

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Mix Method* dengan desain *Sequential Exploratory*. Menurut Creswell dan Plano Clark (2011), metode campuran adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan prosedur pengumpulan, analisis, dan integrasi metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi atau serangkaian studi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah penelitian. Metode ini dipilih sesuai dengan karakteristiknya karena pertanyaan penelitian yang hendak dijawab meliputi *outcomes* dan proses yang melibatkan penggabungan data kualitatif dan kuantitatif tentang bagaimana proses pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan minat belajar siswa; kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Bases Learning* berbantuan aplikasi Canva; serta mengetahui efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dari segi pencapaian hasil keterampilan menulis teks laporan hasil observasi; ketuntasan hasil belajar menulis teks laporan hasil observasi; dan minat belajar siswa.

B. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA yang berlokasi di Kp. Leubak Biru RT 04 RW 11 Ds. Ciheulang Kec. Ciparay Kab. Bandung, Jawa Barat 40381, SMA YAPI Al-Husaeni dengan jumlah 35 orang siswa.

Subjek penelitian ini dipilih dengan dasar karakteristik siswa belum sepenuhnya terampil dalam menulis teks laporan hasil observasi serta guru belum menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada materi mengonstruksi teks laporan hasil observasi.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2016: 102). Alat tersebut digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengumpulan data di lapangan.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Non tes

- 1) Observasi terhadap siswa dan guru dilakukan untuk mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva saat pemberian perlakuan dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh dua orang observer dan dilangsungkan pada saat penyelenggaraan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi menggunakan

model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva setelah *pretest*.

a. Lembar observasi guru

Lembar observasi guru adalah alat yang digunakan untuk mengamati bagaimana guru menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan aplikasi Canva selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan dari lembar observasi ini menggunakan format skala Likert dengan sistem centang.

b. Lembar observasi siswa

Lembar observasi siswa berfungsi untuk memantau bagaimana siswa terlibat dengan penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh aplikasi Canva. Data dikumpulkan selama proses pembelajaran berlangsung.

- 2) Dokumentasi terhadap proses pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dilakukan untuk membantu mengatur catatan dan data yang dimiliki serta menambah validitas pada tulisan dengan didukung oleh sumber atau referensi hasil dokumentasi.
- 3) Angket/kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai dampak penerapan model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar dan keterampilan menulis laporan hasil

observasi siswa; kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah angket tertutup, di mana peneliti menyusun serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang masing-masing sudah dilengkapi dengan pilihan jawaban tertentu. Dengan cara ini, responden hanya dapat memilih jawaban dari opsi yang disediakan, tanpa memberikan jawaban lain di luar pilihan yang tersedia.

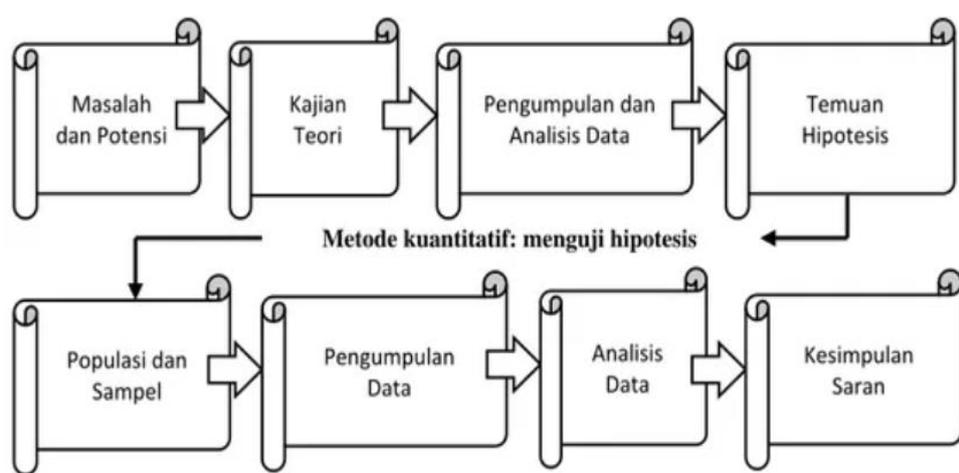
2. Tes

- 1) Soal tes diberikan untuk memperoleh data kemampuan siswa menulis teks laporan hasil observasi sebelum (tes awal) dan sesudah (tes akhir) diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva. Jenis tes yang digunakan adalah soal tes pengetahuan dan keterampilan.
- 2) Rubrik penilaian digunakan sebagai dasar penilaian untuk mengukur kinerja siswa.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data baik kualitatif maupun kuantitatif. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Exploratory Sequential Design*. Desain ini dipilih karena sesuai dengan pendekatan penelitian, di mana data kualitatif dikumpulkan dan dianalisis terlebih dahulu kemudian diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kuantitatif. Berikut adalah gambar tentang proses penelitian dalam model

Sequential Exploratory Desain.



Gambar 3.1
Langkah-Langkah Desain Penelitian
(Creswell & Clark, 2011)

Tahapan penelitian mengikuti tahapan penelitian *The Sequential Exploratory Desain* adalah sebagai berikut:

1. Menggali masalah dan potensi
2. Melakukan kajian teori
3. Mengumpulkan dan menganalisis data secara kualitatif
4. Menguji hipotesis
5. Mengumpulkan dan menganalisis data secara kuantitatif
6. Menganalisis data kualitatif dan kuantitatif
7. Merumuskan simpulan dan saran

E. Prosedur Pengolahan Data

Data dalam penelitian ini diolah berdasarkan jenis data yang terkumpul. Data kualitatif berupa hasil observasi penerapan model *Problem*

Based Learning berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan hasil angket siswa kelas X terhadap penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi. Data kualitatif tersebut dianalisis secara sistematis dengan cara menguraikan kategori dan menyintesis informasi. Data kuantitatif yang mencakup kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan aplikasi Canva, dianalisis menggunakan metode statistika inferensial melalui perangkat lunak SPSS. Semua data kuantitatif dalam penelitian ini dianalisis dengan menerapkan rumus validitas berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria validasi merujuk pada standar yang diusulkan oleh Arikunto (2009), sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Klasifikasi Interpretasi Indeks Penilaian Skala

Interval	Representasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% < x \leq 80\%$	Baik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang

$0% < x \leq 20%$	Sangat kurang
-------------------	---------------

F. Hipotesis

Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa tentang kemampuan menulis teks laporan hasil observasi sebelum dan sesudah diterapkan model *Problem Based Learning*.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Ada perbedaan hasil belajar siswa tentang kemampuan menulis teks laporan hasil observasi sebelum dan sesudah diterapkan model *Problem Based Learning*.