

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penggunaan pendekatan kualitatif pada penelitian ini adalah dengan mendeskripsikan pengembangan objek penelitian dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Lee & Owens. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk hasil pengembangan dan menguji kelayakan produk tersebut kepada penguji yang ahli di bidang materi dan media. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran multimedia berbasis *project-based learning* pada pembelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMA Muhammadiyah 1 Gresik, beralamatkan di Jl. KH. Kholil No. 90 Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik kode pos 61115.

3.3 Jenis Data

Jenis data adalah hasil pencatatan baik berupa fakta maupun angka. Jenis data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 3.3.1 Data Subjek merupakan data penelitian berupa opini, sikap, pengalaman atau karakteristik dari seseorang atau sekelompok orang yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini data subjek adalah hasil interview dengan responden.
- 3.3.2 Data fisik merupakan jenis data penelitian yang berupa objek atau benda fisik. Data fisik dalam penelitian ini berupa data bangunan SMA Muhammadiyah 1 Gresik dan buku ajar Pendidikan Kemuhammadiyah.
- 3.3.3 Data dokumenter yaitu data penelitian berupa faktur, jurnal, surat-surat, memo, atau notulen. Data dokumenter dalam penelitian ini berupa arsip yang digunakan peneliti guna mendukung proses penelitian berlangsung, diantaranya: 1) kuisisioner yang dibagikan kepada subjek, 2) teks wawancara yang diajukan kepada guru, 3) hasil uji respon siswa, 4) hasil uji kelayakan oleh guru, 5) hasil uji kelayakan oleh ahli media, 6) kegiatan pembelajaran menggunakan produk pengembangan media pembelajaran multimedia.

3.4 Sumber Data

Sumber data penelitian adalah sumber subjek darimana data diperoleh.

Adapun sumber data dalam penelitian ini, antara lain:

- 3.4.1 Data primer merupakan jenis data penelitian yang merupakan data selama proses kebutuhan analisis yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan antara lain: observasi partisipatif dan wawancara mendalam.

3.4.2 Data sekunder berupa dokumentasi yaitu jenis data yang diperoleh peneliti dari menganalisis subjek juga selama kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *project-based learning* berlangsung.

3.5 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahap pengumpulan data yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati, memahami peristiwa secara cermat, mendalam, dan terfokus terhadap subjek penelitian baik dalam suasana formal maupun santai tentang objek penelitian.

Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah dan implementasi hasil pengembangan multimedia berbasis *project-based learning* dalam pembelajaran di kelas.

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses interaksi komunikasi verbal dengan tujuan untuk mendapatkan informasi penting yang diinginkan. Wawancara awal dilakukan untuk mendapatkan data berupa keterangan mengenai proses yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan media yang digunakan. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara terencana untuk mendapatkan informasi tentang profil sekolah, dan hal-hal

selama proses implementasi hasil pengembangan dalam pembelajaran di kelas.

3.5.3 Dokumentasi

Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan informasi dari buku yang berkaitan dengan objek penelitian, dokumen mengenai gambaran umum objek penelitian, dan dokumen lainnya.

3.6 Definisi Operasional Variabel

3.6.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran yang juga mempunyai berbagai manfaat antara lain membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata, media pembelajaran juga membuat proses interaksi, komunikasi dan penyampaian materi antara guru dan siswa agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna.⁴⁰

3.6.2 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafis, dan gambar. Atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan

⁴⁰ Akhmad Sudrajat, *Pengertian Pendekatan..... Op. Cit.*, hlm. 76.

gambar video. Multimedia adalah suatu media yang terdiri dari beberapa media pendukung dan secara keseluruhan membentuk satu kesatuan media yang saling terkait untuk menambah arti dan manfaat terhadap *user* dari kegunaan media tersebut.⁴¹

3.6.3 *Project-based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Project-based* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.⁴²

3.6.4 Pendidikan Kemuhammadiyah

Pendidikan Kemuhammadiyah adalah sarana untuk penyampaian pendidikan Muhammadiyah. Tujuan pendidikan Muhammadiyah tentunya selalu berhubungan dengan pandangan hidup yang dianut oleh organisasi Muhammadiyah itu sendiri.⁴³ Kemuhammadiyah dijadikan mata pelajaran pokok dengan tujuan agar dapat diamati, dipahami dan dihayati oleh setiap peserta didik. Selain itu diharapkan agar kelak peserta didik bersedia dengan

⁴¹ Dicke JSH Siregar, *Media Pembelajaran..... Op. Cit.*, hlm. 12.

⁴² Made Wena. *Strategi pembelajaran..... Op. Cit.*, hlm. 47.

⁴³ Musthafa Kamal Pasha, *Muhammadiyah..... Op. Cit.*, hlm. 28.

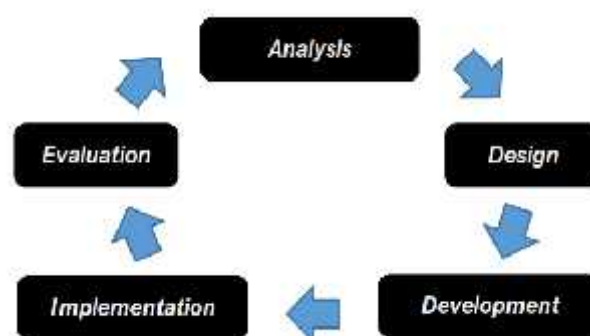
suka rela mengamalkan berbagai prinsip keyakinan dan cita-cita persyarikatan Muhammadiyah.

3.6.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran multimedia menurut Lee & Owens adalah alur siklus pengembangan *ADDIE* yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).⁴⁴

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis kualitatif dengan mendeskripsikan program pengembangan materi ajar Pendidikan Kemuhammadiyah dalam media pembelajaran multimedia mengikuti lima tahapan model pengembangan ADDIE oleh Lee & Owens, yakni:



Gambar 4. Siklus Model Pengembangan ADDIE (Lee & Owens, 2004)

⁴⁴ Lee, William W. & Diana L. Owens. *Multimedia-Based..... Op. Cit.*, hlm. 39.

- 3.7.1 Analysis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada guru pendidikan kemuhammadiyah dan juga siswa kelas X.
- 3.7.2 Design. Peneliti mendesain isi program berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya kedalam Corel Draw X7. Program yang akan dibuat peneliti adalah menjadikan buku pendidikan kemuhammadiyah kedalam bentuk program *flipping book* yang berisikan materi juga latihan soal dimana didalamnya menggunakan tahapan pendekatan *Project-based Learning* yang dapat dikerjakan oleh siswa di dalam maupun di luar kelas. Siswa juga dapat mengerjakan latihan-latihan soal di dalamnya secara langsung (*paperless*).
- 3.7.3 Development. Setelah menyusun isi program dari buku pendidikan kemuhammadiyah yang digunakan oleh guru dan siswa dalam sekolah SMA Muhammadiyah 1 Gresik, maka desain pengembangan akan dibuat menjadi sebuah program melalui Adobe Flash CS6 yang disusun perhalaman juga diberikan *action* berdasarkan macam latihan soal yang ada didalamnya.
- 3.7.4 Implementation. Peneliti menguji coba program yang telah dikembangkan kepada siswa kelas X IPA 1, dengan memberikan kuisisioner respon tentang program yang mereka gunakan.
- 3.7.5 Evaluation. Peneliti melakukan evaluasi program berdasarkan kuisisioner respon siswa juga *expert validator* yaitu orang yang ahli baik dalam bidang materi maupun media untuk menjadikan program tersebut layak digunakan guru dan siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Gresik.