

BAB III

METODE PENELITIAN

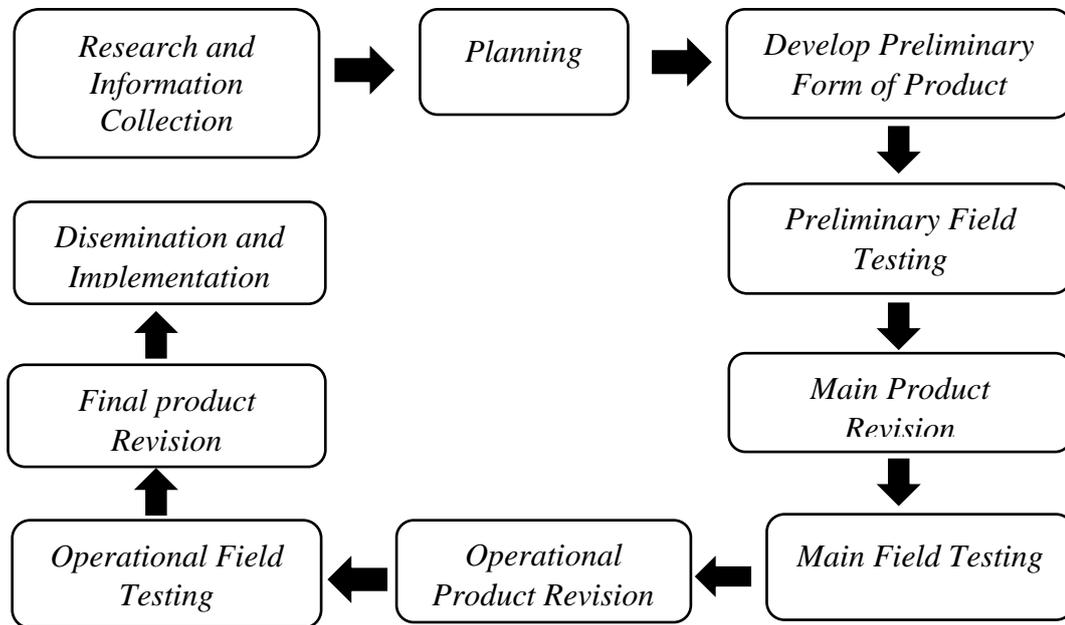
A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian : SMP N 1 Bantarsari dan MTS Raudhatul Huda
Adipala
2. Waktu Penelitian : Juli — September 2023

B. Desain Pengembangan

Penelitian dengan judul Pengembangan Media Audio Visual berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar termasuk penelitian pendekatan dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan dapat menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Peneliti menggunakan model Borg and Gall karena peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan media yang telah divalidasi oleh para ahli sebelum diuji cobakan pada siswa. Berikut langkah-langkah model pengembangan menggunakan Borg and Gall.



Gambar 3. 1 Langkah-langkah R&D Borg and Gall

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari obyek atau subyek dengan jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti dalam suatu penelitian untuk dipelajari lebih lanjut dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Pendapat tersebut akan menjadi acuan penelitian yang akan dilakukan, dalam penelitian ini populasinya adalah sekelompok siswa di suatu sekolah. Penelitian ini populasinya merupakan siswa kelas IX SMP N 1 Bantarsari dengan jumlah total 178 siswa.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IXa	16	14	30
2	IXb	16	14	30
3	IXc	16	13	29
4	IXd	18	11	29
5	IXe	16	14	30
6	IXf	15	15	30
Jumlah				178

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari suatu dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu. Sampel yang akan digunakan dengan teknik ini yaitu berdasarkan pertimbangan pengumpulan data sehingga akan menjawab dari permasalahan penelitian. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian yaitu siswa termasuk kategori rendah pada hasil penyebaran angket *pretest* yaitu 30 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu cara mengamati suatu kegiatan secara langsung dengan cara mengumpulkan data, peristiwa atau benda yang diyakini dapat memberikan informasi atau data penelitian (Zulfa, 2019). Metode observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini

adalah dengan mengamati langsung tingkah laku siswa untuk memperoleh informasi relevan yang diperlukan berhubungan dengan kemampuan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar di SMP N 1 Bantarsari.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penelitian dengan mengajukan berbagai pertanyaan secara lisan dan secara langsung diberikan kepada responden atau subjek penelitian (Zulfa, 2019). Metode wawancara pada penelitian ini yaitu wawancara bebas atau dengan kata lain tidak terstruktur guna memperoleh informasi dari guru dan siswa di SMP N 1 Bantarsari.

c. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti (Riwanto, dkk. 2022). Metode angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah memperoleh jawaban dari responden dengan cara membuat daftar pertanyaan. Penelitian ini menggunakan metode angket untuk memperoleh data yang relevan terkait motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket

No	Variabel	Indikator
1.	Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
		Penuh harapan dan cita-cita di masa depan
		Adanya apresiasi dalam belajar

		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
		Memiliki lingkungan yang kondusif

E. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Butir Instrumen

Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan tingkat kesahihan butir instrumen, butir instrumen dikatakan sah ketika memiliki validitas tinggi dan sebaliknya dikatakan tidak sah ketika memiliki validitas rendah (Arikunto, 2020). Pada pengujian validitas butir instrumen yaitu bertujuan untuk menemukan hubungan antara alat ukur dengan total skor sebagai jumlah setiap skor menggunakan rumus *Product Moment* (Lumaurridlo, 2019). Uji validitas pada penelitian ini dengan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - \sum X)^2\} \{(N \sum Y^2 - \sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Indeks Korelasi

N : Jumlah Responden

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara sektor X dan Y

$\sum X$: Jumlah sektor X

$\sum Y$: Jumlah sektor Y

Penelitian ini menggunakan uji validitas bertujuan untuk menguji setiap butir angket dihitung dengan menggunakan bantuan *SPSS 26.0 for windows*.

Tabel 3. 3 Hasil Validasi Butir Angket

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,465	0,147	Valid
2	0,282	0,147	Valid
3	0,391	0,147	Valid
4	0,369	0,147	Valid
5	0,412	0,147	Valid
6	0,487	0,147	Valid
7	0,378	0,147	Valid
8	0,627	0,147	Valid
9	0,631	0,147	Valid
10	0,640	0,147	Valid
11	0,596	0,147	Valid
12	0,430	0,147	Valid
13	0,655	0,147	Valid
14	0,373	0,147	Valid
15	0,274	0,147	Valid
16	0,560	0,147	Valid
17	0,419	0,147	Valid
18	0,468	0,147	Valid
19	0,615	0,147	Valid
20	0,501	0,147	Valid
21	0,674	0,147	Valid
22	0,573	0,147	Valid
23	0,449	0,147	Valid
24	0,671	0,147	Valid
25	0,658	0,147	Valid
26	0,355	0,147	Valid
27	0,589	0,147	Valid
28	0,404	0,147	Valid
29	0,392	0,147	Valid
30	0,737	0,147	Valid
31	0,334	0,147	Valid
32	0,466	0,147	Valid
33	0,620	0,147	Valid
34	0,588	0,147	Valid

35	0,686	0,147	Valid
36	0,726	0,147	Valid
37	0,494	0,147	Valid
38	0,415	0,147	Valid
39	0,342	0,147	Valid
40	0,621	0,147	Valid
41	0,453	0,147	Valid
42	0,554	0,147	Valid
43	0,275	0,147	Valid
44	0,615	0,147	Valid

Pada tabel diatas menjelaskan bahwa butir angket berjumlah 44. Dalam melakukan uji validitas dapat dikatakan valid apabila hasil r hitung lebih besar dari r tabel, dimana jumlah (N) 178 dengan signifikansi 5% yaitu 0,147. Sehingga pernyataan yang digunakan peneliti yaitu 44 item.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur atau instrumen dapat dipercaya dan konsisten apabila terdapat kesamaan dalam waktu yang berbeda (Lumauridlo, 2019). Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Alpha Cronbach* :

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

α : Koefisien reliabilitas

k : Banyaknya butir pertanyaan dalam instrument

σ_1^2 : Varians perbedaan dua belahan

σ_t^2 : Varian total

Langkah selanjutnya yaitu menafsirkan angka koefisien reliabilitas. Untuk mengetahui tingkat kendalanya berpedoman pada penggolongan sebagai berikut :

1. Antara 0,800 sampai dengan 1.000 = Sangat tinggi
2. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = Tinggi
3. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = Cukup
4. Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = Rendah
5. Antara 0,000 sampai dengan 0,200 = Sangat rendah

Dari hasil uji validitas atau kesahihan tersebut dapat diketahui butir soal yang dinyatakan sahih. Butir soal yang dinyatakan shahih adalah butir soal yang diuji reliabilitasnya. Peneliti menggunakan uji reliabilitas menggunakan *SPSS 26.0 for windows*. Hasil dari uji reliabilitas instrumen angket diketahui nilai koefisien *Alpha Cronchbach* yaitu :

Tabel 3. 4 Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
0,933	44

Sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel ($r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$), sedangkan sebuah instrumen dikatakan tidak reliabel apabila harga r hitung lebih kecil dari r tabel ($r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$). Berdasarkan tabel diatas menunjukkan tingkat reliabilitas

yaitu 0,933 dengan nilai *alpha cronbach* sebesar 0,800 – 1,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur penelitian tersebut adalah reliabel.

F. Uji Coba Produk

Pengujian produk dilakukan untuk menguji kesesuaian produk dan kualitas penggunaan produk. Pengujian produk mempunyai dua tahap, tahap pertama dilakukan yaitu dengan para ahli dan tahap kedua dilakukan dengan guru dan siswa. Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Uji coba dilakukan bersama guru dan siswa sebagai bantuan dalam kegiatan layanan konseling.

1. Uji coba produk dengan 3 ahli

a. Ahli Media

Pada penelitian ini untuk ahli media dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi/ketrampilan di bidang media, teknologi dan komputer.

b. Ahli Materi

Pada penelitian ini untuk ahli materi dilakukan oleh seorang dosen jurusan bimbingan dan konseling dengan kemampuan/keterampilan di bidang materi terkait motivasi belajar.

c. Ahli Bahasa

Pada penelitian ini untuk ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen dengan kualifikasi dan keterampilan yang sesuai.

2. Uji Coba Produk dengan Guru dan Siswa

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan di sekolah dengan guru bimbingan dan konseling serta siswa kelas IX.

G. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Ada dua jenis analisis data deskriptif, yang pertama yaitu analisis data deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil angket kelayakan audio visual dengan tanggapan evaluasi dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Sedangkan yang kedua yaitu data deskriptif kualitatif, analisis yang diperoleh dari hasil observasi yang memberikan saran produk dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta tanggapan evaluasi dari guru dan siswa.

Analisis data adalah suatu kegiatan pengelolaan data yang dikumpulkan dari responden untuk mencapai tujuan tertentu. Data yang diperoleh untuk pengembangan media didasarkan pada penjumlahan hasil angket validasi (materi dan media) dan hasil angket kesesuaian media pada saat pengujian penggunaan produk. Dimulai dengan menghitung skor angket (kuesioner validasi dan uji coba pemakaian), kemudian menghitung nilai rata-rata dari setiap total skor angket untuk mencari skor ideal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui dari hasil uji yang dilakukan dalam bentuk persentase.

1) Uji kelayakan produk

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah skor maksimal (Skor Ideal)}} \times 100$$

Ridwan (Silmi & Rachmadyanti , 2018).

Berdasarkan persentase yang diperoleh, selanjutnya dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kevalidan suatu media *Canva* yang dapat ditentukan dengan kriteria validitas produk.

Kriteria persentase kelayakan media menurut (Arikunto, 2020) sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Persentase Kelayakan Produk

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Valid (Sangat layak digunakan)
56% – 75%	Cukup Valid (Layak digunakan)
40% – 55%	Kurang Valid (Kurang layak digunakan)
0% – 39%	Tidak Valid (Tidak layak digunakan)

2) Uji Keefektifitasan Produk

Pada penelitian ini tahap uji keefektifitasan produk menggunakan statistik Uji *t-test*. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS *for windows 26.0* untuk menghitung keefektifitasan produk.

Adapun rumus Uji-t adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2 \left(\frac{s^1}{n^1}\right) \left(\frac{s^2}{n^2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2017)

Keterangan :

X_1 : nilai rata-rata sampel 1

X_2 : nilai rata-rata sampel 2

S_1^2 : varians total kelompok 1

S_2^2 : varians total kelompok 2

n_1 : banyaknya sampel kelompok 1

n_2 : banyaknya sampel kelompok 2

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengikuti 10 langkah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Borg and Gall. Berikut adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall :

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collection*)

Langkah pertama dalam penelitian ini yaitu menggali potensi atau masalah. Potensi adalah sesuatu yang memberikan nilai tambah bila dimanfaatkan, dan masalah adalah ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan (Sugiyono, 2017). Tahap potensi dan masalah dilakukan di SMP N 1 Bantarsari dengan cara melakukan observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling dan siswa.

2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Pada langkah ini peneliti akan mengembangkan angket validasi yang meliputi angket ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru dan siswa. Media *Canva* memuat sumber tentang pengertian motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, ciri-ciri siswa yang memiliki

motivasi belajar, apa saja yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar, cara meningkatkan motivasi belajar.

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pengembangan produk awal merupakan tahap pengambilan keputusan dengan tenaga ahli, dan tahap pengembangan produk dilaksanakan sesuai perencanaan (Hamzah, 2019). Setelah perencanaan produk sudah dibuat selanjutnya validasi terlebih dahulu guna untuk menguji kualitas kelayakan produk meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Validasi dilakukan oleh dosen UNUGHA yang memiliki kemampuan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Langkah selanjutnya adalah menguji produk secara terbatas yakni melakukan uji coba lapangan awal dengan desain produk secara terbatas, dilihat dari substansi desain dan pihak-pihak yang ikut terlibat (Hamzah, 2019). Uji coba lapangan awal dilakukan pada kelompok terbatas untuk mengetahui kepraktisan dan kegunaan produk yang dikembangkan berdasarkan tanggapan guru dan siswa.

Uji coba lapangan awal dilakukan di SMP N 1 Bantarsari dengan jumlah 10 siswa dan guru untuk mengetahui keefektifitasan produk yang akan dikembangkan jika ada kelemahan akan diperbaiki lagi. Dalam proses layanan peneliti akan menayangkan media *Canva* pada LCD proyektor untuk diamati oleh siswa, selanjutnya peneliti akan menyebarkan

angket terkait media *Canva* dan siswa diminta untuk mengisi angket tersebut.

5. Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Setelah melakukan uji coba lapangan awal, peneliti akan melakukan perbaikan untuk memperbaiki segala kekurangan dan kelemahan sesuai hasil angket dilapangan. Langkah revisi hasil uji coba merupakan tahap perbaikan suatu model atau desain berdasarkan hasil uji lapangan terbatas (Hamzah, 2019). Langkah selanjutnya setelah revisi adalah uji coba lapangan terhadap produk utama.

6. Uji Lapangan Produk Utama (*Main Field Testing*)

Setelah tahap revisi produk selesai, langkah selanjutnya adalah uji coba produk utama. Uji lapangan produk utama yang paling penting adalah yang berfokus pada satu hal, seperti menguji efektivitas desain produk. Hasil pengujian pada tahap ini dapat digunakan untuk menguji efektivitas desain produk (Hamzah, 2019). Sebanyak 25 siswa akan mengikuti tahap uji coba lapangan produk utama dengan subjek penelitian kelas IX MTS Raudlatul Huda Adipala.

7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Tahap revisi produk adalah langkah penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan berlandaskan masukan dan saran dari hasil uji lapangan. Oleh karena itu, revisi tahap ini merupakan revisi kedua setelah melakukan uji lapangan yang lebih luas dibandingkan revisi

pertama (Hamzah, 2019). Pada tahap ini dapat ditingkatkan apabila guru dan siswa memberikan masukan dan saran.

8. Uji Coba Operasional (*Operational Field Testing*)

Uji coba operasional harus dilakukan dalam skala besar, meliputi uji efektivitas dan penyesuaian desain produk. Hal ini terlihat dari segi isi dan metode, dari hasil uji lapangan berupa desain yang siap dilaksanakan (Hamzah, 2019). Peserta dalam uji operasional lebih banyak dibandingkan uji lapangan produk utama. Uji coba operasional dilakukan di kelas IX SMP N 1 Bantarsari dengan jumlah 30 siswa dan guru, kemudian pembagian angket penilaian kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat efektivitas produk melalui penggunaan media audio visual berbasis *Canva*.

9. Revisi Produk Akhir (*Final product Revision*)

Revisi produk akhir merupakan penyempurnaan terhadap produk yang masih dalam tahap pengembangan. Penyempurnaan produk akhir sangat penting untuk mempelajari lebih lanjut produk yang sedang dikembangkan (Hamzah, 2019). Revisi produk bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada saat menggunakan produk dalam kondisi nyata.

10. Penyebaran dan Penerapan (*Disemination and Implementation*)

Desiminasi dan implementasi adalah tahap penyebaran produk kepada khalayak luas dan penerapan produk ke dalam praktik pendidikan.

Penyebaran dan penerapan mengacu pada publikasi suatu produk untuk tujuan komersial atau distribusi gratis untuk kepentingan umum (Hamzah, 2019)