

BAB III

Metode Penelitian

1.1 Desain Penelitian

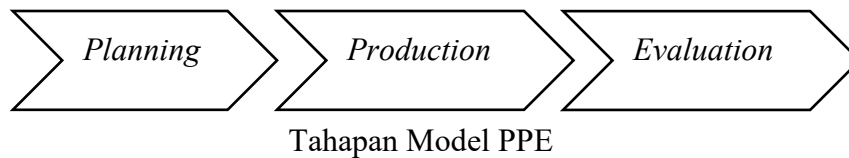
Desain penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan, yang di definisikan oleh Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) yaitu sebagai berikut:

“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 dapat menciptakan model yang baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya,

Pada metode D&D ini terdapat beberapa model, model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model yang dikembangkan oleh Richer dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) *“The focus of a design and development study can be on front-end analysis, planning, production, and/or evaluation”*. Yang disebutkan bahwa fokus pada penelitian pengembangan ini yaitu bersifat analisa yang diproses awal sampai akhir dengan membentuk tiga tahapan yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi (PPE).

Kegiatan ini diawali dengan melakukan sebuah rancangan atau rencana pembuatan pengembangan produk yang akan dibuat, lalu melakukan pembuatan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti, setelah itu lalu dievaluasi oleh para ahli apakah produk ini cocok atau tidak dalam pembelajaran.



Langkah – langkah pada penggunaan model PPE pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1.1.1 Tahap Planning

Dalam tahap ini merupakan tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah perancangan desain awal media pembelajaran peta, pada tahapan ini diawali dengan menentukan materi dan tujuan pengembangan yang akan dilakukan dengan desain media berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini, melakukan sebuah kajian teoritis berupa kajian – kajian terhadap teori yang berkaitan dengan desain pengembangan media pembelajaran peta, lalu setelah itu peneliti menetapkan materi yang akan digunakan pada media ini, dan menentukan rancangan sebuah produk media pembelajaran yang akan dibuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.1.2 Tahap Production

Dalam tahap ini merupakan tahap memproduksi pembuatan produk yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan media peta yang sudah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras.

1.1.3 Tahap Evaluation

Tahap ini merupakan tahap validasi yang dilakukan dengan pendapat para ahli terkait dengan produk yang dibuat yaitu media pembelajaran peta, dengan tujuan yaitu untuk memperoleh kesepakatan

dengan para ahli yang memiliki nilai reliabilitas yang tinggi terhadap produk yang sudah dibuat oleh peneliti, serta disertai dengan kesepakatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran peta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.2 Partisipan Penelitian

Penggunaan produk media pembelajaran merupakan sebuah partisipan penelitian yang akan dikembangkan untuk kelas 4 Sekolah Dasar. Untuk itu, partisipan yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu :

1. 20 siswa dari kelas 4 untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. 2 orang ahli dan 1 praktisi di bidang yang terkait sebagai validator pada produk penelitian, agar dapat memvalidasi pengembangan media pembelajaran peta.

1.2.1 Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini yaitu dosen mata kuliah Pendidikan IPS di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia.

1.2.2 Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran dalam penelitian yaitu dosen mata kuliah Media Pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia.

1.2.3 Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah salah satu dari pihak sekolah yaitu guru (wali kelas 4). Guru diminta untuk menjadi penilai dari media pembelajaran yang telah dibuat.

1.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Pada model PPE ini terdapat tiga tahapan, yaitu (1) *Planning*, (2) *Production*, (3) *Evaluation*. Untuk lebih jelasnya terdapat pada tabel berikut ini.

No	Tahapan Penelitian	Prosedur Penelitian	Luaran dan Indikator Capaian
1	<i>Planning</i>	a. Menemukan masalah di lapangan dengan observasi b. Membuat perencanaan pengembangan media pembelajaran c. Melakukan sebuah perancangan desain awal media pembelajaran peta, d. menentukan materi dan tujuan pengembangan yang akan dilakukan dengan desain media berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum merdeka. e. Melakukan sebuah kajian teoritis berupa kajian – kajian terhadap teori yang	a. Deskripsi permasalahan yang terjadi di lapangan berkaitan dengan media pembelajaran peta. b. Blueprint materi pembelajaran peta c. Mengkaji terhadap teori yang berkaitan dengan desain pengembangan media pembelajaran peta.

		<p>berkaitan dengan desain pengembangan media pembelajaran peta.</p> <p>f. Menetapkan materi yang akan digunakan pada media ini.</p> <p>g. Menentukan rancangan sebuah produk media pembelajaran yang akan dibuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>	
2	<i>Production</i>	<p>a. Memproduksi pembuatan produk yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan media peta yang sudah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras.</p>	<p>a. Produk awal media peta <i>audio visual</i></p>
3	<i>Evaluation</i>	<p>a. Melakukan validasi media pembelajaran dari para ahli.</p>	<p>a. Hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi,</p>

	b. Melakukan revisi produk c. Melakukan uji coba terbatas kepada 20 orang siswa sekolah dasar. d. Melakukan pelaporan dan penyelesaian	dan ahli pembelajaran. b. Produk akhir media pembelajaran peta berbasis <i>audio visual</i> c. Uji coba terbatas d. Laporan skripsi
--	--	--

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan umum dari penelitian adalah mendapatkan data yang diinginkan (Sugiyono, 2019., hlm. 296). Dalam prosedur pengumpulan data ini dapat diartikan bahwa hal ini merupakan suatu usaha untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi atau pengamatan langsung yang terjadi di lapangan untuk melihat peranan dalam media pembelajaran di sekolah, sehingga peneliti mendapatkan gambaran secara jelas mengenai peranan media pembelajaran. Menurut Bungin (2007:115-117) observasi memiliki bentuk, yaitu: (1) Observasi Partisipasi, (2) Observasi tidak terstruktur, (3) Observasi kelompok, berikut penjelasannya:

1. Observasi partisipasi, yaitu sebuah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui suatu pengamatan dan pengideraan di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan.

2. Observasi tidak terstruktur, yaitu suatu pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi langsung di lapangan.
3. Observasi kelompok, yaitu pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap sebuah isu yang diangkat menjadi sebuah objek penelitian.

Dari beberapa bentuk observasi diatas, peneliti melakukan kegiatan observasi ini secara tidak terstruktur, di mana peneliti melakukan pengamatan tidak menggunakan sebuah pedoman observasi, sehingga peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi.

3.4.2 Angket / Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan juga mencatat data atau informasi dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Angket dalam penelitian ini penghimpun data untuk menilai sebuah media peta berbasis *audio visual* yang dikembangkan melalui *expert review* (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Jenis angket pada penelitian ini yaitu angket tertutup yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban. angket dalam penelitian ini berisi sebuah pernyataan atau pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan produk yang telah dibuat.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data atau informasi yang dibutuhkan.

3.5.1 Lembar Angket *Expert Review* (Validator)

Data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui validasi ahli dalam menilai pengembangan desain produk untuk media pembelajaran yaitu dengan menggunakan teknik angket atau kuesioner. Penggunaan instrumen tersebut bertujuan, agar penilaian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan responden dapat terarah dan tidak keluar dari produk. Berikut kisi – kisi instrumen yang digubakan untuk memvalidasi media yang telah dibuat oleh peneliti.

a. Angket untuk Ahli Materi

Angket untuk ahli materi ini digunakan untuk mengetahui kualitas materi dari produk yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi – kisi instrumen penilaian angket untuk ahli materi menurut Asyhar (2012, hlm. 82).

Aspek	Indikator
Kesesuaian	Kesesuaian indikator pembelajaran
	Kesesuaian tujuan pembelajaran
Kejelasan Sajian	Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi. Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas.
Kualitas Media	Kualitas tampilan media pembelajaran. kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, gambar, audio, dan video.

Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Ahli Materi

b. Angket untuk Ahli Pembelajaran

Angket untuk ahli pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk menurut guru Sekolah Dasar kelas IV yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi – kisi instrumen penilaian angket untuk ahli materi menurut Asyhar (2012, hlm. 82).

Aspek	Indikator
Kesesuaian	Kesesuaian indikator pembelajaran
	Kesesuaian tujuan pembelajaran
Kejelasan Sajian	Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi. Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas.
Berorientasi Siswa	Memberikan kemudahan pada siswa
Kualitas Media	Kualitas tampilan media pembelajaran. kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, gambar, dan audio.

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Ahli Pembelajaran

c. Angket untuk Ahli Media

Angket untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi – kisi instrumen penilaian angket untuk ahli media menurut Asyhar (2012, hlm.82).

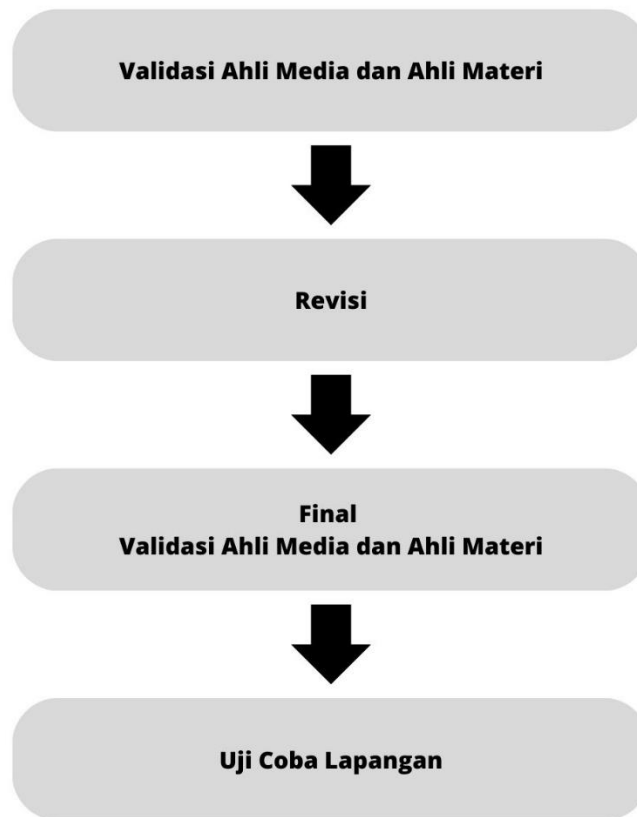
Aspek	Indikator
Kemudahan Akses	Kemudahan akses atau penggunaan media pembelajaran
Interaktifitas	Tata letak tombol – tombol. Kesesuaian fungsi tombol yang terdapat paramedia.
Kualitas Media	Kualitas tampilan media pembelajaran. kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, gambar dan audio.

Tabel 3.4 Kisi – Kisi Ahli Media

3.5.2 Uji Coba Terbatas pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Pada tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran sebelum dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam

bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba sebagai berikut:



Gambar 3 1 Desain Uji Coba

Pada desain uji coba produk setelah validasi ahli media dan ahli materi. Data angket/kuesioner dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar revisi. Selanjutnya, melakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan jumlah responden 20 siswa dari kelas 4 untuk mengikuti proses pembelajaran. Responden pada tahap ini, diharapkan dapat memberikan tanggapan terhadap kemenarikan media pembelajaran peta berbasis *audio visual*. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan uji coba terbatas ini yaitu menggunakan

angket/kuesioner validasi ahli pembelajaran. hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti berharap bahwa dengan menggunakan media pembelajaran peta berbasis *audio visual* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.5.3 Lembar Angket atau Kuesioner Motivasi Belajar

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dan disusun berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengungkapkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Instrumen yang akan digunakan untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar siswa Sekolah Dasar yaitu dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden (Herlina, 2019, hlm. 1).

Angket atau kuesioner dalam penelitian ini dirumuskan dalam kisi-kisi dan dijadikan butir-butir pernyataan. Butir-butir pernyataan dalam instrumen ini merupakan sebuah gambaran mengenai motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Angket atau kuesioner ini disebar dan disusun dengan opsi jawaban dari Selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), hingga Tidak Pernah (TP).

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
				Positif	Negatif	

1	Motivasi Belajar	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar siswa	Rasa ingin tahu	1,2	4,5	4
		Minat dalam belajar	Kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran	3,6	7,8	4
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi	9,11	10,12	4
			Semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	13,14	16,17	4
			Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan	15,18	19,20	4

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator di atas berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno dan Sudjana (dalam Indah Sari, 2018).

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan melalui instrumen yang sudah peneliti siapkan, maka akan dianalisis untuk mengetahui hasil dari pengembangan produk yang telah diujicobakan kepada partisipan penelitian.

3.6.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan angket kepada guru. Hasil angket ini digunakan oleh peneliti sebagai data kuantitatif untuk penyekoran. Teknik analisis kuantitatif ini menggunakan skala *guttman* dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari angket atau kuesioner ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang berisi angka – angka yang diperoleh oleh skor hasil dari kuesioner. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 96) skala *guttman* adalah skala pengukuran dengan jawaban tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain. Skala *guttman* dapat dibuat ke dalam bentuk *checklist* (✓) yang disajikan dalam tabel berikut:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Setuju/Ya/Pernah
2	Skor 0	Tidak Setuju/tidak/Tidak Pernah

Tabel 3. 6 Skor Penilaian Validasi Ahli

Sugiyono (2013, hlm. 96)

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
76% - 100%	Baik
60% - 75%	Cukup
<59%	Kurang

Tabel 3. 7 Interpretasi Data Skala *Guttman*

Arikunto (dalam Pemasari, 2015, hlm. 32)

Kriteria pada tabel 3.7. ini dijadikan sebagai acuan yang sesuai dengan penelitian ini, berikut penjelasannya:

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
76% - 100%	Media Pembelajaran Peta berbasis <i>Audio Visual</i> yang dibuat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
60% - 75%	Media Pembelajaran Peta berbasis <i>Audio Visual</i> yang dibuat cukup layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
<59%	Media Pembelajaran Peta berbasis <i>Audio Visual</i> yang dibuat kurang layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. 8 Kriteria Skala Guttman

Dengan menggunakannya rumus ini, peneliti dapat menginterpretasikan data yang diperoleh dari hasil angket atau kuesioner, lalu diubah kedalam bentuk naratif. Agar pembuktiannya lebih terukur berdasarkan jawaban atau pengisian angket. Maka, peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus skala *guttman* menurut Pemasari (2015, hlm. 32) untuk menghitung persentase hasil validasi, yaitu sebagai berikut:

$$P \frac{\sum a}{\sum b} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase hasil validasi
 $\sum a$: Jumlah pertanyaan benar
 $\sum b$: Jumlah semua pertanyaan

Setelah persentase dihitung, maka akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas dan kelayakan media pembelajaran peta

berbasis *audio visual* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Pada penelitian ini untuk mendeskripsikan atau mengetahui motivasi belajar siswa dalam sebuah pengembangan media peta berbasis *audio visual* pada pembelajaran peta di kelas IV sekolah dasar, berdasarkan perhitungan persentase motivasi belajar dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$K = \frac{S}{T} \times 100\%$$

Keterangan:

K: Persentasi skor motivasi belajar siswa

S: Total skor yang diperoleh

T: Total skor maksimum dari angket motivasi belajar

Hasil persentase motivasi belajar siswa, kemudian ditentukan dalam kriteria motivasi belajar berdasarkan tabel di bawah ini:

Interval	Kategori
60% – 100%	Tinggi
21% - 59%	Sedang
< 20%	Rendah

Tabel 3. 9 Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Arikunto (2009, hlm. 271)

Kriteria motivasi belajar siswa pada tabel 3.9. dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Siswa yang memiliki skor motivasi belajar 60% - 100% berarti motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran tinggi.
- 2) Siswa yang memiliki skor motivasi belajar 21% - 59% berarti motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sedang.

- 3) Siswa yang memiliki skor motivasi belajar < 20 berarti motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran rendah.

3.6.2 Data Kualitatif

Analisis data ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 323) mengemukakan bahwasanya dalam sebuah analisis data kualitatif tahapan analisis datanya yaitu “... *data reduction, data display, and conclusion drawing/verification*”.

a) *Data reduction* (reduksi data)

Data yang sudah terkumpul melalui sebuah proses pengumpulan data sangat banyak dan rumit, sehingga perlu dilakukannya sebuah reduksi data. Reduksi data ini yaitu merangkum informasi dan mempersempit, serta memfokuskan pada hal-hal yang penting, agar teroganisir dan terarah (Sugiyono, 2019, hlm. 336). Dalam hal ini, peneliti memisahkan hasil angket validasi ahli dan angket motivasi belajar siswa, yang nantinya akan diolah data kuantitatif dan kualitatifnya.

b) *Data display* (penyajian data)

Untuk mempermudah dalam memahami sebuah data yang telah direduksi. Dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam sebuah bentuk tabel, grafik, *pie chart*, pictogram, dan sejenisnya. Sedangkan dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya (Sugiyono, 2019, hlm. 325). Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan hasil data para ahli dan hasil motivasi belajar siswa dalam bentuk tabel.

c) *Conclusion verification* (penarikan kesimpulan)

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan pada saat data telah tersaji, kemudian dilakukan penyimpulan sehingga dari hasil kesimpulan tersebut dapat diharapkan bisa menjawab rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2019, hlm. 329). Dalam penelitian ini, peneliti dapat mendeskripsikan hasil dari perolehan data pada tabel yang akan membantu menjawab rumusan masalah yang peneliti buat.