

## BAB III METODE PENELITIAN

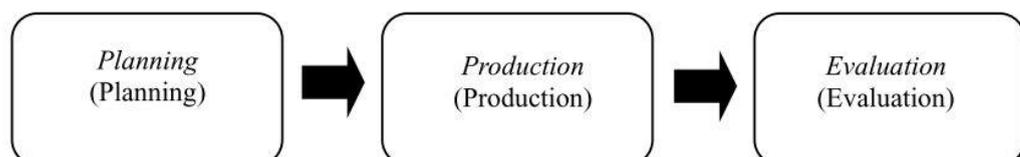
### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development (D&D)*. Menurut (Richey & Klein, 2007, hlm. 142) metode *design and development* dirancang dengan tujuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk dan alat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran atau non pembelajaran, metode ini berisikan tiga komponen utama yaitu desain, pengembangan, dan evaluasi.

Menurut (Richey & Klein, 2007, hlm. 150) terdapat dua kategori pada penelitian *design and development* berdasarkan jenis tujuannya, yang pertama adalah *Product and tool research* yaitu (Penelitian produk dan alat), dan yang kedua adalah model *Research yaitu* (Penelitian model). Karena pada penelitian ini berfokus pada desain dan pengembangan produk modul ajar kurikulum merdeka, maka penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian *product and tool research* atau disebut juga dengan penelitian produk dan alat. Penelitian ini berfokus pada pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar. Kelayakan validasi para ahli pada produk modul ajar bentuk akhir akan digunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah dalam praktik Pendidikan yaitu berupa deskriptif.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Model D&D yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah PPE. *Planning, Production, and Evaluation* (Richey & Klein, 2007, hlm. 1).



Gambar 3. 1 Langkah Pengembangan Model PPE

Sumber : <https://www.arhamsyahban.com/>

Berdasarkan model yang digunakan, maka peneliti menjabarkan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dalam tabel prosedur penelitian.

Tabel 3. 1 Prosedur Penelitian

Tahap Penelitian	Prosedur Penelitian	Hasil Kegiatan
<i>Planning</i>	Tahap pertama adalah <i>planning</i> atau perencanaan. Dalam tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang terjadi lalu menganalisis kebutuhan dalam penyelesaian masalah, serta menganalisis materi.  Peneliti menyusun draf rancangan awal produk berupa susunan materi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis kebutuhan</li> <li>- Menganalisis kurikulum pembelajaran</li> <li>- <i>Work log</i></li> <li>- angket validasi ahli materi dan ahli pembelajaran</li> <li>- <i>Blue Print</i> modul ajar berbasis metode bermain peran</li> </ul>
<i>Production</i>	Setelah melakukan perencanaan, peneliti selanjutnya melakukan <i>production</i> atau memproduksi produk.  Peneliti mengembangkan modul ajar sesuai dengan draf rancangan yang sudah disusun untuk dijadikan sebuah produk modul ajar yang layak dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Produk modul ajar berbasis metode bermain peran materi kegiatan jual beli
<i>Evaluation</i>	Evaluasi dilaksanakan menjadi dua tahap yaitu validasi produk	- Hasil angket validasi oleh ahli materi dan

	oleh ahli. Produk yang sudah diproduksi akan di validasi kelayakannya oleh para ahli dibidangnya. Saran dari para ahli pun akan dijadikan rujukan untuk peningkatan kualitas modul ajar.	ahli pembelajaran. - Produk bentuk akhir hasil penyempurnaan modul ajar
--	--	--

Tahapan model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*) yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Tahap yang pertama yaitu *planning*. Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan analisis terkait kebutuhan dalam penyelesaian kendala dalam proses pembelajaran dengan melakukan wawancara guru kelas IV SD. Peneliti dalam tahap ini menganalisis kendala tidak adanya modul ajar kegiatan jual beli dan memutuskan untuk menggunakan kurikulum merdeka pada fase B dengan mengkaji studi literatur Buku Guru dan Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV.
2. Dalam tahap *production*, modul ajar akan dirancang dengan bantuan canva. Canva merupakan sebuah aplikasi yang bersifat gratis dan berbayar serta dapat diakses secara *online* yang berfungsi sebagai aplikasi desain dan mudah untuk di akses kapanpun dan dimanapun. Dalam aplikasi canva tersedia banyak *template* yang dapatdigunakan untuk brosur, presentasi, sampul buku, dokumen, sertifikat, dan lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan canva untuk membuat dokumen yang berukuran A4 sehingga ukurannya disesuaikan. Menurut (Rahmatullah dkk., 2020, hlm 322) cara penggunaan aplikasi ini meliputi : membuat akun canva, membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, serta apabila sudah selesai desain dapat diunduh dalam berbagai bentuk.
3. *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini peneliti akan melihat kelayakan modul ajar dari para ahli dibidangnya pada instrumen yang telah diisi. Validasi ini akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Ibrahim dkk.,

2020, hlm 215) yang menyebutkan bahwa semua perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh ahli tergolong valid.

### 3.3 Partisipasi Penelitian

Partisipan yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah seorang ahli materi dan ahli pembelajaran. Berikut merupakan penjabaran dari partisipan-partisipan penelitian tersebut.

1. Ahli materi dalam penelitian ini yang memiliki kriteria mamahami pemahaman dan pengalaman materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial serta memiliki pemahaman tentang modul ajar kurikulum merdeka.
2. Ahli pembelajaran dalam penelitian ini memiliki kriteria guru pada fase B Sekolah Dasar dan memiliki pengetahuan terkait permasalahan anak dan juga memiliki pengalaman mengajar pada mata pelajaran kegiatan jual beli serta selaku pengguna modul ajar yang dikembangkan.

### 3.4 Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

#### 3.4.1 Pengisian *Work log*

*Work log* merupakan pengumpulan data pengembangan yang umum. Mengumpulkan data yang berhubungan dengan proyek saat ini dan masa lalu (Richey, R., & Klein, 2007, hlm 2). Dalam pengisian *work log* peneliti menuliskan setiap langkah pengembangan modul ajar. Peneliti juga menuliskan hasil tiap kegiatan yang dilakukan dan juga refleksi hasil kegiatan berkaitan dengan hasil modul ajar yang sedang dikembangkan.

#### 3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara tanya jawab bersama narasumber untuk mendapatkan informasi. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas IV terkait pembelajaran mengenai materi kegiatan jual beli serta hasil belajar di kelas.

### 3.4.3 Studi Literatur

Studi literatur dalam teknik pengumpulan data dilakukan untuk mengkaji materi yang diperlukan untuk mengembangkan modul ajar.

### 3.4.4 Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data untuk proses mengembangkan modul ajar. Observasi yang dalam penelitian ini dilakukan secara berkala selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Observasi ini dilakukan tanpa menggunakan pedoman atau lembar observasi karena dilakukan secara langsung ketika peneliti mengajar di sekolah tempat penelitian.

### 3.4.5 Validasi Ahli

Validasi ahli digunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan kelayakan modul ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi ini akan ditunjukkan kepada ahli materi dan ahli pembelajaran untuk memastikan bahwa bentuk akhir dari pengembangan modul ajar dapat sesuai dengan yang diharapkan. Para ahli akan memvalidasi produk modul ajar yang telah dikembangkan dilihat dari kelayakan isi berupa kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan teknik penyajian materinya.

## 3.5 Instrumen Penelitian

### 3.5.1 *Work log*

*Work log* merupakan dokumen untuk mengumpulkan data terkait kegiatan yang dilakukan saat melakukan pengembangan modul ajar. *Work log* yang akan diisi berupa tabel kegiatan yang dilakukan, waktu, alat yang digunakan, hasil yang digunakan serta refleksi hasil kegiatan peneliti.

Tabel 3. 2 *Work Log*

No.	Waktu	Kegiatan	Alat yang digunakan	Hasil

### 3.5.2 Lembar Pedoman Wawancara

Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari wali kelas IV tentang AKM sebelum dilakukannya pengembangan modul ajar. Peneliti melakukan wawancara yang terstruktur berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan pembelajaran materi kegiatan jual beli di kelas, cara mengajarkan materi dan mengenai hasil belajar peserta didik. Data hasil wawancara akan digunakan sebagai data awal untuk penelitian.

### 3.5.3 Lembar Angket

Lembar angket yang digunakan oleh peneliti yaitu untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan modul ajar yang sudah dikembangkan. Angket yang digunakan bersifat tertutup dan terbuka. Tertutup berarti angket tersebut akan digunakan untuk memvalidasi produk menggunakan skala likert. Angket bersifat terbuka berarti ahli dapat memberikan saran dan masukan terkait modul ajar yang telah dikembangkan sebagai perbaikan. Ahli dapat menuliskan saran dan masukan pada kolom catatan. Angket ini akan disusun menggunakan standar modul ajar menurut (Hafiyah, 2022, hlm. 1) Kementerian riset, teknologi, dan Pendidikan tinggi direktorat jendral pembelajaran dan kemahasiswaan direktorat pembelajaran didalamnya memuat BNSP disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan komponen dasar modul ajar dalam Kurikulum Merdeka menurut (Rahmadayanti, 2022, hlm. 85).

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Variabel	Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor Maksimal
Modul Ajar	Kelayakan Komponen Umum	Memuat identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila	Memuat identitas penyusun, institusi, tahun, jenjang, kelas, alokasi waktu, pengetahuan awal dan minimal satu	5

Ita Dewi Annisa, 2023

*Modul Ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) Berbasis Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			profil pelajar pancasila	
		Memuat sarana dan prasarana, target, dan metode	Memuat perlengkapan pembelajaran, target peserta didik dan metode yang mendukung	5
		Memuat glosarium dan daftar pustaka	Memuat kumpulan istilah dan sumber referensi	5
	Kelayakan Bahasa	Bahasa efektif dan mudah dipahami	Bahasa disajikan sederhana	5
		Bahasa sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik fase B kelas IV sekolah dasar	Bahasa secara imajinatif dapat dibayangkan oleh peserta didik	5
	Kelayakan Komponen Inti	Memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai	Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	5
		Memuat pertanyaan pemantik dan pemahaman bermakna yang sesuai	Memuat pertanyaan yang merangsang aktivitas berfikir dan memahami tujuan pembelajaran	5

Kegiatan Jual Beli	Kelayakan Materi	Materi mendalam dan tepat	Memuat materi kegiatan jual beli yang disajikan mendalam dengan tepat	5
		Materi memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	Memuat contoh yang jelas sesuai dengan yang terjadi di kehidupan	5
		Materi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Memuat penyajian materi yang bersifat interaktif dan partisipatif	5
		Materi sudah sesuai dengan aktivitas belajar peserta didik dan <i>asesmen</i>	Memuat kegiatan pembelajaran, LKPD, media, metode dan <i>asesmen</i> yang cocok	5
Bermain Peran	Kelayakan Metode	Peserta didik termotivasi agar tertarik pada kegiatan jual beli	Peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran sampai tuntas	5
		Peserta didik memilih peran pada pembelajaran	Peserta didik memilih peran dalam berbagai karakter	5
		Peserta didik menyusun tahap-peran adegan	Peserta didik mengetahui tahap-	5

			tahap peran yang akan dimainkan	
		Peserta didik mengamati dan terlibat memainkan peran	Peserta didik bermain peran sesuai dengan peran masing-masing	5
		Peserta didik berdiskusi mengemukakan perasaan mengenai perannya	Peserta didik mengemukakan pengalaman dan mengambil kesimpulan yang diungkap spontan	5

(Sumber : BNSP dalam Hafiyah, 2022 dan Kurikulum Merdeka dalam Rahmadayanti, 2022

Tabel 3. 4 Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Pembelajaran

Variabel	Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor Maksimal
Modul Ajar	Kelayakan Komponen	Kreatif dan inovatif	Dikembangkan dengan ide baru yang kreatif	5
		Pembelajaran tersusun jelas	Perangkat pembelajaran tersusun jelas sehingga mudah dipahami	5
		Capaian pembelajaran dan tujuan	Memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	5

Ita Dewi Annisa, 2023

*Modul Ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) Berbasis Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		pembelajaran sesuai		
		Tertarik untuk memanfaatkan modul ajar	Guru termotivasi untuk terlibat memanfaatkan modul ajar	5
	Kelayakan Materi	Materi mendalam dan tepat	Memuat materi kegiatan jual beli yang disajikan mendalam dengan tepat	5
		Materi memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	Memuat contoh yang jelas sesuai dengan yang terjadi di kehidupan	5
		Materi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Memuat penyajian materi yang bersifat interaktif dan partisipatif	5
		Materi sudah sesuai dengan aktivitas belajar peserta didik dan <i>asesmen</i>	Mumuat kgiatan pembelajaran, LKPD, media, metode dan <i>asesmen</i> yang cocok	5
	Kelayakan Bahasa	Bahasa efektif dan mudah dipahami	Bahasa disajikan sederhana	5
		Bahasa sesuai dengan tahap	Bahasa secara imajinatif dapat	5

		perkembangan peserta didik fase B kelas IV sekolah dasar	dibayangkan oleh peserta didik	
--	--	--	--------------------------------	--

(Sumber : BNSP dalam Hafiyah, 2022 dan Kurikulum Merdeka dalam Rahmadayanti, 2022)

### 3.6 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengolah hasil validasi modul ajar menggunakan validasi para ahli dibidangnya.

#### 3.6.1 Reduksi data

Reduksi data dalam penelitian ini digunakan untuk menyimpulkan atau merangkum, memilih, dan mengolah data menjadi informasi yang jelas.

#### 3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui secara keseluruhan rancangan modul ajar yang dikembangkan.

#### 3.6.3 Validasi Data

Validasi data dalam penelitian ini merupakan tahapan perbaikan setelah adanya hasil validasi dari ahli materi dan ahli pembelajaran.

#### 3.6.4 Revisi

Revisi pada penelitian ini yaitu perbaikan modul ajar setelah adanya hasil validasi dari ahli materi dan ahli pembelajaran.

#### 3.6.5 Presentase Hasil Validasi

Presentasi ini bertujuan untuk menghitung hasil validasi para ahli dalam menentukan kelayakan modul ajar. Data ini berupa hasil validasi dari kedua ahli, yaitu ahli materi dan ahli pembelajaran. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert. Skala Likert merupakan teknik pengukuran untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono dalam Shafira, 2022, hlm 31). Untuk keperluan analisis data kuantitatif, maka jawaban diberi skor terlebih dahulu.

Dari data hasil dari penskoran menggunakan skala Likert, yang selanjutnya akan dilakukan adalah perhitungan presentase rata-rata tiap komponen menggunakan rumus nilai kelayakan.

Tabel 3. 5 Penskoran Skala Likert

Skala	Interpretasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sugiyono dalam Shafira, 2022, hlm 31)

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus diatas menunjukkan kelayakan modul ajar. Untuk mengetahui penilaian kelayakan modul ajar maka diperlukan interpretasi kriteria penilaian.

Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Kelayakan Modul Ajar

Kriteria	Tingkat Validasi
81%- 100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41%-60%	Kurang Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

(Arikunto dalam Puspita, 2022, hlm 28)

Kriteria kelayakan modul ajar disesuaikan dengan penelitian yang memiliki penjelasan sebagai berikut.

81% - 100% : Modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase b

Ita Dewi Annisa, 2023

*Modul Ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) Berbasis Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekolah dasar yang dikembangkan sangat layak digunakan tanpa revisi.

- 61% - 80% : Modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase b sekolah dasar yang dikembangkan layak digunakan dengan sedikit revisi.
- 41% - 60% : Modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase b sekolah dasar yang dikembangkan layak digunakan dengan banyak revisi.
- 21% - 40% : Modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase b sekolah dasar yang dikembangkan tidak layak digunakan.
- 0% - 20% : Modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase b sekolah dasar yang dikembangkan tidak layak digunakan.