

## BAB III

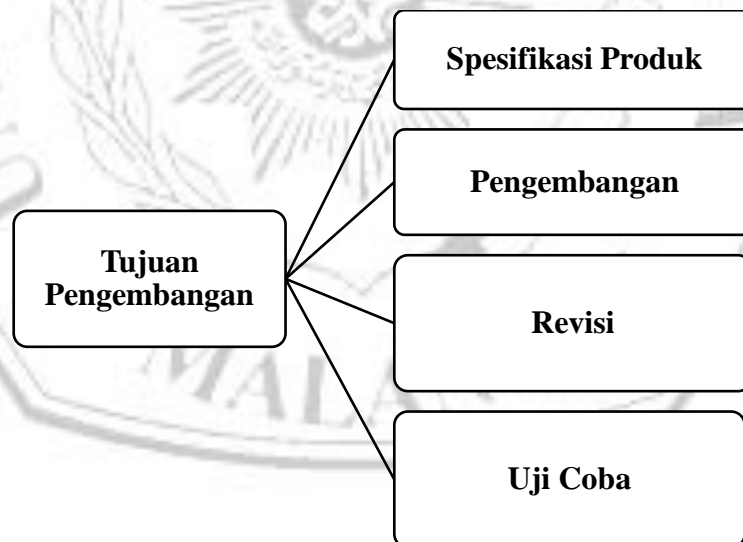
### METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari model O'Malley dan Pierce (1996) untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yang meliputi 5 tahapan diantaranya (Kuncahyono, 2019):

- a. Tujuan pengembangan.
- b. Spesifikasi produk.
- c. Pengembangan.
- d. Revisi
- e. Uji Coba

Model penilaian bahasa lisan O'Malley & Pierce mencakup : langkah-langkah berikut : menentukan tujuan penilaian, merencanakan penilaian, mengembangkan skala penilaian atau prosedur penilaian, menentukan standar penilaian, meminta siswa berpartisipasi dalam penilaian diri dan penilaian teman sejawat, kemudian memilih kegiatan penilaian dan mencatatnya dalam pengumpulan data.



Gambar 3. 1 Tahap Model O'Malley dan Pierce (1996)

Penggunaan model O'Malley dikarenakan penelitian ini menggunakan aplikasi Quizizz yang dimana memiliki tujuan pengembangan yaitu untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian ini juga mengharuskan produk yang nanti akan digunakan memiliki spesifikasi tersendiri yang sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang nantinya akan dikembangkan berdasarkan hasil uji coba.

## **B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan**

Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan akan menggunakan model O'Malley & Pierce. Penyusunan media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz melalui prosedur pengembangan sebagai berikut :

### **1. Menentukan Tujuan**

Tujuan yang dapat diperoleh berdasarkan studi kepustakaan, kurikulum dan juga kompetensi dasar. Dengan menentukan tujuan pengembangan kuis yang sesuai, diharapkan dapat menjadi implementasi yang tepat sasaran. Dalam tujuan ini peneliti dapat menentukan memberikan soal evaluasi pembelajaran bagi siswa guna untuk siswa agar mampu mengingat mata pelajaran yang telah di pelajarnya, dan juga terdapat tujuan untuk memberikan kuis pada saat akhir pembelajaran maupun keesokan harinya sebelum pembelajaran selanjutnya dimulai.

### **2. Menyusun Spesifikasi Produk**

Dalam memastikan penyusunan spesifikasi produk wajib mengenal hasil dari analisis kebutuhan yang telah ditetapkan ke produk yang akan dikembangkan, sesudah itu harus memastikan spesifikasi produk yang dikembangkan ialah sesuatu yang sudah dirancang pembuatan kuis dalam berbentuk aplikasi Quizizz. Rangkaian kuis yang akan dibuat secara online menggunakan aplikasi quizizz melalui komputer, namun untuk siswa dapat memakai gawai ataupun handphone. Aplikasi Quizizz ini dapat di download melalui Play store pada gawai atau handphone, dan bisa melalui google pada laptop.

### **3. Pengembangan**

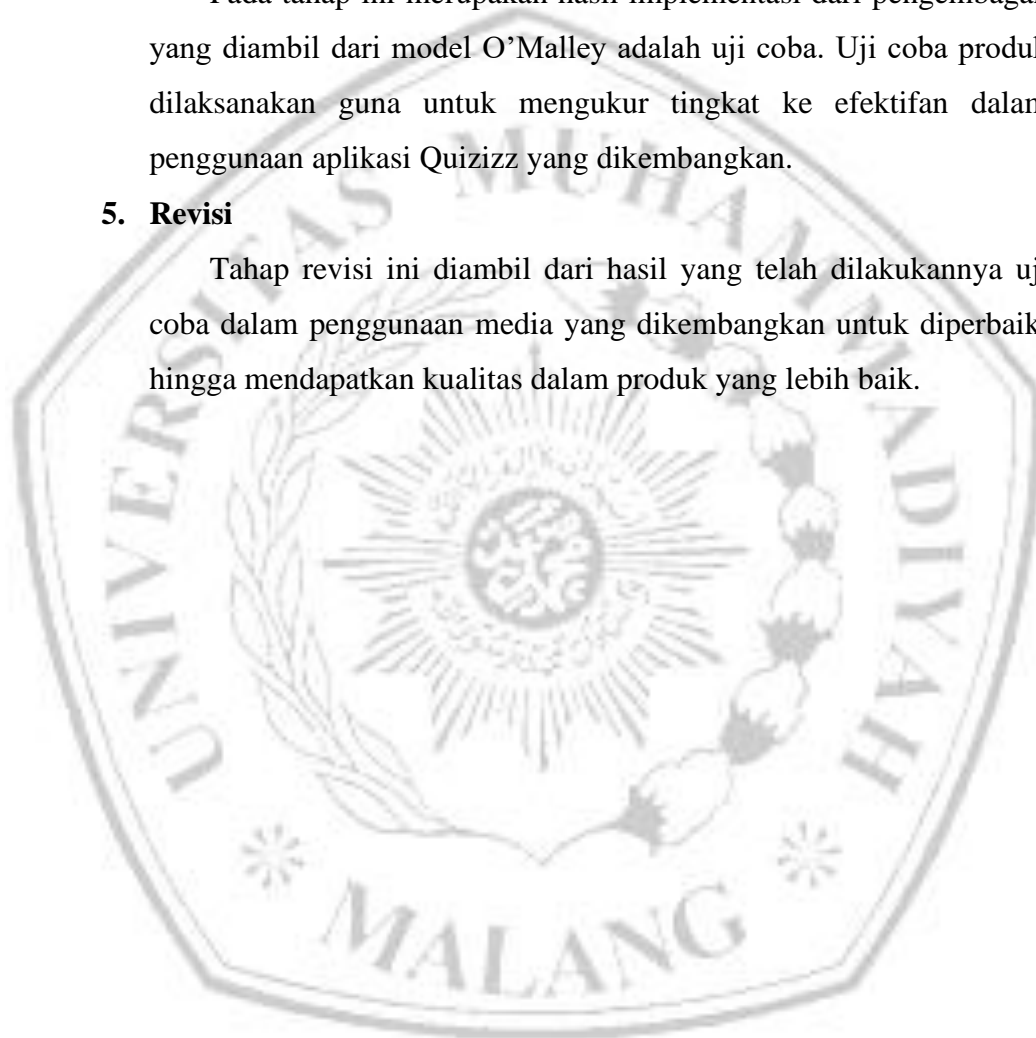
Pengembangan ini merupakan sesuatu untuk meningkatkan sebuah kemampuan sesuai dengan kebutuhan proses dalam merancang kuis, untuk kualitas pembelajaran dalam menyempurnakan produk yang akan dikembangkan.

### **4. Uji Coba**

Pada tahap ini merupakan hasil implementasi dari pengembangan yang diambil dari model O'Malley adalah uji coba. Uji coba produk dilaksanakan guna untuk mengukur tingkat ke efektifan dalam penggunaan aplikasi Quizizz yang dikembangkan.

### **5. Revisi**

Tahap revisi ini diambil dari hasil yang telah dilakukannya uji coba dalam penggunaan media yang dikembangkan untuk diperbaiki hingga mendapatkan kualitas dalam produk yang lebih baik.



### **C. Tempat & Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di SDN 05 JOMBANG, dengan bertujuan untuk observasi dalam melengkapi informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, berikut penjelasan dari teknik pengumpulan data.

#### **1. Observasi**

Menurut Sutrisno Hadi, metode observasi diartikan sebagai mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena-fenomena yang diteliti (Sutrisno, 2002). Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi yang mereka saksikan selama proses penelitian (Gulo, 2002). Berdasarkan pengertian di atas, metode observasi dapat merujuk pada metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa di lapangan.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dipergunakan untuk mencari data atau informasi yang berkaitan dengan analisa kebutuhan penelitian. Dalam wawancara nantinya akan dilakukan dengan narasumber wali kelas yang dimana akan dilakukan penggalan informasi untuk mengetahui kondisi baik, kondisi siswa dan kondisi perkembangan belajar siswa.

#### **3. Angket**

Kuisisioner digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru dalam penggunaan Quizziz. Pada point ini nantinya akan disebarkan angket untuk para siswa dan guru demi mengetahui, apakah penggunaan quizziz dapat dipahami dan mudah dalam penggunaannya, serta dampak penggunaan dari quizziz itu sendiri.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto ataupun video digunakan dalam pengumpulan data seperti wawancara, dll. Dokumen ini nantinya akan dijadikan arsip dan bukti dalam penelitian ini.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian pada skripsi ini menggunakan pedoman wawancara, lembar angket dan juga dokumentasi dengan penjabaran sebagai berikut :

##### a. Lembar Observasi

Dalam kegiatan observasi kali ini peneliti mengamati keadaan kelas saat awal sebelum melakukan tahap dalam proses eksperimen dan pembelajaran yang berkelanjutan. Observasi ini dimaksudkan untuk memberikan solusi dalam setiap desain penggunaan bahan pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang timbul di kelas pada saat berlangsung.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Observasi Keadaan kelas saat Pembelajaran.**

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan.
Kebutuhan saat pembelajaran	1. Pembelajaran menggunakan mata pelajaran.	1
Sarana & prasarana	1. Penggunaan media saat dalam pembelajaran	1
Pembelajaran saat di Kelas	1. Keaktifan siswa saat dalam mengikuti pembelajaran 2. Menggunakan kurikulum Merdeka. 3. Pembelajaran siswa saat di dalam kelas secara daring atau luring.	2 1 3

### b. Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan yang dilontarkan dengan melakukan tanya jawab secara lisan, yang mana terdapat dua orang atau lebih dan berhadapan langsung guna mendapatkan suatu informasi.

Ditujukan kepada wali kelas IV SDN 5 Jombang, hasil wawancara digunakan sebagai bahan analisis kebutuhan yang termasuk kedalam tahap pengembangan produk.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara**

Aspek	Indikator
Keadaan siswa di dalam kelas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jumlah dalam keseluruhan peserta didik laki-laki dan perempuan.</li> <li>2. Menganalisis Sarana dan prasarana di sekolah.</li> </ol>
Suasana pembelajaran saat di Kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan belajar mengajar di Kelas.</li> <li>2. Menganalisis peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di Kelas.</li> <li>3. Kesusahan yang dialami pendidik saat kegiatan belajar.</li> </ol>
Media pembelaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran yang pernah digunakan saat kegiatan berlangsung.</li> <li>2. Pengaruh media dalam proses kegiatan belajar di Kelas.</li> </ol>

### c. Lembar angket

Lembar angket adalah suatu perlengkapan alat yang dipergunakan untuk pengumpulan data dalam berisikan daftar pertanyaan. Lembar angket tersebut bertujuan untuk memberikan uji kevalidan dari media, materi maupun respon penggunaan yang berupa masukan, saran atau kritik yang dapat membantu penggunaan media saat pembelajaran. Berikut ialah angket yang akan diberikan pada para ahli maupun siswa.

### 1. Angket Validasi

Pada angket ini dapat diberikan pada para ahli media dan materi yang memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan bahkan di kembangkan, serta sebagai bahan perbaikan dalam menghasilkan media yang efektif untuk belajar di kelas.

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
Kelayakan isi	1. Tujuan pemberlajaran sudah sesuai.	1
	2. Isi materi mencakup dengan pendekatan 5M.	1
Materi	1. Materi mata pelajaran sudah menyatu dengan baik.	1
	2. Materi mudah dipahami.	1
	3. Kesesuaian ejaan kata sudah baik.	1
	4. Materi mendorong rasa kaingin tahun siswa.	1
Penyajian	1. Menggunakan bahasa yang baik dan jelas.	1
	2. Konsep materi tepat sasaran.	1
	3. Isi materi disajikan secara sistematis.	1
	4. Materi yang digunakan dalam pembelajaran tidak rumit.	1

*Sumber: Olahan Peneliti.*

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Evaluasi**

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
Materi	1. Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran .	1
	2. Evaluasi dokumen yang diperlukan berdasarkan jenjang, jenis sekolah, dan tingkat kelas.	1
	3. Hanya terdapat satu jawaban benar.	1
Konstruksi	1. Topik pertanyaan dirumuskan dengan jelas.	1 1
	2. Pertanyaan utama tidak mengandung pertanyaan buruk.	1
	3. Soal tidak bergantung pada soal lain.	1
	4. Kalimat soal menggunakan bahasa yang baik.	1
Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang umum (bukan bahasa daerah).	1
	2. Soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa.	1

*Sumber : Buku Evaluasi Pembelajaran.*

## 2. Angket Siswa

Angket untuk siswa ditujukan untuk siswa kelas IV SDN 5 Jombang, angket sendiri berisi pernyataan tentang penggunaan aplikasi quizziz pada media pembelajaran yang hasilnya nanti akan dianalisis untuk mengambil kesimpulan.

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa**

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
Tampilan	1. Ketertarikan dalam pertanyaan evaluasi.	1 1
	2. Hasil penulisan dalam kalimat sudah jelas.	1
	3. Dapat memberikan semangat belajar.	1
	4. Keadaan belajar jadi menyenangkan.	1
Materi	1. Pemakaian dalam berbahasa yang digunakan dapat dimengerti maupun dipahami.	1
	2. Materi yang telah disampaikan dapat dimengerti maupun dipahami.	1
	3. Cara penyajian pertanyaan dapat dipahami.	1

*Sumber: Olahan Peneliti.*



## **F. Teknik Analisa Data**

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua Teknik analisis data, yaitu Teknik analisis kualitatif dan Teknik analisis kuantitatif. Berikut teknik analisis data yang digunakan.

### **1. Teknik Analisis Data Kualitatif**

Teknik analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan menganalisis data berupa observasi, wawancara, saran, dan kritik yang diberikan oleh ahli penelitian.

#### **a. Reduksi Data**

Reduksi data adalah merangkum atau memilah hal penting, berguna, serta membuang hal yang tidak diperlukan. Hal-hal yang telah dikumpulkan dari sumber data sekunder dan primer akan dikumpulkan lalu dilakukan pemilahan sehingga mendapatkan sumber-sumber yang relevan. Jumlah data yang besar dan kompleksitasnya memerlukan analisis data hingga tahap reduksi. Langkah minimalisasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah data relevan dengan tujuan akhir.

#### **b. Penyajian Data**

Pada tahap penyajian data, data yang akan diperoleh dapat diujikan dalam uraian singkat serta penjelasan yang deskriptif. Penyajian data adalah suatu kegiatan di mana sekumpulan data disusun secara sistematis dan mudah dipahami, yang darinya dapat diambil kesimpulan yang ditindaklanjuti. Penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif (dalam bentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan, atau diagram. Dengan penyajian data tersebut maka data akan diorganisasikan dan disusun dalam relasional, sehingga lebih mudah untuk dipahami.

#### **c. Kesimpulan.**

Pada tahap kesimpulan ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa data yang diperoleh merupakan jawaban dari rumusan masalah pada proses pengembangan tes yang didukung oleh aplikasi Quizizz.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif dapat dilakukan dengan mengumpulkan data evaluasi angket, angket validasi khusus untuk ahli dokumentasi, materi pembelajaran dan angket respon siswa. Pada data yang telah dikumpulkan untuk kuesioner akan dianalisis, anda dapat mengetahui hasil penerapan kuis menggunakan aplikasi Quizizz. Berikut rincian kuantitatifnya:

- a) Menganalisis data hasil angket penilaian khususnya bagi ahli materi dan materi pembelajaran.

Validasi dilakukan dengan para ahli memberikan jawaban melalui kuesioner untuk menguji kelayakan aplikasi Quizizz serta hasil produk dan menyesuaikan konten agar sesuai dengan keterampilan dasar yang dapat dikembangkan. Tanggapan disampaikan oleh pengautentikasi melalui kuesioner menggunakan Likert. Dalam penilaian dengan skala likert dapat digunakan 4 kategori, selanjutnya peneliti akan menganalisis hasil evaluasinya.

**Tabel 3. 6 Penilaian Skala Likert**

No	Penilaian	Skor
1.	Sangat setuju/sangat layak	4
2.	Setuju/layak	3
3.	Cukup setuju/cukup layak	2
4.	Kurang setuju/kurang layak	1

Sumber: Sugiyono (2016) dengan memodifikasi penelitian

Hitungan persentase yang dapat dicapai dari validasi oleh ahli perangkat keras dan materi pembelajaran untuk setiap komponen yang terlibat dalam aplikasi Quizizz yang sedang dikembangkan, yang dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Ket :

P = Prestasi dicapai dari setiap validator

$\sum x$  = Hasil skor dari setiap kriteria

N = Hasil skor maksimal

Kriteria kinerja yang sedang dikembangkan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. 7 Kualifikasi Pencapaian**

No	Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76-100%	Sangat baik.	Sangat cocok digunakan tanpa perombakan.
2.	51-75%	Baik.	Layak digunakan dengan sedikit perombakan
3.	26-50%	Cukup Baik	Kurang cocok digunakan namun dengan banyak revisi
4.	1-25%	Kurang Baik	Tidak layak pakai harus di perombak.

Sumber: Akbar (2017) dengan memodifikasi penelitian.

b) Analisa Data Angket Guru & Siswa

Metode analisis data kuantitatif adalah metode komputasi dan statistik yang berfokus pada analisis statistik, matematis, atau numerik dari kumpulan data. Oleh karena itu untuk menggunakan metode ini dalam penelitian, perlu dipastikan bahwa penelitian yang dilakukan bersifat terukur atau numerik. Analisis data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kemenarikan kuis yang akan dibangun. Berikut skala likert untuk menjawab guru.

**Tabel 3. 8 Penilaian Skala Likert Untuk Respon Guru**

No	Penilaian	Skor
1.	Sangat setuju/sangat layak	4
2.	Setuju/layak	3
3.	Cukup setuju/cukup layak	2
4.	Kurang setuju/kurang layak	1

Sumber: Sugiyono (2016) dengan memodifikasi penelitian.

Pada nilai setiap angket respon guru di hitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Ket :

P = Persentasi diperoleh dari setiap validator

$\sum x$  = Jumlah skor dari setiap kriteria

n = Jumlah skor maksimal

**Tabel 3. 9 Kualifikasi Tingkat Pencapaian**

No	Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76-100%	Sangat baik	Sangat menarik mudah dipahami
2.	51-75%	Baik	Menarik mudah untuk dipahami
3.	25-50%	Cukup Baik	Cukup menarik untuk mudah dipahami
4.	1-25%	Kurang Baik	Tidak menarik susah untuk dipahami

Sumber : Akbar (2017) dengan memodifikasi peneliti

Pada data angket respon peserta didik (siswa), peneliti bisa mengetahui dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi quizizz siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Data yang telah diperoleh dari angket peserta didik (siswa) dapat diukur dengan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman merupakan skala yang dapat digunakan untuk memperoleh data dari respon peserta didik (siswa). Skala Guttman juga dapat digunakan dalam 2 kategori yaitu nilai dan skor.

$$presentase = \frac{\text{Jumlah jawaban ya}}{\text{Jumlah skor}} \times 100$$

Ket :

Jawaban Y : Score 1

Jawaban Tidak : Score 0

Dalam hasil respon peserta didik dapat diketahui sebagai berikut.

**Tabel 3. 10 Kualifikasi Tingkat Pencapaian**

No	Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76-100%	Sangat baik	Sangat tertarik
2.	51-75%	Baik	Tertarik
3.	26-50%	Cukup Baik	Kurang tertarik
4.	1-25%	Kurang Baik	Tidak tertarik susah untuk dipahami

Sumber : Akbar (2017) dengan memodifikasi penelitian

