

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut (Sugiyono, 2008), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Pengembangan, Produksi Dan Pengujian).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SDN Worawari II yang beralamat di Jl. JLS. Pacitan-Ngadirojo Km. 20. Peneliti memilih tempat penelitian disini karena di SDN II Worawari masih memakai

media pembelajaran konvensional belum memakai multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama tujuh bulan, dari bulan Januari sampai Juli tahun 2021 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Rincian Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Konsultasi Judul							
2	Penyusunan Proposal							
3	Seminar Prosoal							
4	Penelitian							
5	Penyusunan Skripsi							

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Worawari II. Responden yang digunakan untuk memberikan masukan terhadap multimedia pembelajaran ini adalah siswa kelas VI SDN Worawari II sebagai pengguna.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data adalah menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket atau kuesioner. Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan metode-metode tertentu.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan ketika mengidentifikasi kebutuhan siswa yang akan diimplementasikan dalam pengembangan media. Observasi digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses belajar-mengajar (Sugiyono, 2008).

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain (Juliansyah, 2011). Tujuan wawancara dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi secara langsung dan memproyeksikan suatu kemungkinan yang diharapkan akan terjadi dimasa yang akan datang. Proses wawancara dilakukan dalam lima tahap yaitu:

- a. Menentukan actor yang akan diwawancarai.

- b. Mempersiapkan kegiatan wawancara.
- c. Membuat focus permasalahan.
- d. Melaksanakan wawancara.
- e. Menutup pertemuan (Suharsimi, 2013).

E. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah alat bantu yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang diselidiki. Observasi yang dilakukan seperti mencari tahu multimedia pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar, media apa saja yang digunakan guru untuk kegiatan mengajar dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jawa.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah alat bantu peneliti untuk mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa yang akan dijadikan sampel penelitian. Adapun butir pertanyaan wawancara dilakukan dengan siswa siswa kelas 6 yang berjumlah 20 dan guru kelas 6 yang bernama Wanang Winarto, S.Pd.Sd sebagai berikut:

a. Pertanyaan Untuk Siswa

Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah guru sudah menggunakan multimedia pembelajaran dalam mengajar?
2	Apakah pelajaran Bahasa Jawa susah untuk difahami?
3	Apakah memerlukan multimedia untuk mempermudah dalam memahami pelajaran Bahasa Jawa?

b. Pertanyaan Untuk Guru

Tabel 3. 3 Tabel Wawancara

No	Pertanyaan
1	Multimedia apa yang digunakan untuk mengajar pelajaran bahasa Jawa saat ini ?
2	Apakah ada kendala dalam proses pembelajaran bahasa Jawa ?
3	Apakah guru kekurangan media dalam penyampaian materi bahasa Jawa ?

3. Pedoman Angket

Pedoman angket adalah alat bantu berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden yang digunakan untuk mengetahui skor

kecerdasan emosional dan motivasi terhadap multimedia pembelajaran video bahasa jawa.

Kisi-kisi Instrumen Kuesioner (angket) Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Video Bahasa Jawa Untuk Siswa SD

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kuesioner

Indikator	No Item	Jumlah Pertanyaan
a. Multimedia pembelajaran video sesuai dengan materi bahasa jawa kelas 6 sekolah dasar	1,2,3,4	4
b. Multimedia pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	5,6,7,8	4
c. Penggunaan Multimedia pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam belajar	9,10,11,12,13	5
d. Penggunaan Bahasa mudah dipahami	14,15	2
Jumlah Butiran		15

Pedoman Penilaian

Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian

No	Jawaban	Skor Jawaban
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Instrumen Kuesioner (Angket) Rancang Bangun Multimedia

Pembelajaran Video Bahasa Jawa Untuk SD

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Baca dengan seksama pernyataan yang ada
2. Berilah tanda ($\sqrt{\quad}$) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang telah anda alami atau anda dapatkan
3. Pilihan jawaban :

STS : Jika anda merasa **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan tersebut

TS : Jika anda merasa **Tidak Setuju** dengan pernyataan tersebut.

S : Jika anda merasa **Setuju** dengan pernyataan tersebut

SS : Jika anda merasa **Sangat Setuju** dengan pernyataan tersebut

Tabel 3. 6 Instrumen Angket

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Multimedia pembelajaran bahasa jawa ini dapat memperjelas materi aksara jawa				
2	Materi yang ditampilkan multimedia ini mudah dipahami				
3	Multimedia pembelajaran ini dapat menampilkan materi dengan menarik				
4	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi aksara jawa				
5	Pengoperasian multimedia pembelajaran ini cukup mudah				
6	Video, gambar, dan tampilan multimedia pembelajaran ini terlihat menarik				
7	Tombol-tombol navigasi pada multimedia pembelajaran ini bekerja dengan tepat sesuai dengan fungsinya				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
8	Tata letak gambar, dan video pada tampilan sudah tepat, sehingga memudahkan pemahaman materi				
9	Minat belajar saya meningkat dengan penggunaan multimedia pembelajaran dalam belajar.				
10	Saya merasakan kegiatan pembelajaran bahasa jawa tidak membosankan dengan adanya multimedia pembelajaran ini				
11	Multimedia pembelajaran ini membantu saya dalam belajar pembelajaran aksara jawa				
12	Pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan dengan menggunakan multimedia ini dalam belajar				
13	Video yang disampaikan di multimedia ini membantu saya dalam memahami materi aksara jawa				
14	Teks pada multimedia pembelajaran ini sudah baik dan jelas				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
15	Penggunaan Bahasa pada multimedia pembelajaran ini mudah dimengerti				

F. Teknik Analisis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli multimedia kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli multimedia dan skor hasil angket.

Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli multimedia dan kuesioner siswa. Data yang terkumpul melalui angket kemudian ditabulasikan dalam table di bawah ini:

Tabel 3. 7 Klasifikasi Kriteria Kelayakan Multimedia

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Data kuantitatif yang berasal dari angket ahli multimedia serta angket dari siswa kemudian dihitung skor rata-ratanya dengan rumus berikut:

$$X = \frac{MX}{n}$$

X = Skor rata-rata

n = Jumlah populasi

MX = Jumlah seluruh nilai

Dalam hasil rata-rata kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan skala *Likert* pada acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari (Sukardjo,2005:53-54), sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Interval Kelayakan Media

No	Interval	Kriteria
1	>3,25 s/d 4,00	Sangat Layak
2	>2,50 s/d 3,25	Layak
3	>1,75 s/d 2,50	Tidak Layak
4	1,00 s/d 1,75	Sangat Tidak Layak