

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang digunakan untuk menemukan, menggambarkan, menyelidiki dan menjelaskan keistimewaan atau kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat diukur, digambarkan, ataupun dijelaskan melalui pendekatan kualitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berisikan data yang berbentuk angka, data tersebut dapat dianalisis menggunakan teknik statistik karena datanya berbentuk skor atau angka dan dapat dibandingkan dengan data lainnya (Nandi, 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan. Pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan suatu produk dan bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan terdiri dari pengembangan produk (memikirkan dan melaksanakan) dan memvalidasi produk (proses siklik) sehingga dihasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan (Herlanti, 2014). Peneliti memilih model pengembangan yang digunakan adalah model 4 D atau *Four D Models (Define, Desain, Develop, Disseminate)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan.

Terdapat 4 tingkat kesulitan dalam penelitian dan pengembangan, diantaranya adalah meneliti tanpa membuat dan menguji produk, tanpa meneliti hanya menguji produk yang telah ada, meneliti dan mengembangkan produk yang telah ada, meneliti dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015). Pemilihan tingkat kesulitan, pada penelitian ini memilih tingkatan yang terendah yaitu level 1 yang mana peneliti hanya melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, namun tidak dilanjutkan pada tahap pembuatan produk dan mengujinya, hal tersebut dikarenakan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli merupakan produk yang telah ada namun dilakukan modifikasi agar berkaitan dengan materi pembelajaran.

### 3.2 Model dan Struktur Penelitian Pengembangan

Model penelitian yang menggunakan metode R&D ini memilih model yang memiliki singkatan 4D, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). 4D ini menjadi suatu tahapan model dalam penelitian ini yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

#### 3.2.1 Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari fase pendefinisian adalah untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang bersifat instruksional pembelajaran. Sebagian besar langkah ini bersifat analitis. Analisis tersebut dapat digunakan untuk menentukan tujuan pembelajaran dan keterbatasan materi pembelajaran. Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah pada tahap ini:

##### a. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Analisis ini meliputi analisis sumber belajar kemudian menghasilkan peta konsep. Konsep yang dipilih pada penelitian ini yaitu konsep Struktur Ruang Kota yang dipelajari oleh mahasiswa Pendidikan Geografi.

##### b. Analisis Tugas

Tujuan analisis tugas adalah untuk mengidentifikasi keterampilan utama yang harus diperoleh mahasiswa agar dapat mencapai tingkat kemahiran minimum. Analisis ini termasuk isi kurikulum seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi.

##### c. Tujuan Instruksional

Tahap ini menentukan tujuan instruksional dari pengembangan. Pada tahapan ini ditentukan tujuan atau indikator pembelajaran yang merupakan turunan CPMK yang harus dikuasai mahasiswa dengan melakukan analisis CPL dan CPMK. Tujuan ini akan memberikan dasar untuk desain pengembangan.

### 3.2.2 Perancangan (Desain)

Tujuan dari fase ini adalah membuat prototipe atau desain awal untuk pengembangan. Tahapan perancangan penelitian tersebut terdiri dari beberapa langkah perancangan perencanaan media, antara lain:

- a. Perancangan Papan Permainan Monopoli
- b. Perancangan Kartu Hak Milik
- c. Perancangan Kartu Permainan
- d. Perancangan Aturan Main

### 3.2.3 Pengembangan (Development)

Tujuan dari fase ini adalah untuk memodifikasi prototipe. Pada tahap pengembangan, bentuk akhir dari media pembelajaran dibuat setelah dilakukan verifikasi berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian Ahli

Penilaian ahli adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh saran perbaikan pada materi. Tahap ini memiliki tujuan untuk melakukan validasi atau penilaian kelayakan terhadap desain produk yang telah dibuat. Pada tahap ini, produk dievaluasi oleh para ahli di bidangnya. Setelah mendapatkan penilaian dari mereka, desain produk dimodifikasi agar lebih cocok, efektif, praktis digunakan, dan memiliki kualitas teknis yang tinggi. Pada tahap validasi media, dilakukan penilaian oleh 1 orang ahli di bidang media, 1 orang ahli di bidang materi dan 1 orang praktisi. Ahli media pembelajaran yaitu Dr. Ahmad Yani, M.Si. yaitu dosen Literasi ICT Dan Media Pembelajaran Bidang Studi Geografi di jurusan Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Ahli materi yaitu dosen mata kuliah Geografi Desa dan Kota di jurusan Pendidikan Geografi UPI yaitu Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd. Seorang praktisi di bidang Geografi Desa Kota

yang selalu memberikan pengajaran kepada mahasiswa yaitu seorang Dosen bergelar Profesor yang telah memiliki pengalaman, dosen dapat memberikan masukan dan saran dari segi tampilan media dan konten materi. Setelah peneliti membuat desain media pembelajaran monopoli, tahap validasi akan dilakukan. Validasi bertujuan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan, dan saran dari validator akan menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan revisi pada media tersebut agar rancangan media menjadi produk utuh yang siap digunakan.

b. Pengujian Pengembangan Media

Media pembelajaran permainan monopoli yang akan digunakan oleh mahasiswa maka membutuhkan penilaian secara langsung oleh pemeran utama dalam penggunaan media pembelajaran ini. Pada saat rancangan media sudah tercipta maka perlu melakukan validasi yang bersifat merevisi agar media pembelajaran ini dapat tercipta sebaik mungkin. Penilaian dari mahasiswa berupa kuesioner dapat membantu untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu, diperlukan juga kritik, saran dan masukan dari mahasiswa agar media pembelajaran permainan monopoli ini jadi media pembelajaran yang sangat berguna pada perkuliahan mata kuliah Geografi Desa Kota.

### 3.2.4 Penyebaran (Dissemination)

Dalam tahap ini, produk yang telah dikembangkan akan diimplementasikan dan diuji coba dalam skala yang lebih luas. Namun, dalam penelitian ini hanya terbatas hingga tahap pengembangan (*develop*) dan tidak mencakup tahap penyebaran (*disseminate*) yang bertujuan untuk lebih meluaskan dan menyebarkan produk kepada mahasiswa.

### **3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian**

#### **1. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Proses uji coba dan evaluasi produk dilaksanakan untuk menganalisis kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba dan evaluasi dilakukan pada hari senin dan selasa, tanggal 17 sampai 18 Juli 2023 di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154.

#### **2. Partisipan Penelitian**

Partisipan pada penelitian pengembangan media pembelajaran permainan monopoli Struktur Ruang Kota yaitu terdiri dari dosen Pendidikan Geografi UPI sebagai ahli media dan ahli materi serta praktisi pendidikan (Dosen Geografi Desa Kota). Uji coba penggunaan media kepada mahasiswa yang melakukan kontrak mata kuliah Geografi Desa Kota pada Semester Antara 2023 selaku mahasiswa yang akan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Jenis Data**

Penelitian ini mengumpulkan berbagai jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi saran dan kritik yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa terhadap proses rancangan pengembangan media pembelajaran monopoli. Sedangkan data kuantitatif merupakan data inti dalam penelitian yang terdiri dari penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap media pembelajaran monopoli untuk memahami permasalahan kota. Penilaian tersebut dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi.

#### **3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,

2015). Kuesioner digunakan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen kuesioner pada penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi dan dosen sebagai responden.

Untuk menilai kelayakan media pembelajaran permainan monopoli untuk memahami permasalahan kota, digunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setiap alternatif jawaban diberi skor untuk memperoleh data kuantitatif, yaitu sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, dan sangat kurang = 1 (Sugiyono, 2015).

a. Angket Untuk Ahli Materi

Pada penelitian ini, kuesioner atau angket digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data tentang kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan dari penggunaan angket adalah untuk validasi kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban mengenai materi struktur ruang kota yang akan digunakan pada media. Data yang diperoleh dari angket tersebut kemudian akan digunakan untuk mengevaluasi pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan pada media pembelajaran permainan monopoli. Berikut merupakan Tabel 3.1 kisi-kisi mengenai angket yang akan digunakan oleh Ahli Materi.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

	Level Kognitif									
	C1		C2		C3		C4		C5	
Pertanyaan										
Jawaban										
Kesesuaian	S (1)	TS (0)	S (1)	TS (0)	S (1)	TS (0)	S (1)	TS (0)	S (1)	TS (0)
Komentar										

b. Angket Untuk Ahli Media

Penggunaan angket untuk ahli media dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan kualitas produk, terutama dalam aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli dengan mengambil materi mengenai struktur ruang kota pada mata kuliah Geografi Desa dan Kota, angket digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli media. Dengan demikian, penggunaan angket pada penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan
<b>Aspek Rekayasa Media</b>		
1	Keefektifan dan keefisienan	1,2
2	Kemudahan dalam penggunaan media	3
3	<i>Maintainable</i>	4
4	Usabilitas	5
5	Ketepatan memilih media	6
6	Dokumentasi	7,8
7	Reusabilitas	9
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
8	Komunikatif	10
9	Kreatif dan inovatif	11
10	Sederhana	12
11	Tipografi	13,14,15,16
12	Gambar	17,18,19,20
13	Tata letak	21
14	Warna	22,23
15	Desain	24,25

c. Angket Untuk Mahasiswa

Instrumen ini diisi oleh mahasiswa setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu monopoli struktur ruang kota. Instrumen tersebut berfungsi sebagai alat

untuk mengumpulkan data untuk mengetahui tanggapan dan evaluasi mahasiswa terhadap produk monopoli struktur ruang kota tersebut. Tanggapan dan evaluasi yang diberikan oleh mahasiswa melalui instrumen ini sangat berarti dalam konteks pembelajaran dan pengembangan produk monopoli struktur ruang kota yang dilakukan oleh peneliti. Kisi-kisi instrumen tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Mahasiswa

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan
<b>Aspek Penggunaan Media</b>		
1	Mudah dalam menggunakan media	1
2	Petunjuk menggunakan media sudah jelas	2
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
3	Komunikatif	3
4	Sederhana	4
5	Tampilan Umum	5
6	Pemilihan warna, gambar, tata letak, dan tipografi	6,7,8,9
7	Kerapian dan kemenarikan desain	10,11
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
8	Kesesuaian dengan materi	12
9	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	13
10	Ketepatan soal dengan jawaban	14
11	Ketepatan soal dengan materi	15
12	Interaktivitas	16
13	Penumbuhan motivasi belajar	17
14	Variasi soal	18
15	Bahasa soal yang mudah dipahami	19
16	Kejelasan uraian soal	20

### 3.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk ahli materi, ahli media, guru, dan uji coba lapangan, dianalisis melalui teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif ini melibatkan penggunaan statistik deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat generalisasi atau kesimpulan umum (Sugiyono, 2015). Hasil dari



analisis data ini digunakan sebagai landasan untuk melakukan perbaikan pada produk media yang sedang dikembangkan.

### 3.5.1 Analisis Data Instrumen Oleh Ahli Materi

Analisis ini dilakukan dengan menghitung persentase dari setiap jawaban yang diberikan kepada ahli materi pada instrumen kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban yang kemudian dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Berikut Tabel 3.4 penilaian.

Tabel 3. 4 Penilaian Ahli Materi

Validator	Ahli Materi	
	Sesuai	Tidak Sesuai
	(Skor perolehan)	
Total (Skor maksimal)		

#### a. Pemberian Skor

Pemberian skor menggunakan skala likert dengan memberikan 2 opsi jawaban. Pemberian kriteria disesuaikan dengan ketentuan pemberian skor. Berikut Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Skor.

Tabel 3. 5 Skala Likert Ahli Materi

Kriteria skor	Skor
Sesuai	1
Tidak Sesuai	0

#### b. Menghitung Persentase

Ketika pemberian skor sudah selesai, maka akan dilakukan menghitung persentase dari hasil skor yang diperoleh dengan rumus (Sugiyono. 2015):

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase kesesuaian media

Skor perolehan= jumlah skor sesuai

Skor maksimal= jumlah skor sesuai + jumlah skor tidak sesuai

c. Interpretasi Persentase dan Kategori Penilaian

Setelah menghitung persentase, agar memudahkan dalam pembacaan dan interpretasi persentase, maka nilai pada skala diubah, menjadi seperti dalam bentuk Tabel 3.6 berikut:

Tabel 3. 6 Interval Ahli Materi

<b>Kategori</b>	<b>Rentang</b>
Sangat Buruk	< 40%
Bagus	40% - 75%
Sangat Bagus	> 75%

### 3.5.2 Analisis Data Instrumen Oleh Ahli Media

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli media akan dianalisis dengan menggunakan skala pengukuran. Dengan menggunakan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat diwakili dalam bentuk angka, sehingga akan menghasilkan hasil yang lebih tepat, efisien, dan mudah dipahami (Sugiyono, 2014).

a. Pemberian Skor

Pemberian skor menggunakan skala likert dengan memberikan 5 opsi jawaban. Pemberian kriteria disesuaikan dengan ketentuan pemberian skor. Berikut Tabel 3.7 Ketentuan Pemberian Skor.

Tabel 3. 7 Skala Likert Ahli Media

<b>Kriteria Skor</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	1
Baik	2
Cukup	3
Kurang	4
Sangat Kurang	5

b. Menghitung Persentase

Ketika pemberian skor sudah selesai, maka akan dilakukan menghitung persentase dari hasil skor yang diperoleh dengan rumus (Riduwan dan Akdon. 2013):

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase kelayakan media

Skor kriterium= skor tertinggi tiap butir x jumlah butir x jumlah responden

c. Interpretasi Persentase dan Kategori Penilaian

Setelah menghitung persentase, agar memudahkan dalam pembacaan dan interpretasi persentase, maka nilai pada skala diubah, seperti dalam bentuk Tabel 3.8 berikut.

Tabel 3. 8 Interval Ahli Media

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Tidak Baik
≤20%	Sangat Tidak Baik

d. Pengolahan Data Kualitatif

Data kualitatif berupa komentar, saran dan juga kritik yang membangun dapat diinterpretasikan secara langsung yang akan dijadikan dalam acuan untuk merevisi media.

### 3.5.3 Analisis Data Instrumen Oleh Mahasiswa

Data yang diperoleh dari angket uji lapangan dari mahasiswa akan dianalisis dengan menggunakan skala pengukuran. Dengan menggunakan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat diwakili dalam bentuk angka, sehingga

akan menghasilkan hasil yang lebih tepat, efisien, dan mudah dipahami (Sugiyono, 2015).

a. Pemberian Skor

Pemberian skor menggunakan skala likert dengan memberikan 5 opsi jawaban. Pemberian kriteria disesuaikan dengan ketentuan pemberian skor. Berikut Ketentuan Pemberian Skor pada Tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Skala Likert Mahasiswa

Kriteria Skor	Skor
Sangat Baik	1
Baik	2
Cukup	3
Kurang	4
Sangat Kurang	5

b. Menghitung Persentase

Ketika pemberian skor sudah selesai, maka akan dilakukan menghitung persentase dari hasil skor yang diperoleh dengan rumus (Riduwan dan Akdon. 2013):

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase kelayakan media

Skor kriterium= skor tertinggi tiap butir x jumlah butir x jumlah responden

c. Interpretasi Persentase dan Kategori Penilaian

Setelah menghitung persentase, agar memudahkan dalam pembacaan dan interpretasi persentase, maka nilai pada skala diubah, seperti dalam bentuk Tabel 3.10 berikut.

Tabel 3. 10 Interval Mahasiswa

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Tidak Baik
≤20%	Sangat Tidak Baik

d. Pengolahan Data Kualitatif

Data kualitatif berupa komentar, saran dan juga kritik yang membangun dapat diinterpretasikan secara langsung yang akan dijadikan dalam acuan untuk merevisi media.

### 3.5.4 Analisis Data Hasil Tes Mahasiswa

Dilakukan analisis terhadap hasil belajar mahasiswa untuk mengetahui kelayakan penggunaan monopoli struktur ruang kota sebagai media pembelajaran. Evaluasi ini mencakup perbandingan hasil pretest dan posttest, di mana nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-ratanya diambil sebagai indikator perhitungan. Selain itu, untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah proses pembelajaran, juga dihitung nilai N-Gain menggunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah dihitung N-Gain pada masing-masing mahasiswa, selanjutnya memberi kriteria kualitatif berdasarkan kriteria N-Gain:

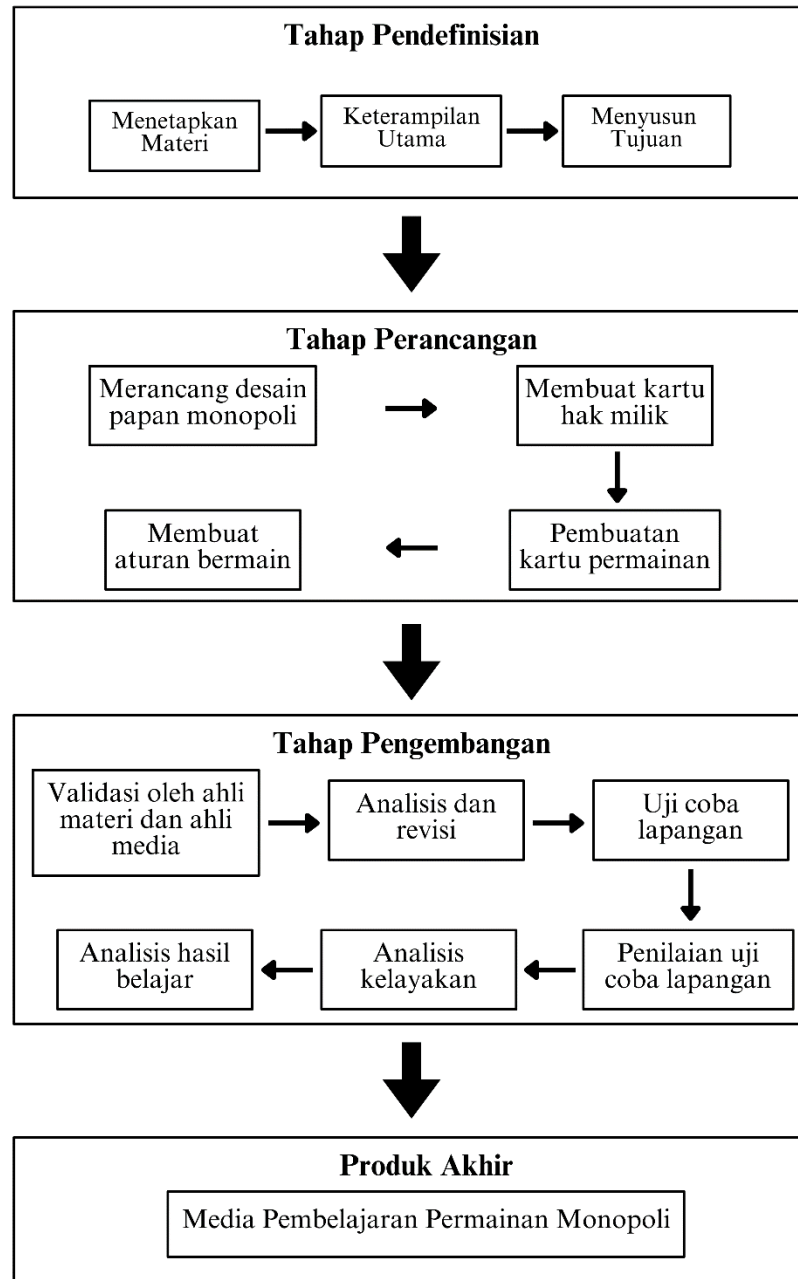
Tabel 3. 11 Interval N-Gain

Rentang	Kriteria
$(\langle g \rangle) > 0,7$	Tinggi
$0,7 > (\langle g \rangle) > 0,3$	Sedang
$(\langle g \rangle) < 0,3$	Rendah

Keterangan:

g= Nilai N-Gain mahasiswa

### 3.6 Alur Penelitian



Gambar 3. 1. Alur Penelitian