BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Metode yang Digunakan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development.* Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297).

Menurut Puslitjaknov (Nusa Putra, 2011: 133) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus dikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

3.2 Prosedur Penelitian

Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2008: 289), langkah-langkah dalam penelitian R&D menurut Sugiyono antara lain:

1. Potensi dan masalah;

   R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi ke program studi pendidikan sejarah FKIP UNILA, sebagai tempat penelitian yaitu program studi pendidikan sejarah UNILA.

2. Mengumpulkan informasi;

   Dalam langkah ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.

3. Desain produk;

   Dalam hal ini peneliti mulai membuat media pembelajaran powerpoint dengan video. Sebelum pembuatan adapun persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan aplikasi-aplikasi yang diperlukan dalam pembuatan media seperti *Microsoft* Powerpoint dan *Window Movie Maker*.

4. Validasi desain;

   Setelah media dibuat, peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media apakah layak atau tidaknya media yang digunakan, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli media.

5. Perbaikan desain;

   Setelah dilakukan penilaian dari ahli media pembelajaran, kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi.

6. Uji coba produk;

   Dalam hal ini peneliti menguji coba produk pada subjek penelitian yaitu mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2012. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpulan data tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemehan dan kekurangan pada media.

7. Revisi produk;

   Ini dilakukan setelah dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul. Kemudian media diperbaiki.

8. Uji coba pemakaian;

   Pada pengujian ini media pembelajaran powerpoint dengan digunakan dalam proses perkuliahan sejarah Asia Tenggara.

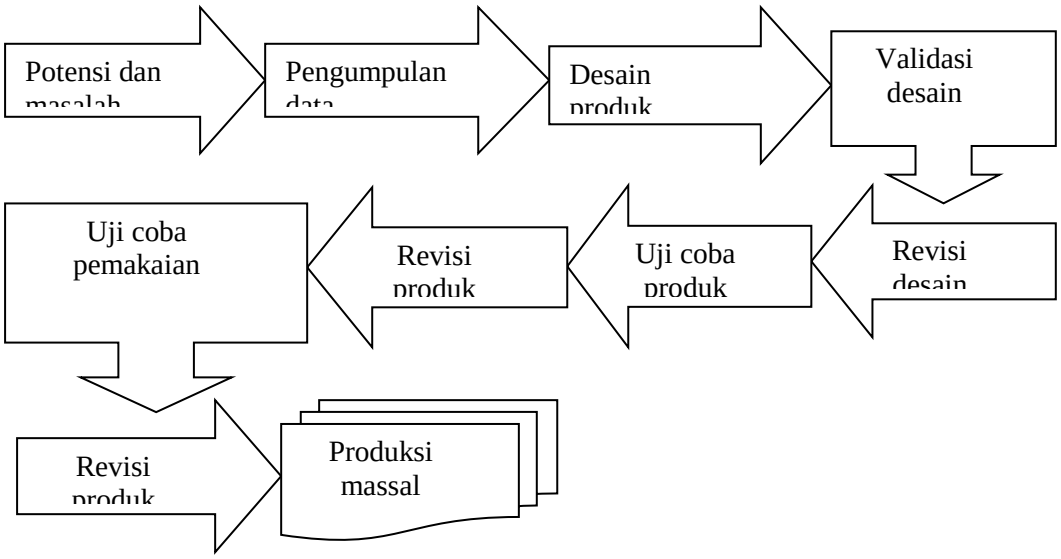
9. Revisi produk;

   Pada revisi ini apabila terdapat kekurangan pada media, maka media direvisi kembali agar lebih baik lagi.

10. Pembuatan secara massal;

    Hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari validasi, revisi, dan uji produk yang dilakukan kemudian dipublikasi.

Langkah-langkah penelitian R&D dapat dilihat dari gambar bagan dibawah ini :



Gambar Bagan 1. Langkah-langkah penelitian R&D

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Yatim Riyanto, variabel adalah gejala yang menjadi objek penelitian (dalam Musfiqon, 2012:45). Sedangkan menurut Sugiyono, variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:60). Dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan suatu objek yang akan diteliti sehingga dapat diketahui pengaruhnya pada subjek.

Terdapat dua macam variabel yaitu variabel *independen* dan variabel *dependent.* Variabel *independent* merupakan variabel yang sifatnya mempengaruhi, sedangkan variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi. Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independent*

adalah media pembelajaran powerpoint dengan video, sedangkan variabel yang akan dipengaruhi yaitu mata kuliah sejarah Asia Tenggara

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajarai, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2012. Dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1.

Anggota Populasi mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2012

tahun akademik 2013/2014

No.	Kelas	Jumlah
1.	Ganjil (A)	40
2.	Genap (B)	36
Jumlah		**76**

Dari tabel di atas, diketahui yang menjadi populasi adalah mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2012 yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas genap (A) dan ganjil (B) dengan jumlah mahasiswa seluruhnya sebanyak 76 orang mahasiswa.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

Tabel 2.

Anggota Sampel Penelitian Mahasiswa sejarah angkatan 2012

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Genap	Ganjil	
1.	Genap dan Ganjil	40	36	76
Jumlah				**76**

Dari tabel di atas, sampel pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2012 yaitu berjumlah 76 orang mahasiswa.

3.5 Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran

3.5.1 Tahapan Umum

Sebelum peneliti membuat media pembelajaran, terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan oleh peneliti guna mempersiapkan bahan untuk dijadikan

media pembelajaran tersebut. Tahap-tahap yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi ke program studi pendidikan sejarah untuk mengetahui media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dan menentukan materi yang akan digunkan.
2. Pengumpulan data-data dari program studi pendidikan sejarah antara lain: bahan ajar, satuan acara perkuliahan dan jumlah mahasiswa.
3. Pengumpulan gambar, video, dan buku-buku yang berkaitan dengan materi dari internet.
4. Pembuatan media.
5. Pengujian media dengan ahli media.
6. Revisi media
7. Pengujian produk oleh mahasiswa.
8. Perbaikan media.
9. Penggunaan media pembelajaran dalam proses perkuliahan.
10. Presentasi hasil produk.

3.5.2 Tahapan Teknis

Tahapan-tahapan teknis dalam pembuatan media adalah sebagai berikut:

Perangkat komputer atau program yang diperlukan sebelum membuat media yaitu sebagai berikut:

a. Laptop atau Komputer
b. *Microsoft* powerpoint 2013
c. Window Movie Maker
d. Microphone

Sebelum kita membuat media powerpoint dengan video pertama kita desain terlebih dahulu media powerpoint. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan powerpoint :

1. Buka *window explorer*.
2. Kemudian pilih *Microsoft office*.
3. Setelah itu buka *Microsoft* Powerpoint 2013.
4. Sebelum membuat pastikan bahan-bahan atau materi yang akan dibuat untuk media telah dirangkum, dan bahan-bahan yang akan dibuat sudah cukup.
5. Kemudian pilih desain *Microsoft* Powerpoint sesuai keinginan di *Design*.
6. Kemudian membuat secara kronologis di *slide-slide* yang tersedia.
7. Setelah selesai tambahkan animasi pada tiap-tiap *slide*, pilih pada *Animation*, kemudian pilih *Costum animation*.
8. Setelah itu pilih *home*, kemudian *Save*.

Setelah pembuatan media powerpoint selesai, kemudian selanjutnya memasukan narasi suara rekaman kedalam powerpoint kemudian ubah kedalam bentuk video, adapun langkah-langkahnya antara lain:

1. *Open* kembali Powerpoint yang telah dibuat dengan *Microsoft* Powerpoint 2013
2. Setelah itu pilih menu *Slide Show*
3. Kemudian pilih submenu *Record Slide Show*, Siapkan Microphone agar suara yang terekam dapat terekam jelas dan kuat
4. Setelah itu pilih *Start Recording from Beginning*

5. Mulai merekam narasi suara, sesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat pada powerpoint.
6. Untuk memindahkan ke *slide* selanjutnya dapat menggunakan arah kanan pada *keyboard*.
7. Setelah selesai merekam, tekan F5 untuk mereview hasil rekaman.
8. Setelah kiranya sudah cukup, kemudian pilih menu *File*
9. Kemudian pilih *Export*
10. Pilih *Create a Video*
11. Klik *Create Video*
12. Tunggu proses converter selesai
13. Media siap digunakan

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran powerpoint dengan video kurang lebih seperti yang telah dijelaskan diatas.

3.5.3 Bahan-Bahan Pembuatan Materi Powerpoint

Dalam setiap pembuatan sebuah media pembelajaran powerpoint, maka terdapat beberapa bahan yang akan dimasukkan ke dalam program *Microsoft* powerpoint yang kemudian dirangkai dan didesain sedemikian rupa sehingga menjadi suatu media pembelajaran powerpoint yang kemudian diubah ke dalam video. Adapun bahan-bahan dalam pembuatan materi pada media pembelajaran powerpoint yaitu sebagai berikut:

1. Materi

Materi yang akan dimasukan ke dalam pembuatan media pembelajaran Powerpoint adalah Organisasi ASEAN. Pokok pembahasan materi antara

lain: Tentang organisasi ASEAN, dan kerjasama yang dilakukan oleh organisasi ASEAN dalam berbagai bidang.

2. Suara

Setelah gambar dirangakai sesuai dengan materi pembelajaran maka peneliti menarasikan media powerpoint yang telah diubah ke dalam video tersebut, dalam menarasikannya peneliti merangkum materi terlebih dahulu. Adapun bahan yang peneliti gunakan yaitu:

a. Rangkuman Materi ASEAN oleh Bapak Drs. H. Maskun, M.H
b. Bahan-bahan materi tentang organisasi ASEAN yang bersumber dari internet
c. Buku pelajaran yang membahas tentang organisasi ASEAN

Bahan-bahan materi tersebut peneliti gunakan sebagai sumber dalam menarasikan materi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengembilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media pembelajaran powerpoint dengan video. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

1. Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Berdasarkan bentuknya, angket dapat berbentuk terbuka dan tertutup.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup diberikan kepada ahli media pembelajaran untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan angket terbuka diberikan kepada mahasiswa dalam memberikan komentar dan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Menurut Margono (2000:18) bahwa dokumentasi merupakan pengumpulan data melalui peninggalan tertulis berupa arsip termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil dan lain-lain. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Lampung angkatan 2012.

3. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013:102). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono.2010:312). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli media, dan mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2012.

3.8 Penyusunan Instrumen

Instrumen yang disusun berdasarkan keperluan pengumpulan data yang akan diberikan kepada ahli media sebagai instrumen kelayakan media. Digunakan untuk menganalisis desain media dan ketepatan materi, dan sebagai masukan dalam merevisi media juga untuk mendapatkan tingkat kelayakan media oleh ahli yang bersangkutan.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen kelayakan media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah
1	Efek Strategi Pembelajaran	Menambah Pengetahuan Siswa	1
		Kemudahan Penggunaan	1
		Meningkatkan Motivasi Siswa	1
2	Komunikasi	Kemudahan Memulai Program	1
		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	1
		Penggunaan Bahasa	1
3	Desain Teknis	Penggunaan Huruf	1
		Penggunaan Warna	1
		Penggunaan Gambar	1
		Penggunaan Ilustrasi	1
		Penggunaan Suara	1
Jumlah			11

Sumber: Suharsimi Arikunto (1996: 155)

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video yaitu langkah-langkah operasional dalam mengembangkan media pembelajaran powerpoint dengan video dan menguji tingkat kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran sejarah. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis

dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data mengenai pendapat atau tanggapan peserta didik yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Kategori skala likert

Penilaian	Nilai
Layak	**4**
Cukup layak	**3**
Kurang layak	**2**
Tidak layak	**1**

Sumber: Suharsimi Arikunto (1996: 155)

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996: 244), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$Persentase\ kelayakan\ (\%) = \frac{Skor\ yang\ diobservasi}{Skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase,

langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 5. Tabel skala persentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 – 100 %	**Layak**
56 – 75 %	**Cukup layak**
40 – 55 %	**Kurang layak**
0 – 39 %	**Tidak layak**

Sumber: Suharsimi Arikunto (1996: 244)

Pada tabel 5 di atas disebutkan presentase pencapaian, skala nilai, dan interprestasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel 8 diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validasi ahli media pembelajaran.

REFERENSI

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta. Halaman 297

Nusa Putra. 2011. *Research and Development.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Halaman 133

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet. Halaman 289

Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Prestasi Pustakarya. Halaman 45

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta. Halaman 60

Ibid. Halaman 80

Ibid. Halaman 81

Ibid. Halaman 102

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabet. Halaman 312

Margono, S. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 18

Suharsimi Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman 155

Ibid. Halaman 155

Ibid. Halaman 244