

BAB III

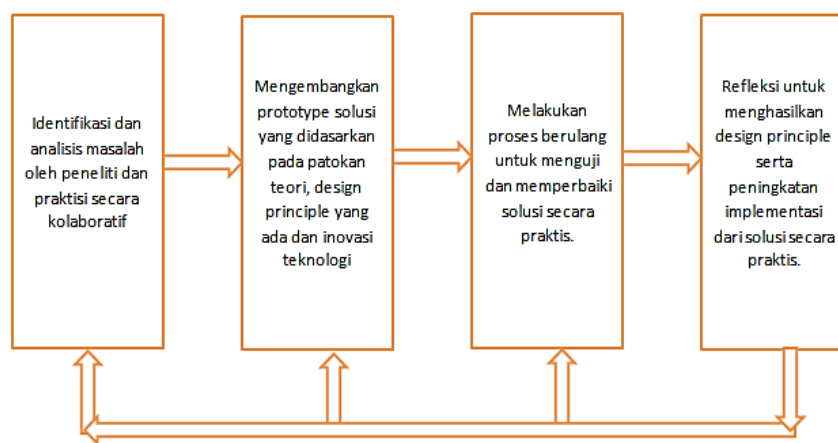
METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Design Based Research* (DBR) untuk mengembangkan media pembelajaran ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar. DBR menurut Plomp dalam (Nugraha et al., 2017) kajian sistematis meliputi membuat rancangan, mengembangkan, dan mengevaluasi inversi pembelajaran bertujuan untuk memberikan solusi terhadap suatu permasalahan yang kompleks dalam pendidikan sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai karakteristik dari intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya. Dari teori tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa metode penelitian DBR bertujuan untuk memberikan solusi pada permasalahan dalam pembelajaran dengan cara mengembangkan sesuatu. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran perlu melalui empat tahap yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif; 2) pengembangan *prototype* sebagai solusi yang didasarkan pada patokan teori, prinsip desain yang ada dan inovasi teknologi; 3) proses uji coba berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis, dan 4) refleksi untuk menghasilkan prinsip desain serta peningkatan implementasi dari solusi secara praktis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah yang mana peneliti sebagai instrumen kunci dengan pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi data dengan analisis data bersifat induktif adapun hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dari pada suatu generalisasi (Sugiyono, 2012, hlm.1). Metode kualitatif digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan data secara mendalam dan mengandung makna. Makna disini yaitu data yang sebenar-benarnya (Sugiyono, 2012, hlm.3). Prosedur penelitian *Design Based Research*

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Reeves dikutip dalam (Setiawati et al., 2019) yang telah dimodifikasi dan disesuaikan menjadi sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian DBR model Reeves

3.1.1 Identifikasi Dan Analisis Masalah Oleh Peneliti Dan Praktisi Secara Kolaboratif

Pada setiap pembelajaran seringkali terdapat suatu hambatan tidak terkecuali dalam pembelajaran IPS. Salah satunya merupakan ketersediaan media pembelajaran. Untuk mengetahui kebenarannya maka penulis melakukan identifikasi melalui wawancara dan observasi lokasi penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan ditemukan fakta bahwa di SD tersebut terdapat kekurangan media pembelajaran pada materi kebudayaan lokal kelas IV yang bervariasi.

3.1.2 Pengembangan *Prototype* Sebagai Solusi Yang Didasarkan Pada Patokan Teori, Prinsip Desain Yang Ada Dan Inovasi Teknologi

Pada tahap ini penulis merencanakan untuk mengembangkan media ludo sebagai solusi dari kekurangan media pembelajaran. Sebelum melakukan pengembangan media, penulis melakukan analisis terhadap KD yang terdapat dalam Kurikulum 2013 sebagai dasar dari pengembangan media. Selain itu, analisis KD dilakukan agar dapat sesuai dengan karakteristik subjek penelitian, tempat penelitian dan waktu penelitian. Perancangan dan pengembangan *prototype* ini menjadi solusi dari masalah yang telah dianalisis dan diidentifikasi sebelumnya.

3.1.3 Proses Uji Coba Berulang Untuk Menguji Dan Memperbaiki Solusi Secara Praktis

Tahap uji coba berulang dilakukan ketika media yang sebelumnya dirancang telah selesai dibuat. Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali. Uji coba pertama yaitu uji validitas oleh validator ahli yakni ahli media, ahli materi, serta ahli pedagogi (guru). Setelah diuji oleh ahli, maka media direvisi dan diperbaiki kesalahan dan kekurangannya sesuai dengan masukan dan saran dari ahli. Uji coba kedua dilakukan kepada siswa kelas IV A SD Negeri Sukamulya. Uji coba ketiga dilakukan kepada siswa kelas IV B SD Negeri Sukamulya. Semakin banyak produk di uji coba maka semakin baik.

3.1.4 Refleksi Untuk Menghasilkan Prinsip Desain Serta Peningkatan Implementasi Dari Solusi Secara Praktis

Setelah diuji coba kepada siswa, perlu adanya suatu refleksi terhadap seluruh tahapan penelitian dan seluruh rancangan produk. Refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan hasil dari uji coba. Refleksi juga dilakukan agar dapat menghasilkan prinsip desain media ludo.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Proses penelitian ini melibatkan beberapa pihak sebagai partisipan yang berperan dalam penyelesaian penelitian ini yaitu, ahli, guru, serta siswa.

1. Ahli (*Judgement Expert*)

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ludo ini memerlukan ahli dari berbagai bidang yang berperan untuk menilai dan memvalidasi produk yang akan dikembangkan serta soal yang akan diberikan kepada siswa. Diantaranya ahli yang terlibat yaitu: ahli media, ahli materi serta guru sebagai validator pedagogis.

Tabel 3.1 Ahli *Judgement*

No.	Nama	Ahli <i>Judgement</i>
1.	Pidi M. Setiadi, M.Pd.	Dosen ahli dalam bidang IPS, yang menguji kelayakan media pembelajaran Ludo dan memvalidasi dari aspek materi yang termuat dalam media pembelajaran ludo.
2.	Muhammad Rijal Wahid. Muharram, M. Pd.	Dosen ahli yang akan menguji kelayakan media pembelajaran serta memvalidasi media pembelajaran ludo.
3.	Angga Maulana, S.Pd.	Guru wali kelas IV SDN Sukamulya yang akan menguji kelayakan media pembelajaran ludo serta memvalidasi sehingga dapat sesuai dengan karakteristik siswa yang akan menjadi partisipan.

2. Guru SD

Guru SD dalam proses penelitian berperan sebagai pemberi data siswa saat studi pendahuluan yaitu wawancara, validator pedagogis, serta sebagai pengguna media atau implementator.

3. Siswa SD Kelas IV

Siswa kelas IV A SD Negeri Sukamulya sebanyak 15 siswa dan siswa kelas IV B SD Negeri Sukamulya sebanyak 16 orang dijadikan sebagai partisipan untuk mengetahui respon dari penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukamulya yang beralamat di Jalan Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Dengan akreditasi sekolah adalah A.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk melakukan studi pendahuluan agar dapat menemukan suatu masalah yang ada dan harus diteliti (Sugiyono, 2012, hlm. 137). Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan bertujuan untuk menemukan masalah atau informasi secara terbuka dikarenakan yang diwawancarai diminta ide serta pendapatnya. Adapun responden dalam wawancara ini yaitu guru ketika pendahuluan serta siswa setelah melakukan implementasi produk.

2. Observasi

Observasi menurut S. Margono (1997) didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Zuriah N, 2007). Dalam penelitian ini teknik observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu ketika identifikasi masalah pada studi pendahuluan menggunakan observasi terfokus karena peneliti telah menentukan fokus penelitian berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan sebelumnya. Serta observasi deskriptif yang akan dilaksanakan ketika implementasi.

3. Angket

Angket atau kuesioner yaitu salah satu teknik dalam mengumpulkan data dilakukan dengan memberikan pernyataan atau pertanyaan secara tertulis kepada partisipan untuk dijawab (Sugiyono, 2012, hlm. 142). Angket digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa setelah belajar menggunakan media ludo yang telah dikembangkan. Adapun angket yang akan digunakan yaitu angket tertutup agar memudahkan partisipan untuk menjawab dengan cepat. Pilihan alternatif

jawaban yang digunakan yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, serta tidak setuju.

4. Triangulasi

Triangulasi yaitu teknik pengumpulan data dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada (Sugiyono, 2012, hlm. 83). Hal ini dilakukan untuk mengecek kredibilitas data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang sama.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang dipakai oleh peneliti untuk memperoleh data saat proses penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara dan Angket

Instrumen yang digunakan berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada partisipan untuk memperoleh data. Berikut kisi-kisi lembar wawancara studi pendahuluan, validasi ahli materi, ahli media, dan guru serta angket respon siswa.

a. Kisi-kisi pertanyaan wawancara guru

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pertanyaan untuk Guru

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Pembelajaran IPS di sekolah
2.	Media pembelajaran yang digunakan
3.	Hambatan pembelajaran
4.	Ludo sebagai media pembelajaran

b. Kisi-kisi lembar validasi ahli media

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar validasi ahli media

No.	Aspek yang	Indikator
-----	------------	-----------

Dinilai		
1.	Konten	Kesesuaian materi
		Kelengkapan materi
2.	Pemakaian	Praktis, luwes, tahan lama
		Komponen media
3.	Interaktivitas	Gairah belajar
4.	Tampilan	Pemenuhan syarat dan mutu

c. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi
		Kelengkapan materi
2.	Kesesuaian media dan materi	Mendukung pembelajaran

d. Kisi-kisi lembar validasi respon guru

Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar respon Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Kesesuaian media	Kesesuaian materi
2.	Keterbantuan	Media membantu proses pembelajaran

e. Kisi-kisi angket respon siswa terhadap penggunaan media

Tabel 3.6 Kisi-kisi angket atau kuesioner respon siswa

No.	Aspek
1.	Media pembelajaran ludo membuat saya semangat belajar
2.	Tampilan Media pembelajaran Ludo menarik perhatian saya
3.	Media pembelajaran Ludo membuat pengetahuan saya bertambah
4.	Media pembelajaran Ludo memudahkan saya belajar IPS
5.	Materi dalam media pembelajaran Ludo mudah saya pahami
6.	Media pembelajaran Ludo mudah digunakan

f. Kisi-kisi wawancara respon siswa terhadap penggunaan media

Tabel 3. 7 Kisi-kisi wawancara siswa

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Apakah media pembelajaran ludo membuatmu semangat belajar?
2.	Apakah menurutmu tampilan media pembelajaran ludo menarik perhatian?
3.	Apakah media pembelajaran ludo membuat pengetahuanmu tentang budaya jawa barat bertambah?
4.	Apakah media pembelajaran ludo memudahkanmu belajar ips?
5.	Apakah materi dalam media pembelajaran ludo mudah dipahami?

6. Apakah media pembelajaran ludo mudah digunakan?

7. Bagaimana kesanmu ketika belajar menggunakan media pembelajaran ludo?

2. Observasi

a. Lembar observasi studi pendahuluan

Tabel 3.8 Instrumen observasi ketersediaan media

No.	Perlengkapan
1.	Terdapat media pembelajaran IPS
2.	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal
3.	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal berbentuk audio
4.	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal berbentuk visual
5.	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal berbentuk audio visual
6.	Terdapat media pembelajaran kongkret
7.	Terdapat media pembelajaran abstrak
8.	Terdapat media pembelajaran interaktif

b. Lembar observasi implementasi

Sasaran observasi: Siswa SD kelas IV

Tujuan observasi: Untuk memperoleh informasi mengenai respon dan sikap siswa ketika menggunakan media pembelajaran Ludo yang telah dikembangkan.

Panduan observasi ini dapat menjadi pedoman pengamatan untuk melengkapi instrumen penelitian wawancara dan triangulasi. Pelaksanaan observasi juga disatukan saat wawancara. Kemudian saat pelaksanaan observasi

disebarinya angket, supaya informasi yang didapatkan lebih dalam lagi dan sebagai pelengkap dari lembar observasi.

3.5 Analisis Data

Dibawah ini merupakan rincian teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

3.5.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data diartikan sebagai memilih dan merangkum hal pokok, memfokuskan pada hal yang penting, mencari tema dan pola untuk memberikan gambaran yang lebih jelas serta memudahkan peneliti ketika akan mencari data selanjutnya (Zuriah N, 2007).

3.5.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah tahap reduksi data, tahap selanjutnya yaitu menyajikan data. Dalam penyajian data penelitian kualitatif umumnya data disajikan dalam bentuk teks bersifat naratif. Dengan *mendisplay* maka data akan lebih mudah dipahami sehingga dapat merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3.5.3 Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Tahap selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap ini menyimpulkan hasil temuan yang telah dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan angket yang mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu dengan mengembangkan produk media pembelajaran ludo. Kesimpulan akan kredibel apabila didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten.

3.6 Isu Etik

Dalam proses penelitian melibatkan banyak pihak, sehingga peneliti memerlukan etika dalam menjaga privasi pihak yang terkait dan berkomunikasi saat pelaksanaan pengumpulan data penelitian. Berikut etika yang perlu diperhatikan:

1. Memberikan surat izin dan SK penelitian saat melakukan penelitian

2. Meminta surat keterangan bahwa pihak terkait bersedia menjadi subjek penelitian yang sedang dilakukan dan syarat apa yang harus dipenuhi untuk kebutuhan privasi pihak terkait.
3. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian terlebih dahulu dengan pihak terkait.
4. Menyepakati jadwal pertemuan sehingga tidak mengganggu jadwal pihak terkait.
5. Tepat waktu yang sesuai dengan kesepakatan pihak terkait.
6. Bersikap sopan dan tidak menyinggung masalah pribadi pihak terkait.
7. Berpakaian yang rapi, sopan dan santun saat melakukan pertemuan dengan pihak terkait.
8. Mempersiapkan kebutuhan atau peralatan yang akan digunakan saat pengumpulan data.