

BAB III

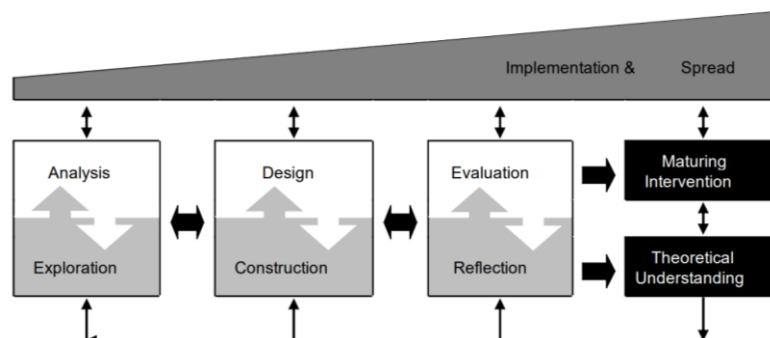
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Tujuan penelitian yakni untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*). Menurut Barab dan Squire (dalam Lidinillah, 2012) menyebutkan metode EDR (*Educational Design Research*) merupakan serangkaian metode untuk menghasilkan atau menciptakan teori, artefak, dan model baru yang menggambarkan dan mempengaruhi pembelajaran dalam konteks pemandangan alam (alami). Selanjutnya Plomp dan Vieveen menjelaskan bahwa EDR (*Educational Design Research*) adalah kegiatan sistematis dalam merancang atau mendesain, dan mengembangkan suatu intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang karakteristik intervensi dan proses mendesain dengan mengembangkan intervensi. Intervensi tersebut berupa kegiatan pembelajaran, strategi belajar mengajar, perangkat pembelajaran, materi pembelajaran maupun produk dan sistem pendidikan.

Pengertian di atas sekaligus menjadi alasan peneliti menggunakan metode EDR, karena metode ini cocok digunakan untuk penelitian pengembangan terutama untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dalam pendidikan. Selain itu metode EDR memiliki struktur kegiatan yang sistematis dan saling berkaitan setiap tahapannya. Hal ini selaras dengan paparan Afni, Mulyana, & Rahman (2021) metode pengembangan EDR bertujuan untuk merancang atau mengembangkan produk pada bidang pendidikan seperti model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, kurikulum, dan sebagainya. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk memberi solusi bagi permasalahan di bidang pendidikan. Metode EDR digunakan untuk mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media permainan papan berpetak, yaitu media permainan ludo berbasis literasi baca tulis untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Adapun desain tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan model McKenney & Reeves, 2012 (dalam Mckenney & Reeves, 2013) yang disajikan melalui gambar berikut ini.



Gambar 3.1 Tahapan Metode EDR Model McKenney & Reeves, 2012

Melalui gambar tersebut dapat diuraikan bahwa tahapan model penelitian EDR menurut McKenney & Reeves (2012) terdiri atas 3 tahapan utama yaitu, Analisis dan Eksplorasi (*Analysis and Exploration*), Desain dan Konstruksi (*Design and Construction*), serta Evaluasi dan Refleksi (*Evaluation and Reflection*).

a) Analisis dan Eksplorasi (*Analysis and Exploration*)

Tahap analisis dan eksplorasi dilaksanakan melalui studi pendahuluan. Studi pendahuluan berupa studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan melalui wawancara dan observasi di SDN Pamijahan. Sedangkan untuk studi literatur dilakukan dengan mengkaji literatur-literatur pendukung yang berasal dari buku, modul dan sumber lainnya.

b) Desain dan Konstruksi (*Design and Construction*)

Tahap kedua merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan desain dan mengkonstruksi media berdasarkan analisis dan eksplorasi kebutuhan media. Selanjutnya, media yang sudah dikembangkan dilakukan penilaian/validasi kepada para ahli bidang untuk memperoleh kelayakan media yang dikembangkan sebelum diuji cobakan di lapangan. Penilaian ahli dilakukan kepada 2 ahli bidang, yaitu ahli bidang materi literasi baca tulis dan ahli bidang media pembelajaran. Hasil penilaian ahli dikategorikan kedalam 3 kategori yaitu, 1) produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi, 2) produk dinyatakan layak digunakan dengan revisi, dan 3) produk dinyatakan tidak layak digunakan. Apabila hasil penilaian ahli

dinyatakan seperti poin 1 maka produk media dapat langsung digunakan untuk uji coba, namun apabila hasil penilaian ahli menyatakan poin 2 dan 3 maka produk media harus direvisi dan dikonstruksi kembali hingga mencapai kelayakan untuk digunakan pada uji coba.

c) Evaluasi dan Refleksi (*Evaluation and Reflection*)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan sudah tervalidasi, sehingga dapat digunakan untuk uji coba. Uji coba yang peneliti lakukan merupakan uji respons kepada calon pengguna yakni pendidik dan peserta didik. Uji respons dilakukan di dua sekolah yang berbeda, yaitu SDN Pamijahan dan SDN Kalimanggis. Tahap akhir penelitian, peneliti melakukan refleksi untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari media yang dikembangkan. Hasil refleksi dapat digunakan peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian pengembangan yang serupa.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan Penelitian

Penelitian pengembangan media permainan LUSI (Ludo Literasi) melibatkan beberapa partisipan dari berbagai pihak yang memiliki peran penting untuk keberlangsungan penelitian ini. Partisipan tersebut terdiri dari 9 pendidik dan 52 peserta didik kelas IV di SDN Pamijahan dan SDN Kalimanggis tahun ajaran 2022/2023, 1 validator ahli bidang materi literasi dan 1 ahli bidang media pembelajaran.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di 2 sekolah dasar yang berada di Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya. Sekolah pertama di SDN Pamijahan sebagai tempat untuk melaksanakan studi pendahuluan dan uji coba pertama. Kemudian di SDN Kalimanggis sebagai tempat untuk uji coba kedua.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Teknik wawancara dilakukan kepada seorang pendidik kelas IV SDN Pamijahan guna memperoleh informasi untuk kebutuhan dasar penelitian

berdasarkan pengalamannya langsung saat mengajar dan melakukan kegiatan literasi. Teknik wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan. Melalui wawancara peneliti dapat mengetahui kemampuan literasi baca tulis peserta didik serta ketersediaan media pembelajaran dalam memfasilitasi literasi baca tulis di sekolah.

3.3.2 Observasi

Kegiatan observasi dilakukan peneliti untuk memperoleh data berdasarkan hasil pengamatan langsung di lapangan. Observasi dilakukan pada saat studi pendahuluan di SDN Pamijahan. Data atau informasi hasil observasi dapat menguatkan data hasil wawancara. Objek yang peneliti amati ialah lingkungan sekolah dan lingkungan belajar peserta didik, kemampuan literasi baca tulis peserta didik, dan ketersediaan media pembelajaran di sekolah.

3.3.3 Studi Dokumen

Peneliti melakukan studi dokumen selama melaksanakan penelitian pengembangan ini. Studi dokumen bertujuan untuk memperoleh data tambahan yang berasal dari dokumen-dokumen yang tersedia berupa modul literasi baca tulis, buku tema 5 kelas IV, RPP, serta dokumen lainnya dengan topik literasi ataupun media pembelajaran. Studi dokumen juga berupa foto atau video yang diperoleh selama proses penelitian dilakukan untuk memperkuat pertanggungjawaban pada penelitian yang dilaksanakan.

3.3.4 Penilaian Ahli

Penilaian ahli (*expert judgment*) dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menilai produk dan memperoleh nilai kelayakan dari media yang dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini produk yang dinilai merupakan produk media permainan untuk literasi baca tulis. Penilaian ahli terdiri atas 2 bidang ahli, yaitu ahli bidang materi literasi dan ahli bidang media pembelajaran. Penilaian ahli dilakukan oleh Dosen Universitas Pendidikan Indonesia. Penilaian yang dilakukan terkait kelayakan produk media yang dikembangkan agar diperoleh hasil yang layak sehingga produk dapat digunakan untuk uji coba di lapangan.

3.3.5 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk

dijawab (Sugiyono, 2022). Angket bertujuan untuk memperoleh respons dari pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya proses meneliti adalah melakukan pengukuran, maka dalam melakukan penelitian perlu ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian bernama instrumen penelitian. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu lembar wawancara, lembar observasi, lembar studi dokumen, lembar penilaian ahli, serta angket respons pendidik dan peserta didik.

3.4.1 Lembar Wawancara

Lembar wawancara yang dikembangkan berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan literasi dan media pembelajaran. Lembar wawancara ini digunakan pada saat studi pendahuluan untuk mencari dan memperoleh informasi terkait kegiatan literasi baca tulis peserta didik serta penggunaan media pembelajaran di sekolah. Berikut kisi-kisi instrumen wawancara yang terdapat pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1

Kisi-kisi instrumen wawancara

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Literasi baca tulis	1. Kemampuan literasi baca tulis 2. Penerapan literasi baca tulis di sekolah 3. Kesulitan melaksanakan literasi baca tulis
2.	Media pembelajaran	1. Ketersediaan media pembelajaran 2. Antusiasme peserta didik terhadap media pembelajaran

3.4.2 Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan pada saat studi pendahuluan dengan tujuan untuk mengamati secara langsung kondisi objektif di lapangan sehingga dapat memperkuat sumber data penelitian yang dilakukan. Kisi-kisi observasi termuat pada Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Aspek yang diamati
1.	Lingkungan belajar peserta didik
2.	Kemampuan literasi peserta didik
3.	Motivasi peserta didik dalam berliterasi
4.	Ketersediaan media pembelajaran
5.	Penggunaan media pembelajaran

3.4.3 Pedoman Studi Dokumen

Studi dokumen bersumber dari dokumen-dokumen yang tersedia dan dibutuhkan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Berikut kisi-kisi dokumen termuat pada Tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Studi Dokumen

No	Dokumen
1.	Modul materi pendukung literasi baca tulis
2.	Buku guru tema 5 kelas IV
3.	RPP tema 5 subtema 1 kelas IV

3.4.4 Lembar Penilaian Ahli

Lembar penilaian ahli digunakan untuk menilai produk media yang dikembangkan agar diperoleh kelayakan dari media tersebut. Instrumen yang dikembangkan terdiri dari dua bagian, yaitu lembar penilaian ahli materi literasi baca tulis dan lembar penilaian ahli media pembelajaran. Skala penilaian ahli menggunakan skala likert dengan interval bobot skor 1-4. Bobot skor 4 untuk Sangat Baik (SB), 3 untuk Baik (B), 2 untuk Cukup (C), dan 1 untuk Kurang (K). Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli terdapat pada Tabel 3.4 dan instrumen penilaian media terdapat pada Tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai
1.	Muatan komponen literasi baca tulis
2.	Penyajian isi materi literasi baca tulis
3.	Kemudahan kalimat dan bahasa yang digunakan

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai
1.	Kemudahan penggunaan media
2.	Kemenarikan tampilan media
3.	Efisiensi penggunaan media
4.	Kesesuaian desain media
5.	Ketahanan atau kualitas media

3.4.5 Angket Respons

Angket respons digunakan saat uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan. Angket respons ditujukan kepada pendidik dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penilaian yang digunakan pada instrumen ini menggunakan skala guttman agar diperoleh jawaban yang tegas dan jelas. Dalam skala guttman jawaban hanya terdiri dari dua pilihan saja, yaitu “Ya” atau “Tidak”. Penggunaan skala guttman dapat memudahkan responden mengisi angket karena hanya memiliki 2 jawaban yang tegas dan jelas.

Perhitungan skala guttman menurut Sugiyono (2022) dapat dibuat dengan skor tertingginya 1 dan skor terendahnya 0. Ini berarti bahwa jika responden memilih “Ya” maka diperoleh skor 1, dan apabila responden memilih “Tidak” maka skor yang diperoleh 0. Adapun kisi-kisi instrumen angket respons peserta didik terdapat pada Tabel 3.6 dan angket respons pendidik pada Tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai
1.	Kemenarikan media
2.	Kemudahan penggunaan media
3.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan
4.	Penyajian isi pada media
5.	Kegunaan media dalam pembelajaran

Tabel 3.7
Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Pendidik

No	Aspek yang dinilai
1.	Kesesuaian media
2.	Kemenarikan media

No	Aspek yang dinilai
3.	Kemudahan penggunaan media
4.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan
5.	Penyajian isi pada media
6.	Kegunaan media dalam pembelajaran

3.5 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Teknik analisis dan pengolahan data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, observasi dan studi dokumen. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli dan angket respons pendidik dan peserta didik.

3.5.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1984, dalam Sugiyono, 2022). Model analisis ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya menjadi jenuh. Adapun aktivitas atau tahapan model interaktif terdiri dari pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion / verification*).

1. Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data-data berdasarkan aktivitas pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan studi dokumen. Data yang telah terkumpul merupakan data-data kompleks, rumit dan jumlahnya tidak sedikit, maka dari itu data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk direduksi.

2. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, dan fokus pada hal-hal penting sesuai kebutuhan. Reduksi data bertujuan untuk memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudah peneliti melakukan pengolahan data. Data yang direduksi yaitu data hasil wawancara, observasi, dan studi dokumen.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka tahap selanjutnya data tersebut dapat disajikan dalam berbagai bentuk. Adapun penyajian data yang digunakan pada penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian teks.

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi data kualitatif yang telah diperoleh selama penelitian.

3.5.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli dan angket respons pendidik dan peserta didik. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media permainan LUSI. Teknik analisis data untuk memperoleh kelayakan dan kepraktisan dari hasil penilaian ahli dan hasil angket respons dihitung dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$\text{persentase kelayakan/kepraktisan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

setelah diperoleh nilai persentase tersebut, selanjutnya data tersebut dirubah menjadi pernyataan predikat kriteria kelayakan seperti pada Tabel 3.8 dan predikat kriteria kepraktisan pada Tabel 3.9 berikut ini.

Tabel 3.8

Kriteria Kelayakan

No	Persentase	Kriteria
1.	<20%	Sangat Kurang Layak
2.	21% - 40%	Kurang Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Arikunto, 2010, dalam Anggraeni, dkk. 2021)

Tabel 3.9

Kriteria Kepraktisan

No	Persentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Sangat Kurang Paraktis
2.	21% - 40%	Kurang Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	61% - 80	Praktis
5.	81% - 100%	Sangat Praktis

(Sumber: Riduwan, 2015, dalam Hidayah & Rahmanah, 2019)