

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

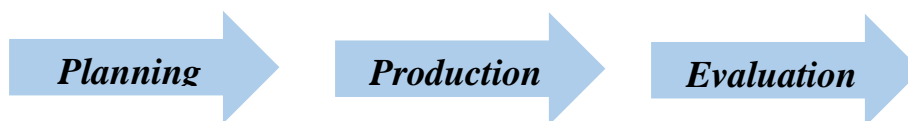
Penelitian ini menggunakan metode Desain dan Pengembangan D&D (*Desain and Development*). Metode ini dikemukakan oleh Richey dan Klein (2007) yang menyatakan sebagai.

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 products and tools and new or enhanced models that govern their development. [Penelitian sistematis tentang proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk instruksional dan non-instruksional, serta alat dan model baru atau disempurnakan yang mengatur pengembangan.]

Richey dan Klein (2007) juga menyatakan bahwa terdapat ruang lingkup dalam penelitian desain dan pengembangan sebagai berikut :

- a. *The study of the process and impact of specific design and development efforts.* [Penelitian tentang proses dan dampak perencanaan/rancangan khusus dan upaya pengembangan.]
- b. *The study of the design and development process as a whole, or of particular process components.* [Penelitian tentang proses perencanaan/rancangan dan pengembangan secara keseluruhan, atau komponen proses tertentu.]

Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan PPE (*Planning, Production, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (2009) yang menyatakan bahwa fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi.



Gambar 3. 1
Langka-langkah Model Pengembangan PPE menurut Richey dan Klein (2009)

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, tahapan yang dilakukan yaitu *Planning* (Perencanaan), lalu *Production* (Produksi), serta *Evaluation* (Evaluasi). Tahapannya adalah sebagai berikut.

a. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini yaitu membuat perencanaan produk yang akan dibuat oleh tujuan tertentu. Perencanaan tersebut diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dan studi literatur. Kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru serta menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah ada dan diterapkan. Masalah dapat terjadi karena media pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran baru tersebut. Proses analisis salah satunya dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas III dan analisis materi pelajaran yang disesuaikan dengan masalah dan kebutuhan siswa.

b. *Production* (Produksi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu membuat produk media poster berbasis reward and punishment. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ini antara lain : (1) Pemilihan bahan poster, bahan yang diharapkan untuk media poster ini yaitu poster dapat terlihat jelas serta tahan dalam segala cuaca sehingga awet dan dapat digunakan dalam waktu yang lama; (2) Pembuatan gambar, gambar media poster dibuat dengan menggunakan aplikasi dan sudah disesuaikan dengan analisis sebelumnya; (3) Pencetakan produk, setelah tahapan-tahapan sebelumnya selesai maka produk siap untuk dicetak.

c. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan menguji, menilai, seberapa layak produk untuk memenuhi

spesifikasi yang telah ditentukan. untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Tahap evaluasi meliputi :

1. Analisis data dari validasi ahli, dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.
2. Analisis data dari siswa, dilakukan analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat atau penilaiannya terhadap produk yang dikembangkan.
3. Produk akhir, tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah para ahli dalam bidang yang terkait topik yang dibahas, meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas III sekolah dasar serta siswa sekolah dasar.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui angket yang berisi kuisisioner penilaian partisipan penelitian. Sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui wawancara.

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas III di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung untuk memperoleh data serta menggali informasi lebih dalam mengenai ketersediaan poster dan tumbuhnya nilai karakter disiplin pada peserta didik.

Tabel 3. 1
Intrumen Wawancara Guru

No	Rumusan Masalah	Sub Masalah	Pertanyaan Penelitian
1.	Bagaimana desain pengembangan media poster berbasis <i>reward and punishment</i> dalam menumbuhkan nilai karakter disiplin siswa?	1. Media pembelajaran di sekolah	1. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran?
		2. Media poster berbasis <i>reward and punishment</i>	2. Apakah terdapat media pembelajaran berupa media poster? 3. Jika ada, apakah media poster tersebut berbasis <i>reward and punishment</i> ?
		3. Pemberian <i>reward and punishment</i> dapat menumbuhkan nilai karakter disiplin siswa	4. Apakah terdapat peraturan di sekolah? 5. Apakah siswa sudah menaati peraturan tersebut? 6. Jika iya, apakah siswa mendapatkan <i>reward</i> (hadiah)? 7. Jika tidak, apakah siswa mendapatkan <i>punishment</i> (hukuman)? 8. Bagaimana bentuk dari <i>reward</i> atau <i>punishment</i> tersebut? 9. Apakah pemberian <i>reward and punishment</i> dapat menumbuhkan nilai karakter disiplin siswa? 10. Bagaimana pengaruh pemberian <i>reward and punishment</i> sehingga dapat menumbuhkan nilai karakter disiplin siswa?

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden juga para tim ahli serta siswa

untuk memberikan respon atau penilaian terkait hasil pengembangan poster. Dalam penelitian ini angket yang digunakan merupakan angket tertutup dimana angket ini menyediakan beberapa kemungkinan jawaban.

Tabel 3. 2

Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
			STS	TS	R	S	SS
1	Tampilan	1. Poster sesuai dengan tema					
		2. Warna poster yang digunakan menarik					
		3. Gambar poster sesuai dengan tema					
		4. Warna huruf yang digunakan sesuai untuk siswa					
		5. Ukuran poster sesuai dengan kebutuhan siswa					
2	Judul	1. Judul poster sesuai dengan tema					
		2. Judul poster menarik minat siswa					
3	Isi	1. Ukuran huruf pada poster sesuai dengan kemampuan siswa					
		2. Isi teks pada poster sesuai dengan tema					
4	Penyajian	1. Gambar sesuai dengan materi nilai karakter disiplin					
		2. Media poster memberikan pembelajaran mengenai nilai karakter disiplin siswa					
		3. <i>Reward and punishment</i> yang diterapkan pada media poster dapat merangsang tumbuhnya nilai karakter disiplin siswa					

Tabel 3. 3
Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
			STS	TS	R	S	SS
1	Isi Poster	1. Media poster memberikan pembelajaran mengenai nilai karakter disiplin					
		2. Media poster menerapkan <i>reward and punishment</i> yang dapat merangsang tumbuhnya nilai karakter disiplin siswa					
		3. Isi media poster disajikan dengan sederhana dan jelas					
		4. Isi media poster mudah dipahami					
		5. Isi media poster sesuai dengan nilai karakter disiplin					
2	Penyajian	1. Gambar sesuai dengan nilai karakter disiplin					
		2. Warna gambar menarik bagi siswa					
		3. Gambar jelas dan mudah dibedakan					
		4. Disajikan tata cara penggunaan yang jelas					

Tabel 3. 4
Instrumen Penilaian Guru

No	Indikator Penilaian	Daftar Penilaian	Jawaban				
			1	2	3	4	5
			STS	TS	R	S	SS
1.	Tampilan	1. Warna posternya menarik					
		2. Warna setiap hurufnya terlihat dengan jelas					
		3. Ukuran poster sesuai dengan kebutuhan siswa					
2.	Isi	1. Isi posternya dapat dipahami					
		2. Kalimat dalam poster dapat dibaca dengan jelas					
		3. Media poster memberikan pembelajaran mengenai nilai karakter disiplin					
		4. Reward and punishment yang diterapkan pada media poster dapat merangsang tumbuhnya nilai karakter disiplin siswa					
3.	Penyajian	1. Gambar pada posternya menarik					
		2. Gambar pada poster terlihat dengan jelas					
		3. Poster dapat digunakan dengan baik					

		4. Poster dapat digunakan berulang kali					
--	--	---	--	--	--	--	--

Tabel 3. 5
Instrumen Penilaian Siswa

No	Indikator Penilaian	Daftar Penilaian	Jawaban				
			1	2	3	4	5
			STS	TS	R	S	SS
1.	Tampilan	1. Warna posternya menarik					
		2. Warna setiap hurufnya terlihat dengan jelas					
		3. Ukuran poster sesuai dengan kebutuhan					
2.	Isi	1. Isi posternya dapat dipahami					
		2. Kalimat dalam poster dapat dibaca dengan jelas					
		3. Poster dapat menumbuhkan nilai karakter disiplin siswa					
3.	Penyajian	1. Gambar pada posternya menarik					
		2. Gambar pada poster terlihat dengan jelas					
		3. Gambar pada poster sesuai dengan tema					
		4. Poster dapat digunakan dengan baik					

3.4 Analisis Data

Teknik analisis data untuk memperoleh data kuantitatif diolah menggunakan skala Likert. Sedangkan data kualitatif dikelola menggunakan teknik Miles dan Huberman.

Menurut Sugiyono (dalam Pratiwi , 2017) menyatakan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu fenomena tertentu. Dalam hal penelitian ini skala Likert di gunakan untuk mengukur validasi terhadap poster yang akan di kembangkan melalui penyebaran angket. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan menurut Sugiyono (2014, hlm. 137)

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan:

P = presentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

$\sum x_i$ = jumlah skor maksimal

Tabel 3. 6

Kriteria Kelayakan Sumber : Sugiyono (2014, hlm.134)

No	Interval nilai	Kategori
1	81%-100%	Sangat Baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	21%-40%	Kurang baik
5	0%-20%	Tidak Baik

Selain itu penelitian ini menggunakan analisis data Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014) yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data (*reduction*) menjelaskan bahwa mereduksi data berarti

merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

2. Penyajian data (*Data display*) mendisplay data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Penyimpulan data (*Conclusion Drawing/Verification*) Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara/awal. Kesimpulan yang pertama sampai dengan yang terakhir saling terkait, sehingga dapat menarik kesimpulan.