

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan, yang di definisikan oleh Richey dan Klein (2007, hlm. 1) yaitu sebagai berikut: *“The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development”* .

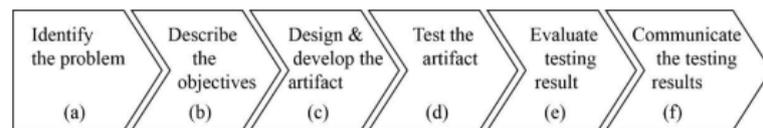
Jenis desain penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk melalui proses desain, sehingga dapat terciptanya sebuah produk atau alat untuk kegiatan belajar mengajar, juga sdpat menciptakan model yang baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya.

Metode D&D merupakan suatu metode penelitian yang tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk menyediakan informasi bagi Instructional Designer (ID), bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi.

Development meski memang betul kedua model tersebut sama-sama membuat sebuah produk untuk kepentingan tertentu. Desain dan pengembangan dalam D&D sebagai model penelitian tak hanya fokus kepada hasil akhir produk, tetapi hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pop-*

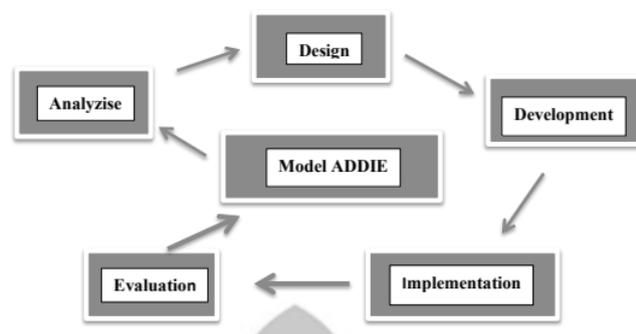
up book pada materi IPS “Keragaman Budaya” di Kelas IV SDN 150 Gatot Subroto Kota Bandung.

Namun berdasarkan tinjauan yang dilakukan oleh Sceptor dkk. pada tahun 2014 terhadap beberapa penelitian yang menggunakan metode D&D. Penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif lebih dominan dari penggunaan pendekatan kuantitatif, sembilan dari 11 penelitian yang ditinjau menggunakan pendekatan kualitatif.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian D&D

Dari paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu penelitian yang mengembangkan suatu produk yang sudah ada kemudian dimodifikasi atau membuat produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Berikut ini merupakan model pengembangan ADDIE yang dipakai dalam penelitian skripsi yang peneliti lakukan.



Gambar 3. 2 Tahapan Model ADDIE

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

- 1) *Analysis* (analisis)

Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut: a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa. b) melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait. c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2) *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media apa yang cocok untuk pembelajaran di kelas IV khususnya di SDN 150 Gatot Subroto Kota Bandung yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Setelah mengetahui kebutuhan yang ada di lapangan bahwa guru membutuhkan media yang menarik bagi siswa agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dan mempermudah tujuan pembelajaran, maka dipilih media *pop-up* dimana media ini masih sangat jarang digunakan di sekolah dasar. Berbeda dengan media *pop-up* lainnya dimana media yang dikembangkan ini memiliki kekhasan yakni didalamnya berisikan cerita sejarah kebudayaan, materi dan gambar yang akan dideskripsikan oleh siswa secara khusus. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur apa saja yang dibutuhkan dalam media visual yakni media *pop-up*. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan media *pop-up* seperti teknik pembuatan, cara pewarnaan, pemilihan gambar setiap halamannya dan lain-lain. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media *pop-up book* yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian media *pop-up book* yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan kegrafikan dengan pendekatan yang digunakan. Instrumen yang disusun berupa lembar penilaian media *pop-up book* dan angket respon. Selanjutnya instrumen yang sudah disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk atau menuangkan apa yang sudah di desain di tahap sebelumnya dituangkan ke dalam wujud aslinya. Setelah itu, media *pop-up book* tersebut akan divalidasi oleh ahli. Pada proses penilaian validasi, validator menilai kelayakan dari media melalui instrumen yang sudah disusun oleh peneliti. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat. Setelah diketahui produk layak atau tidak baru peneliti menganalisis hasil penilaian dari ahli secara jelas. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli, media yang dikembangkan belum bisa diimplementasikan secara langsung kepada siswa di kelas.

4) *Implementation* (Penerapan)

Tahap ini hasil pengembangan diujicobakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dalam pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan apakah sudah menarik atau belum. Untuk diuji coba produk dilakukan cara yaitu uji perorangan dan uji coba skala kecil. Setelah didapatkan data hasil angket responden siswa maka data tersebut diolah kemudian dianalisis untuk tahap evaluasi.

5) *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir pada langkah ADDIE, yang dapat dilakukan dengan cara melihat kritik dan saran serta masukan pada saat tahapan uji coba.

Ringkasan prosedur pengembangan media pembelajaran *Pop-up book* dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3. 1 Prosedur Pengembangan Media

Fase	Tahapan-tahapan dalam model ADDIE
Analisis	1. Analisis karakteristik siswa tentang gaya belajarnya 2. Analisis pengetahuan,

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Analisis sikap yang telah dimiliki siswa 4. Analisis materi belajar
Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain media <i>pop-up book</i> 2. Menentukan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam media visual yakni media <i>pop-up</i>.
Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merealisasikan atau menuangkan produk 2. Uji validitas
Implementasi	Hasil pengembangan diujicobakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media <i>pop-up book</i> dalam pembelajaran
Evaluasi	Kritik dan saran serta masukan pada saat tahapan uji coba

3.1.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli yakni terdiri dari seorang ahli materi, seorang guru aktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan ahli media. Partisipan lainnya adalah pengguna, dalam hal ini pengguna adalah Guru mata pelajaran di kelas IV dan Siswa Kelas IV.

Pemilihan partisipan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pendekatan penelitian, sehingga bisa menggali informasi dengan tepat tentang apa yang diharapkan dari penelitian ini. Dipilihnya purposive sampling dianggap peneliti sebagai pilihan yang tepat, dengan teknik pengambilan sample ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi dari orang

yang dianggap paling mengetahui informasi yang diharapkan (Sugiyono, 2011, hlm. 301).

Partisipan dipilih sesuai dengan kategori orang-orang yang terlibat dalam ranah yang diteliti, peneliti memberdayakan ahli yakni ahli materi dan ahli media, kemudian pengguna yakni guru mata pelajaran IPS kelas IV dan Siswa kelas IV. Secara gamblang Richey dan Kleain (2007, hlm. 92) menyatakan bahwa setidaknya dalam penelitian product and tool peneliti bisa memilih partisipan dari “*Designers, developers, clients, subject matter experts, evaluators, learners, instructors, organizations*”.

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Data adalah unit informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan program tertentu. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Untuk mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan metode-metode antara lain sebagai berikut:

a) Wawancara

Menurut Sugiyono (2015, hlm 317) wawancara adalah tanya jawab mengenai objek penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti. Wawancara dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan gambaran umum mengenai tema penelitian dan objek penelitian. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV yang merupakan wali kelas. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran.

b) Metode Angket (Kuesioner)

Metode angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau

bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarakan kepada responden (orang-orang yang menjawab atas pertanyaan yg diajukan untuk kepentingan penelitian), terutama pada penelitian survei. Dalam hal ini penulis membuat pertanyaan-pertanyaan tertulis kemudian dijawab oleh responden/sampling. Dan bentuk angketnya adalah angket tertutup, yaitu angket yang soal-soalnya menggunakan teknik pilihan ganda atau sudah ada pilihan jawaban, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang dikehendaki. Teknik angket digunakan untuk mengetahui tingkatan literasi budaya pada diri siswa. Pada pelaksanaan penelitian siswa diarahkan untuk mengisi angket tersebut berdasarkan keadaan diri mereka sebenarnya.

c) Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *pop up book* terhadap literasi budaya siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif. Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu : pilihan ganda, soal essay, benar-benar, dan menjodohkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk soal pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

a) *Pretest*

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi keragaman budaya.

b) *Posttest*

Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan media pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir literasi budaya siswa.

Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai literasi budaya siswa pelajaran Ilmu Sosial dalam mata pelajaran IPAS dengan materi “Keragaman Budaya” di SDN 150 Gatot Subroto Kota Bandung.

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk menunjang keberhasilan sebuah penelitian. Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, penilaian validator, dan soal.

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui guru pernah menggunakan media pembelajaran apa saja selama proses pembelajaran berlangsung, menggunakan media menarik, seberapa penting peran media dalam pembelajaran, dan media apa saja yang telah dibuat sendiri.

Tabel 3. 2 Kisi – kisi Wawancara

Aspek	Indikator	Deskripsi
Proses	Kendala dalam	1. Kesulitan apa yang

pembelajaran	proses pembelajaran dan solusi.	<p>dirasakan dalam proses pembelajaran literasi Keragaman budaya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Apa penyebab dari kesulitan yang dialami tersebut. 3. Bagaimana solusi cara mengatasi permasalahan tersebut.
Pemahaman peserta didik	Kemampuan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam literasi keragamana budaya.
Media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seberapa penting peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran. 2. Jenis media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan. 3. Pernah atau tidak guru membuat media pembelajaran sendiri. 4. Bagaimana antusias peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran. 5. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah peserta

		didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
--	--	---

2. Penilaian Validator

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah butir	No butir
1.	Penyajian dan tampilan	Pengemasan desain <i>cover</i> .	1	1
		Kejelasan pemakaian jenis huruf yang digunakan.	1	2
		Petunjuk penggunaan media.	1	3
		Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi.	1	4
		Tata letak gambar atau tulisan jelas.	1	5
		Kejelasan tulisandengan latarbelakang.	1	6
		Kualitas ilustrasiatau gambar.	1	7
		Ukuran huruf proporsional.	1	8
2.	Komposisi	Konsistensi huruf, lambang dan simbol yang digunakan.	1	9

		Konsistensi tata letak media.	1	10
		Konsistensi penggunaan warna.	1	11
Jumlah				11

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir	No butir
1.	Kesesuaian Materi	Kebenaran isi materi.	1	1
		Kelengkapan materi sesuai dengan tentang capaian pembelajaran.	1	2
		Kelengkapan materi sesuai dengan tentang tujuan pembelajaran.	1	3
		Materi tersusun sistematis.	1	4
		Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi.	1	5
		Penjelasan materi mudah dipahami.	1	6
2.	Literasi Budaya	Memfasilitasi siswa untuk mengamati.	1	7
		Memfasilitasi siswa sebagai sumber belajar.	1	8
		Memfasilitasi siswa untuk menemukan informasi.	1	9

a b e l	T	Memfasilitasi siswa untuk mengolah informasi.	1	10
		Memfasilitasi siswa untuk mengkomunikasikan.	1	11
		Media memotivasi siswa untuk aktif belajar.	1	12
Jumlah				12

5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir	No butir
1	<i>Content Quality</i> (Kualitas Isi)	Isi materi yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran IPAS muatan materi IPS Fase B (Kelas 4)	1	1
		Isi materi yang digunakan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran IPAS muatan materi IPS Fase B (Kelas 4)	1	2
		Materi yang disampaikan sesuai dengan kehidupan yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa.	1	3
		Terdapat aspek kognitif, afektif dan	1	4

		psikomotorik.		
2	<i>Feedback</i>	Guru menyampaikan umpan balik dari hasil belajar siswa.	1	5
	<i>And Adaptation</i> (Umpan Balik dan Adaptasi)	Penyampaian materi dengan menggunakan media.	1	6
		Guru menggunakan lebih dari dua gaya belajar	1	7
	<i>Motivation</i> (Motivasi)	Memotivasi siswa untuk memperoleh pengetahuan baru.	1	8
		Memotivasi siswa untuk berkontribusi aktif dalam menjaga keragaman budaya di sekitar	1	9

3. Soal

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Jumlah
Peserta didik mengenal keragaman budaya, mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia, dan mampu menerapkan keberagaman di lingkungannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia 2. Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia 	1,2,3,4,5,6,7,8,9 ,10	10

	3. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya		
Peserta didik mengenal jenis permainan tradisional beserta daerah asalnya dan kebiasaan unik dan kebudayaan yang terdapat di lingkungan sekitar	1. Peserta didik mengenal kebiasaan unik yang ada di lingkungan sekitar 2. Peserta didik mengenal kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar.	11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20	10

3.2.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah data adalah proses pengumpulan data yang sistematis untuk membantu peneliti dalam mencapai kesimpulan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

a) Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Data kualitatif berupa hasil studi literature, rancangan perangkat pembelajaran, pembuatan instrumen penilaian, validasi instrumen, hasil analisis dari implementasi uji coba media permainan papan belajar. Miles & Huberman (Sugiyono, 2011, hlm. 334) mengemukakan bahwa tahapan analisis data dalam analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Tahap reduksi data merupakan proses penyederhanaan atau proses penyaringan data dengan merangkum, memilih, dan memfokus.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah fase dimana data mudah ditampilkan. Tahap ini menampilkan tereduksi dalam bentuk tabel untuk menggambarkan rancangan desain modul yang dikembangkan.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengekstrak yang paling penting dari penyajian data yang ditemukan, dalam bentuk narasi kalimat terkait dengan pengembangan modul yang telah dilakukan.

b) Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang peneliti gunakan berupa angket atau kuesioner dari validasi para pakar dengan menggunakan skala likert. Teknik analisis kuantitatif dengan menggunakan perhitungan skala likert, yang terdiri atas lima skala penilaian digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi para ahli terhadap modul digital yang dikembangkan. Perhitungan lima skala likert, terdiri atas kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala Likert

Skala Nilai	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Untuk menghitung persentase setiap butir angket berdasarkan penilaian para pakar di angket atau kuesioner dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum \text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh kesimpulan kelayakan modul digital, dengan dihitung nilai rata-rata dan disimpulkan melalui presentasi berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

(Arikunto, dalam Ulya dan Rofian, 2019, hlm. 144)

Interpretasi	Kriteria
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat kurang