

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan pengembangan serta analisis instrumen.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Gall and Borg (2003:569).

Prosedur atau langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut *Borg and Gall* (2003: 775) ada sepuluh tahapan yaitu:

- 1) *Research and information collecting includes review of literature, class room observation and preparation of report of state the art.* (penelitian dan pengumpulan informasi termasuk didalamnya merujuk sumber atau literatur yang sesuai, observasi lapangan dan persiapan laporan.
- 2) *Planning-includes defining skills, stating objective determining course sequence and small scale feasibility testing.* (perencanaan termasuk pendefinisian keahlian penentuan urutan dan tes kelayakan dalam skala kecil).

Robi Awaluddin, 2014

Pengembangan model pembelajaran ekonomi islam berbasis mobile learning
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 3) *Develop preliminary form of product-includes preparation of instructional materials, hardbooks and evaluation devices.* (Mengembangkan produk awal termasuk materi pengajaran, buku pegangan dan tujuan evaluasi)
- 4) *Preliminary field testing-Conducted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12 subject. Interview observational and questionnaire data collected and analyzed* (uji coba pengembangan pruduk awal-diambil 1 sampai 3 sekolah, 6 hingga 12 peserta didik. Kegiatan ini meliputi wawancara, pengamatan, pengumpulan data pertanyaan dan analisis)
- 5) *Main product revision-revision of product as suggested by the preliminary field test results.* (perbaikan produk utama merupakan perbaikan produk berdasarkan hasil penemuan uji coba pengembangan produk awal di lapangan)
- 6) *Main field testing-conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subjects. Quantitative data on subject prcourse and postcourse performance are collected. Results are evaluated with respect to course objectives and are compared with conrol group data, when appropriate.* (Melaksanakan uji coba produk utama, diambil 5-15 sekolah dengan 3 sampai 100 peserta didik. Hasil tes awl dan akhir dari peserta didik dihitung dan dikumpulkan. Hasil ujian dievaluasi, dibandingkan dengan data kelompok kontrol)

- 7) *Operational product revision-revision of product as suggested by main field test results.* (perbaikan produk kegiatan-perbaikan oroduk utama berdasarkan hasil uji coba produk utama lapangan)
- 8) *Operrational field testing-conducted in 10 to 30 schools involving 40 to 200 subjects. Interview, observational and questionare data collected and analyzed.* (kegiatan uji coba lapangan terdiri dari 10-30 sekolah, mengikutsertakan 40-200 siswa. Penerapan dari hasil perbaikan produk utama meliputi pada wawancara, pengamatan, pengumpulan dan kuesioner dan analisis)
- 9) *Find product revision-revision of product as suggestedby operational field tes results.* (perbaikan akhir produk merupakan perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba kegiatan lapangan)
- 10) *Dissemination and implementation-report on product at professional meeting an in journals. work with publisher who assumes commercial distribution.Monitor distribution to provide quality control.* (penyebarluasan dan penerapan-pelaporan produk dari pertemuan para ahli dimasukkan ke dalam jurnal. Melaksanakan kerja sama dengan pihak penerbit dengan asumsi untuk penyebarluasan secara komersial. Penyebarluasan diawasi untuk menjaga kualitas).

Berpedoman pada prosedur penelitian (*Research and Development*) Borg dan Gall di atas, guna kepentingan dalam penelitian ini dengan berbagai alasan nonmetodologi, seperti keterbatasan waktu proses penyelesaian studi, penelitian ini menyederhanakan melalui langkah-langkah operasional dengan tetap bersandarkan pada prinsip dasar metodologi R&D sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka yang digunakan oleh penulis dengan merujuk pada Sukmadinata (2005:189), secara operasional prosedur dalam penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: 1) studi pendahuluan, 2) tahap pengembangan model dan 3) tahap validasi atau uji model.

Pertama, studi pendahuluan dilakukan dengan serangkaian kegiatan dalam mencari sumber-sumber kepustakaan yang dapat dijadikan sebagai rujukan untuk memperkuat teori dalam pengembangan model *mobile learning* termasuk mencari hasil riset baik dari dalam maupun luar negeri yang relevansinya kuat dengan *mobile learning* yang dapat diterapkan pada mata kuliah ekonomi islam. Dilakukan survey lapangan untuk melihat kondisi proses perkuliahan ekonomi islam pada mahasiswa yang terjadi saat ini.

Kedua, pada pengembangan model dibuat draft awal model software pembelajaran ekonomi islam, selanjutnya uji coba terbatas.

Ketiga, adalah menguji model (validitas model). Model akhir merupakan model yang sudah diujikan dan mendapatkan masukan dari mahasiswa melalui *Focus Group Discussion*. Selanjutnya penelitian berhenti sampai disini dikarenakan keterbatasan waktu dan akan dilanjutkan pada jenjang akademik selanjutnya. Akan tetapi penulis akan mendistribusikan software ini melalui layanan Google App Store jika dihasilkan ketetapan model pada tahap ini.

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian Penelitian dilakukan pada bulan Januari s.d. April 2014. Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

3.3 Populasi, Sampel dan Sumber Data

3.3.1 Populasi

Populasi (Sugiyono, 2010:115) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Indonesia angkatan tahun 2011 dan 2012 dengan jumlah total 172 orang, hal ini dilakukan karena angkatan tersebut masih aktif kuliah dan sedang mengontrak rumpun mata kuliah ekonomi islam. Jumlah mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2011 adalah 88 mahasiswa dan 2012 adalah 84 mahasiswa.

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2010:116) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh poulasi tersebut.

Menurut sugiyono 2010:116) bahwa :

“bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu”.

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2010:117) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

Dapat disimpulkan bahwa sampel yaitu sebagian dari jumlah populasi untuk mewakili populasi yang ada, karena tidak mungkin semua populasi dipelajari jika jumlahnya terlampau banyak.

Langkah selanjutnya yaitu penentuan jumlah sampel dengan teknik proportionate stratified random sampling (secara acak)

Suharsimi Arikunto (2010:134) mengemukakan bahwa:

“Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kuran gdari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Selanjutnya bila subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil 10 % - 12 % atau 20 % - 25 % atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari :

1. Kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.

2. Sempitnya wilayah pengamatan dari setiap subjek karena menyangkut hal banyak sedikitnya data.
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti”.

Merujuk pada pengertian di atas, maka dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini mengacu pada batas 25 % atau lebih, maka dari populasi sebanyak 172 orang, saat penelitian pendahuluan berupa penyebaran angket dipilih 64 orang atau 37.2%.

3.3.3 Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:172), sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

a. Data primer

Data primer merupakan data yang dihimpun langsung oleh peneliti, data ini diperoleh dari hasil survey.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui tangan kedua, data ini berupa data dari jurnal penelitian, buku sumber dan sumber terpercaya dari internet.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara yaitu suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan sejumlah pertanyaan yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan secara tertulis untuk memperoleh informasi dari responden untuk mengetahui apa yang diharapkan oleh para responden.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan-

catatan, laporan-laporan serta dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memperoleh data dari literatur seperti buku, penelitian terdahulu dan media elektronik seperti internet dan lain-lain yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk instrumen nontest. Instrumen nontest berbentuk kuesioner dan pedoman wawancara. Kuesioner adalah satu set pernyataan yang ditujukan kepada peserta didik mata kuliah ekonomi islam untuk mengetahui persepsi mereka terhadap perkuliahan ekonomi islam dan *mobile learning*.

Pedoman wawancara merupakan seperangkat rambu-rambu yang dijadikan pedoman untuk melakukan wawancara kepada mahasiswa.

3.6 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model

3.6.1 Studi Pendahuluan

Pada tahap pertama, studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan dalam pengembangan model. Pada tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama studi

kepuustakaan, kedua survey lapangan dan ketiga penyusunan produk awal atau draft model (karena produk yang dikembangkan berbentuk model software mobile learning). Studi kepuustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan produk atau model yang akan dikembangkan. Studi kepuustakaan ini difokuskan untuk mengkaji konsep dan teori-teori tentang mobile learning. Khususnya dalam pengembangan model mobile learning sebagai model pembelajaran mata kuliah ekonomi islam. Studi kepuustakaan juga mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkenaan dengan *mobile learning* untuk pembelajaran ekonomi islam.

Kemudian, setelah terbentuk draft model tersebut selanjutnya direvisi dalam sebuah pertemuan dengan dosen pembimbing. (dosen ahli ekonomi islam yang dipilih yang memiliki pengalaman dalam pendidikan).

3.6.2 Pengembangan Model

Selesai pada kegiatan tahap pertama Studi Pendahuluan, Kegiatan dilanjutkan dengan tahap kedua, yaitu Uji Coba Pembuatan dan Pengembangan Produk, dalam hal ini (medel *mobile learning*). Pada tahap ini yang harus dilaksanakan adalah uji coba lingkup terbatas.

Penyusunan model. Sebelum uji coba dilaksanakan, penulis melakukan serangkaian penyusunan model menggunakan program-program aplikasi berikut ini:

Robi Awaluddin, 2014

Pengembangan model pembelajaran ekonomi islam berbasis mobile learning

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**Tabel 3.1 Daftar Software yang Digunakan untuk Membuat Aplikasi
Ekonomi Islam**

No.	Nama Software	Fungsi
1.	Corel Draw versi X6	Untuk Mendesain Gambar, Animasi, dan Logo Produk.
2.	Eclips	Untuk membuat aplikasi pembelajaran ekonomi islam berbasis bahasa pemrograman.
3.	Adobe Flash	Untuk membuat game animasi ekonomi islam.
4.	Appsgeyser	Pengembangan software pembelajaran

Sumber: Data Penulis

Adapun Produk Software yang akan penulis hasilkan dari pengembangan ini secara umum adalah :

Tabel 3.2

Daftar Software Ekonomi Islam yang Akan Dihasilkan (Secara Garis Besar)

No.	Nama Software	Fungsi
-----	---------------	--------

Robi Awaluddin, 2014

Pengembangan model pembelajaran ekonomi islam berbasis mobile learning

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.	Video dan TV Channel Ekonomi Islam	Sebagai media interaktif untuk pembelajaran ekonomi islam berbasis film dan video.
2.	Gambar Animasi Ekonomi Islam	Menarik mahasiswa agar lebih gemar belajar ekonomi islam
3.	E-book Ekonomi Islam	Sebagai materi pembelajaran digital ekonomi islam
4.	Game Ekonomi Islam	Berfungsi sebagai alat evaluasi digital dan pemacu semangat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah ekonomi islam

Sumber: Data Penulis

Uji coba terbatas. Dalam pelaksanaan uji coba terbatas, peneliti mengumpulkan mahasiswa dari jumlah sampel 64 orang sebanyak 11 orang guna mendapatkan uji terbatas dan test penggunaan software dalam bentuk Focus Group Discussion.

Dalam Focus Group Discussion tersebut penulis menginstallkan software yang telah penulis desain terhadap seluruh telepon genggam yang responden miliki, lalu mendiskusikan kelemahan dan kelebihanannya melalui wawancara sehingga didapatkan ketetapan akhir software untuk direvisi ulang (jika perlu).

Robi Awaluddin, 2014

Pengembangan model pembelajaran ekonomi islam berbasis mobile learning

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Robi Awaluddin, 2014

Pengembangan model pembelajaran ekonomi islam berbasis mobile learning

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu