggi item) x (jumlah item) x (jumlah responden)

(b) Mencari persentase penilaian, dengan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{(Jumlah\ perolehan\ data)}{\text{Kriterium}} \text{ x } 100\%$$

(c) Setelah diperoleh persentase dari data yang dihitung, kemudian persentase tersebut diinterpretasikan dalam pengertian kualitatif, berdasarkan pada kriteria interpretasi skor untuk *rating scale*, yaitu.[69]

Tabel 3.3 Interpretasi *Rating Scale*

INTERVAL	INTERPRETASI
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

[69] Inatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), h. 47-48.

b. Tes

Instrumen tes yang akan digunakan, divalidasi terlebih dahulu dengan menggunakan validitas logis. Validitas logis untuk sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi prasyaratan valid berdasarkan penalaran. Validitas logis dapat dicapai apabila instrumen disusun mengkuti ketentuan yang ada. Jenis validitas logis yang digunakan adalah validitas isi, menunjuk pada suatu kondisi sebuah instrumen yang disusun berdasarkan isi materi pelajaran yang dievaluasi.[70]

Hasil tes dianalisis dengan menghitung hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik secara keseluruhan kemudian digunakan untuk mengetahui ketuntasan klasikal, cara yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah peserta didik mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \; x \; 100\%$$

Seteleh data diperoleh kemudian persentase tersebut diinterpretasikan dalam pengertian kualitatif, berdasarkan pada kriteria interpretasi skor ketuntasan klasikal, sebagai berikut.[71]

Tabel 3.4 Interpretasi Ketuntasan Klasikal

INTERVAL	INTERPRETASI
55% - 59%	Kurang
60% - 75%	Cukup
76% - 85%	Baik
86% - 100%	Sangat baik

[70] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 80-81.
[71] Ngalim M Purwanto, *Prinsip-prinsip Dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Karya, 2006), h. 208.