

BAB III

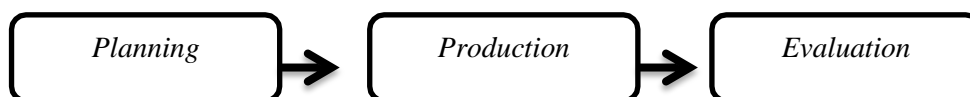
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut juga desain dan pengembangan. Desain dan pengembangan merupakan studi sistematis proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun basis empiris untuk penciptaan produk dan alat pengajaran juga model baru atau yang disempurnakan dengan perkembangannya (Richy dan Klein, 2017). Dengan kata lain penelitian *Desain and Development* ini bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan model, alat, maupun produk dan desain. Dalam penelitian *Design and Development* biasanya menghasilkan desain instrumen desain pembelajaran produk berupa bahan ajar, LKPD, alat peraga, game, dan sejenisnya (Rusdi, 2018).

Terdapat beberapa model pada metode D&D. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah model penelitian PPE (*Planning, Production and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (2019, hlm. 37) menyatakan "*the focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production, and evaluation (PPE)*". Disebutkan bahwa fokus desain penelitian dan pengembangan dalam model ini yakni sifat analisa yang terdiri atas tiga tahapan yaitu *Planning, Production and Evaluation (PPE)*.

Pada proses penelitian ini peneliti akan membuat rancangan, kemudian mengembangkan produk yang telah dibuat berdasarkan rancangan awal, setelah itu melakukan proses evaluasi atau validitas dari para ahli untuk menguji kelayakan produk yang telah dibuat dan dapat digunakan dalam pembelajaran serta melakukan observasi untuk melihat bagaimana minat peserta didik Pada saat implikasi media kartu *Truth or Dare* berdasarkan pada indikator minat belajar.



Gambar 3.1 Tahapan Model PPE

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Pada model PPE ini terdapat tiga tahapan yaitu *Planning* (perencanaan), *Production* (produksi) dan *Evaluation* (evaluasi). Untuk lebih jelasnya dipaparkan dalam bentuk tabel di berikut ini:

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

Fase	Konsep	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Planning</i> (Perencanaan)	Identifikasi latar belakang dan langkah-langkah rancangan awal produk.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis pengguna 2. Analisis materi 3. Analisis kebutuhan perangkat lunak atau <i>software</i> 4. Analisis kebutuhan perangkat keras atau <i>hardware</i>. 	Kesimpulan analisis.
<i>Production</i> (Produksi)	Membuat dan memvalidasi media pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang desain media 2. Pembuatan media 3. Validasi ahli terkait produk 	Produk awal.
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Menilai kualitas proses dan produk pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi media 2. Tanggapan peserta didik terhadap media. 	Evaluasi dan produk akhir.

3.3 Partisipan Penelitian

Agar hasil akhir produk ini sesuai yang diharapkan maka perlunya partisipan dari beberapa kalangan agar pengembangan media kartu *Truth or Dare* ini dapat menjadi produk yang bermanfaat. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli pembelajar yaitu guru walikelas V dan peserta didik kelas V SDN 2 Sukaraja. Tujuan partisipan tersebut untuk menentukan uji kelayakan produk.

3.4 Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data primer merupakan jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu maupun kelompok. Data primer secara khusus di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti mengumpulkan data primer dengan metode wawancara dan juga observasi. Metode wawancara ini, pengumpulan data primer dilakukan dengan menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Peneliti melakukan wawancara kepada Ibu/ Bapak guru di Sekolah Dasar. Sedangkan metode observasi, pengumpulan data primer dilakukakn dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu yang terjadi. Jadi penulis datang Sekolah Dasar untuk mengamati aktivitas yang terjadi pada saat proses pembelajaran.

2) Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain). Data sekunder itu berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa teknik dalam pengumpulan data, yakni sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati suatu objek atau fenomena untuk mendapatkan informasi-informasi lebih lanjut untuk melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk observasi tidak terstruktur yang berarti peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi. Hasil observasi yang didapatkan akan dianalisis dan dijadikan bahan pertimbangan bahwa media sudah sesuai dengan yang diharapkan atau perlu diadakan perbaikan lebih lanjut.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data-data berupa informasi dari seorang narasumber yang didapatkan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dalam hal ini, wawancara akan dilakukan kepada guru wali kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Tasikmalaya mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, wawancara juga dilakukan terkait dengan peran dan fungsi penggunaan media dalam pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah teknik yang dilakukan dengan cara pengumpulan bukti yang akurat dalam proses pelaksanaan penelitian. Dalam hal ini, dokumentasi dapat dilakukan dengan mengambil gambar-gambar sebagai informasi data pendukung penelitian. Pada penelitian ini akan membahas mengenai media kartu Truth or Dare terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran IPA, maka peneliti akan mengumpulkan data dokumentasi saat implikasi media pembelajaran kepada peserta didik.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yakni validasi menggunakan Alpha testing. Dalam Alpha testing pengujian produk oleh staf internal pengembang saja. Teknik validasi dilakukan peneliti untuk mendapatkan kelayakan media yang dikembangkan. Teknik yang digunakan dalam penelitian

ini adalah dengan menggunakan kuesioner atau angket. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan mencari jawaban tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Instrumen penilaian dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa jenis, yakni: 1) instrumen untuk ahli media, 2) instrumen untuk ahli materi, dan 3) instrumen respon guru wali kelas, dan 4) instrumen respon peserta didik.

Berikut Instrumen penilaian dari beberapa aspek kelayakan yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran kartu *Truth or Dare*

1) Instrumen Validasi Media

Instrumen angket validasi media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Aspek yang terdapat pada penelitian media ini meliputi:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media
(Menurut Walker & Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek Penilaian	Indikator	Item Pertanyaan	No
Kualitas Teknis	Keberagaman (<i>Usability</i>)	Mempermudah proses pembelajaran	1
		Penggunaan yang fleksibel	2
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	3
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	4
		Ukuran huruf sesuai	5
		Kesesuaian komposisi warna huruf	6
		Kualitas Tampilan atau Gambar	Daya tarik gambar
		Daya tarik materi	8
		Kesesuaian gambarr dengan materi	9

	Pemilihan desain warna pada media	10
	Kombinasi warna	11
	Warna yang ada tidak mengganggu materi	12
Kualitas	Kesesuaian tata letak <i>setting</i>	13
Pengelolaan Media	Daya tarik media pembelajaran	14
	Kualitas materi	15
	Kejelasan materi	16
	Media mudah dan aman digunakan	17
Jumlah		17

2) Instrumen Validasi Materi

Instrumen angket validasi materi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi dalam kartu *Truth or Dare* yang telah dibuat. Aspek yang terdapat pada penilaian materi meliputi aspek isi/materi dan aspek pembelajaran.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi
(Menurut Walker & Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek Penilaian	Indikator	Item Pertanyaan	No	
Aspek Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1	
		Kesesuaian materi dengan KD	2	
		Kesesuaian topik dengan materi	3	
	Kelengkapan	Penggunaan bahasa		4
			Penjelasan mudah dipahami	5
		Penjelasan materi singkat, padat, dan jelas	6	
	Minaat	Menarik perhatian dan minat peserta didik	7	
Aspek Pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	Kesesuaian dengan situasi dan kondisi peserta didik	8	
		Memberi kesempatan belajar kepada peserta didik	9	

Memberi bantuan untuuk Belajar	Dapat membantu peserta didik dalam belajar	10
Kualitas Motivasi	Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik	11
Fleksibilitas intrusional	Fleksibilitas pembelajaran Meedia relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	12 13
Kualitas sosial Interaksi	Ketterliibatan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	14
Memberi dampak bagi peserta didik	Media mudah diterima oleh peserta didik	15
Memberi dampak bagi guru dan pembelajaran	Media dapat memberi dampak bagi peserta didik	16
	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang beragam	17
	Membantu proses pembelajaran	18
Jumlah		18

3) Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen angket ahli pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian yang diberikan oleh guru terkait dengan media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian respon guru meliputi beberapa aspek, yakni:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajar
(Menurut Walker & Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek Penilaian	Indikator	Item Pertanyaan	No
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1
		Materi sesuai dengan KD	2

		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	3
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya	4
	Minat dan Perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik	5
Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan	6
		Fleksibilitas penggunaan	7
		Memudahkan pembelajaran	8
	Kualitas tampilan media	Media menarik untuk digunakan	9
Jumlah			9

4) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik memiliki tujuan untuk dapat mengetahui tanggapan dan penelitian dari sudut pandang peserta didik terhadap media yang dibuat. Penilaian terhadap angket respon peserta didik terhadap media terdiri dari beberapa aspek yakni sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Respon Peserta Didik
(Menurut Walker & Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	No
Isi/Materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1
	Gambar dan tulisan jelas	2
	Bahasa yang digunakan sederhana dan dapat Dipahami	3
	Dapat membantu kegiatan pembelajaran	4
	Dapat memberikan semangat kepada peserta Didik	5
Media	Gambar menarik dan jelas	6
	Warnanya menarik	7
	Tulisan dapat dibaca	8
	Timbul rasa senang saat menggunakan media	9
Jumlah		9

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang ditemukan dibagi menjadi dua, yaitu data penelitian kuantitatif dan data penelitian kualitatif.

1) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil angket dan akan dianalisis menggunakan rumus *Skala Likert*. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Ridwan, 2020). Data yang diperoleh melalui tahap validitas, uji coba produk kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif. Pada *Skala Likert* terdapat lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penelitian produk ini menurut Sugiyono yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase Hasil Validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah mendapatkan persentase hasil validasi, selanjutnya menentukan kriteria interpretasi dan setelah itu mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh dengan kriteria interpretasi.

Tabel 3.6
Kriteria Interpretasi Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80 % - 100 %	Sangat Baik
4	60 % - 79,99 %	Baik
3	40 % - 59,99 %	Cukup
2	20 % - 39,99 %	Kurang
1	0 % - 19,99 %	Sangat Kurang

2) Analisis Deskriptif Kualitatif

Data penelitian kualitatif ini diperoleh dari hasil observasi. Menurut Miles dan Huberman (1992) analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data ini merupakan bagian dari analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi.

b. Penyajian Data

Miles dan Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matriks, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah penarikan kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran dan kisahnya oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

c. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran peneliti. Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji

kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan.