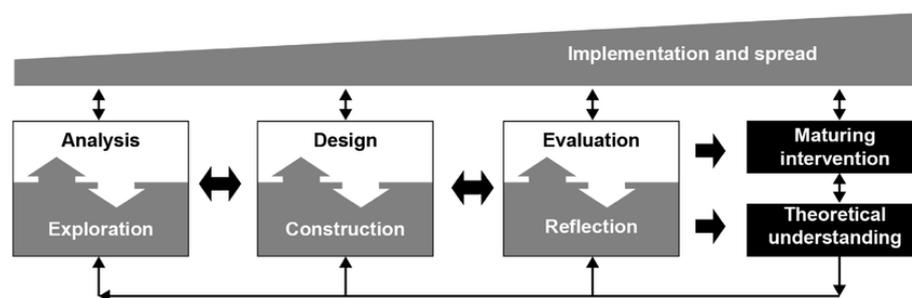


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Educational Design Research* (EDR), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk masalah yang kompleks dalam praktek pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya (Plomp, dalam Lidinillah, D. A. M, 2012). Tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan sebagai solusi untuk permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan. Jadi, *Educational Design Research* (EDR) adalah untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan. Mengenai produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yakni media KIT (*kartu kuartet* dan *pop-up book*) untuk pelajaran IPS di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian pengembangan menurut *McKenney & Reeves* (2012) yang secara umum terdiri atas tiga tahapan, diantaranya:



Gambar 3.1 Tahap Penelitian Model *McKenney & Reeves* (2012)

1) Tahap Analisis dan Eksplorasi

Langkah pertama yang dilakukan adalah identifikasi dan analisis masalah di lapangan melalui studi pendahuluan di sekolah penelitian dengan cara observasi dan wawancara semi terstruktur bersama guru terkait pembelajaran dan media pembelajaran IPS di Sekolah Dasar serta melakukan studi dokumentasi terhadap fokus penelitian. Peneliti juga melakukan studi literatur untuk memahami teori, mencari sumber yang

relevan dan mengumpulkan informasi pendukung yang berkaitan dengan penelitian. Hasil observasi dan analisis kemudian dikonsultasikan dengan praktisi yakni guru sebagai sumber utama yang dekat dengan siswa dan beberapa ahli. Hasil dari identifikasi dan analisis masalah ini akan dikembangkan menjadi solusi atas permasalahan yang ada.

2) Tahap Desain dan Kontruksi

Pada tahap ini dilakukan persiapan untuk mendesain media KIT yakni media kartu kuartet dan media *pop-up book* yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS. Langkah selanjutnya peneliti menganalisis agar media yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pemahaman siswa terhadap materi IPS khususnya materi Budaya Sunda yang menjadi pokok bahasan dalam media yang peneliti kembangkan. Sebelum produk di uji coba ke SD tempat penelitian, produk akan melalui tahap uji validitas terlebih dahulu oleh para ahli untuk mengetahui adanya kemungkinan perbaikan produk. Dengan adanya uji validitas ini akan diketahui kekurangan serta kelayakan produk yang dibuat. Apabila produk terdapat kekurangan maka dilakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli.

3) Tahap Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba kepada siswa di sekolah penelitian untuk mencapai kelayakan produk. Data yang diperoleh kemudian dihimpun dan dianalisis untuk mengetahui respon serta ketercapaian produk. Apabila pada produk masih terdapat kekurangan saat diuji cobakan di lapangan, maka dilakukan kembali revisi produk. Adapun refleksi dilakukan peneliti terhadap data yang telah dikumpulkan pada hasil temuan. Refleksi ini untuk mengetahui kelayakan serta kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan. Setelah tahap demi tahap dilakukan maka dihasilkan suatu produk akhir berupa media KIT “Budaya Sunda” pada mata pelajaran IPS yang layak digunakan dan dapat disebar di Sekolah Dasar.

3.2 Partisipasi dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini melibatkan beberapa partisipan diantaranya ahli materi dan ahli media. Kedua ahli tersebut merupakan dosen di UPI Kampus Tasikmalaya yang berpartisipasi dalam hal memberikan validasi terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Partisipan selanjutnya yaitu guru kelas IV sekolah penelitian sebanyak 2 orang, berpartisipasi dalam memberikan informasi dan respon terhadap produk yang dikembangkan. Siswa kelas IV sekolah penelitian sebanyak 33 siswa sebagai subjek penelitian, berpartisipasi dalam memberikan respon terhadap produk yang dikembangkan.

Tempat penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang bertepatan di Jl. Rajawali, Kp. Gunung Kialir, Setiajaya, Kec. Cibeureum, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46196. Sekolah tersebut menjadi tempat bagi peneliti dalam melaksanakan studi pendahuluan serta pengujian produk yang dikembangkan. Lokasi penelitian ditentukan dengan analisis kebutuhan terhadap produk dan tidak tersedianya produk berupa media KIT pada pembelajaran IPS di SD tersebut.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, angket, dan *experts judgement* (pendapat para ahli).

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV sekolah penelitian untuk mengidentifikasi penyebab adanya kesenjangan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran konkret yang digunakan guru dalam pembelajaran pada materi Budaya Sunda. Dalam hal ini, peneliti memilih jenis wawancara semi terstruktur dimana peneliti telah membuat instrumen berupa rangkaian pertanyaan, akan tetapi peneliti dapat menambahkan pertanyaan lainnya dari apa yang telah disiapkan sebelumnya untuk menambahkan informasi yang lebih mendetail dari narasumber yang diwawancara (Sugiyono, 2013, hlm. 233).

b. Observasi

Observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan dan kondisi pembelajaran di kelas. Dalam hal ini peneliti mengobservasi keadaan

pembelajaran di kelas IV secara terbuka dengan mengamati siswa sebelum menggunakan media pembelajaran KIT pada pembelajaran IPS. Selain itu juga observasi dilakukan secara terbuka pada saat uji coba produk dimana peneliti memperhatikan perilaku siswa saat menggunakan produk dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menemukan kesesuaian serta kendala penggunaan media KIT pada saat pembelajaran yang tidak dapat diperoleh melalui kuisioner atau angket.

c. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang diajukan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket dinilai lebih efektif dan efisien dalam pengumpulan data dari responden. Sehingga dalam instrumen pengumpulan data peneliti memilih menggunakan angket. Tujuan dari penggunaan angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media KIT yang telah dibuat oleh peneliti. Melalui angket ini diperoleh mengenai kepraktisan dan kemenarikan media berdasarkan pengalaman menggunakan media yang dibuat oleh peneliti. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dan skala *guttman*.

d. *Experts Judgement* (pendapat para ahli)

Validasi produk dilaksanakan atas dasar penilaian dari para ahli. Rancangan dari produk akan diuji kelayakannya untuk memperoleh kelemahan kemudian dilakukan perbaikan pada produk berdasarkan saran dari para ahli. Sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dengan layak.

e. Studi Dokumentasi

Dalam kegiatan dokumentasi ini peneliti mencari sumber informasi dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian mengenai media KIT (kartu kuartet dan *pop-up book*) materi Budaya Sunda di SD Kelas IV untuk melengkapi dari wawancara, observasi dan angket. Dalam hal ini dokumentasi berkaitan dengan teknik pengumpulan data yang menghimpun dan menganalisis dokumen tertulis maupun gambar.

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas maka diperlukan instrumen yang berkualitas. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, validasi ahli dan angket. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan aspek penyajian media, aspek fisik media, aspek isi dan aspek bahasa. Selain untuk aspek-aspek tersebut, instrumen ini digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

a. Lembar Wawancara

Wawancara semi terstruktur dilakukan sebagai tahap awal dalam pengumpulan data. Wawancara ini ditunjukkan kepada guru kelas IV sekolah penelitian untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam wawancara ini peneliti dapat mengajukan beberapa pertanyaan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Wawancara

No.	Indikator	No. Item
1	Metode mengajar yang diterapkan guru saat pembelajaran.	1
2	Kendala yang dialami guru dalam menyampaikan materi.	2
3	Upaya guru dalam mengatasi kendala yang terjadi saat menyampaikan materi.	3
	Kesulitan yang dihadapi siswa saat pembelajaran.	4,5
4	Jenis media pembelajaran yang digunakan.	6
5	Kesulitan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran.	7
6	Pengembangan media KIT “Budaya Sunda” pada mata Pelajaran IPS.	8, 9, 10
	Jumlah	10

(Sumber: Modifikasi dari Henadia, 2022)

b. Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini dilaksanakan pada saat uji coba penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan mengamati siswa dalam proses pembelajaran guna menemukan kesesuaian serta kendala dari penggunaan media KIT yang tidak diperoleh melalui angket.

Tabel 3.2 Lembar Observasi

No.	Temuan saat observasi	Tindak Lanjut
-----	-----------------------	---------------

c. Lembar Validasi Ahli

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan media KIT. Berbagai aspek dan indikator untuk menilai kelayakan produk dihimpun dalam lembar validasi. Lembar validasi ditujukan untuk ahli materi dan ahli desain media yang akan menilai produk.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1, 2, 3
		Kebenaran materi	4
		Kejelasan materi	5
2	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	6
		Ketepatan tata bahasa dan ejaan	7
		Ketepatan penggunaan kalimat	8
Jumlah			8

(Sumber: Modifikasi dari Septiansyah, A. 2019)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Desain Media

(No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
S u m b e r :	Kelayakan Penyajian	Kemudahan pemakaian	1,2
		Pengantar	3
		Daftar isi	4
		Penyajian gambar	5
M2 o d i f i k a s i d a r i I z z a , N . L	Kelayakan Fisik Media	Kesesuaian ukuran media kartu kuartet	3
		Kesesuaian ukuran media <i>pop-up book</i>	6
		Kesesuaian warna yang digunakan	4, 7
		Jenis <i>font</i> yang menarik dan mudah dibaca	5, 8
		Ukuran <i>font</i> dan warna <i>font</i>	6, 9
		Tekstur	7, 10
		Ilustrasi gambar yang sesuai	8, 11
		Ilustrasi dapat menggambarkan isi/ materi buku	9, 12
		Kemenarikan gambar	10, 13
		Jumlah	13

. 2018 & Fapriyani, N. 2017)

d. Lembar Angket

Lembar angket yang dibuat yakni berisi daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi atau tanggapan dari guru dan siswa tentang kepraktisan dan kemenarikan penggunaan media yang telah dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Materi	Kesesuaian materi	1
2	Media	Penggunaan media	2, 3
		Tampilan media	4
Jumlah			4

(Sumber: Modifikasi dari Nursyaripah, F., Karlimah, K., & Hamdu, G. 2016)

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Materi	Penyajian materi	3
		Penggunaan bahasa	2
2	Media	Kemenarikan media	1
		Kemudahan media	4
Jumlah			4

(Sumber: Modifikasi dari Nursyaripah, F., Karlimah, K., & Hamdu, G. 2016)

3.5 Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan dua macam yaitu uji validitas internal dan uji validitas eksternal.

3.5.1. Uji Validitas Internal

Menurut Sugiyono (2013) validitas internal merupakan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, uji validitas internal dilakukan oleh validator ahli dengan memvalidasi hasil produk media pembelajaran KIT Budaya Sunda. Pengujian validitas internal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria, layak dan valid berdasarkan teori yang relevan. Dalam memvalidasi hasil produk dilakukan dengan menggunakan skala *likert* dari skor 1 sampai 4 dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Penskoran Skala *Likert*

No.	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3

3.	Cukup	2
4.	Tidak Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2013)

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

x = Jumlah skor yang diperoleh

xi = Jumlah nilai ideal

Berikut merupakan kualifikasi penilaian berdasarkan skala *likert* untuk menentukan tingkat kelayakan media serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi produk:

Tabel 3.8 Kualifikasi Kevalidan Berdasarkan Skala *Likert*

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak perlu direvisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu direvisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Direvisi
20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid	Direvisi

(Sumber: Izza, N. L. 2018)

Media KIT “Budaya Sunda” pada mata pelajaran IPS Kelas IV dapat dikatakan layak dan memenuhi kriteria apabila hasil dari penilaian ahli yang didapatkan pada kualifikasi “Sangat Valid”.

3.5.2 Uji Validitas Eksternal

Validitas eksternal menurut Sugiyono (2013) merupakan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sampel itu diambil. Uji validitas eksternal pada penelitian ini dilakukan dengan uji coba secara langsung ke lapangan. Dalam hal ini apabila antara kriteria dan fakta di lapangan terdapat kesamaan, maka instrumen tersebut dapat dinyatakan memiliki validitas eksternal yang tinggi.

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan proses untuk mengolah data menjadi informasi yang dapat digunakan dalam menarik kesimpulan. Analisis data dilakukan setelah data berhasil dikumpulkan kemudian data akan diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan kesimpulan yang dapat disajikan dalam penelitian. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini merupakan gabungan dari data kualitatif dan data kuantitatif (mixed methods) dengan desain parallel konvergen.

3.6.1. Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh (Sugiyono, 2013). Berdasarkan hal tersebut, langkah-langkah analisis data kualitatif ditunjukkan peneliti menggunakan teknik analisis data yang mengacu pada model Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2013) yang terdiri dari 3 langkah, yaitu:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Jumlah data yang diperoleh di lapangan cukup banyak sehingga perlu dicatat secara rinci dan teliti. Semakin lama penelitian ke lapangan maka semakin banyak pula data yang akan diperoleh. Oleh karena itu, analisis data melalui reduksi data dilakukan. Mereduksi data berarti merangkum, merekap data, memilah dan memfokuskan pada hal yang pokok dan penting, menentukan tema dan pola serta menyingkirkan beberapa data yang tidak terlalu diperlukan dalam penelitian.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, maka tahap selanjutnya yaitu penyajian data. Penyajian data dalam penelitian disesuaikan dengan alur EDR dimana meliputi menganalisis dan mengeksplorasi data, merancang dan mengembangkan media serta melakukan evaluasi dan refleksi data. Selain itu, yang paling penting sering digunakan adalah penyajian data dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing/Verivication)

Tahap ini merupakan yang terakhir dari analisis data. Dimana peneliti mengolah data yang telah direduksi dan disajikan untuk diverifikasi dan dibuat menjadi suatu kesimpulan dari penelitian yang dilakukan secara jelas dan lengkap dengan singkat.

3.6.2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari analisis seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Adapun statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013). Penyajian data pada analisis data kuantitatif jenis statistik deskriptif yaitu melalui tabel ataupun grafik dihasilkan dari lembar angket dengan menggunakan skala *likert* dan skala *guttman*. Skala *likert* yang digunakan pada penelitian ini berguna untuk mengukur persepsi, sikap dan pendapat seseorang atau sekelompok terhadap potensi, permasalahan suatu objek, rancangan produk, dan proses produk yang dikembangkan. Sedangkan skala *guttman* digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu hal yang ditanyakan (Sugiyono, 2013).

Tabel 3.9 Penskoran Skala *Likert* Responden Guru

No.	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Sedangkan untuk responden siswa menggunakan skala *guttman* dengan skor 1 pada jawaban ‘ya’ dan skor 0 pada jawaban ‘tidak’. Skala ini digunakan untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3.10 Tabel Penskoran Skala *Guttman* Responden Siswa

Kriteria	Skor
----------	------

Ya	1
Tidak	0

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Data hasil angket responden kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

x = Jumlah skor yang diperoleh

xi = Jumlah nilai ideal

Tabel 3.11 Kualifikasi Kepraktisan Media Berdasarkan Angket Respon Guru

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat praktis
68% < skor ≤ 84%	Praktis
52% < skor ≤ 68%	Cukup praktis
36% < skor ≤ 52%	Kurang praktis
20% < skor ≤ 36%	Tidak praktis

(Sumber: Izza, N. L. 2018)

Dalam penelitian ini media KIT “Budaya Sunda” pada mata pelajaran IPS dikatakan praktis apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kriteria “Sangat praktis”.

Tabel 3.12 Kualifikasi Kemenarikan Media Berdasarkan Angket Respon Siswa

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat menarik
68% < skor ≤ 84%	Menarik
52% < skor ≤ 68%	Cukup menarik
36% < skor ≤ 52%	Kurang menarik
20% < skor ≤ 36%	Tidak menarik

(Sumber: Izza, N. L. 2018)

Dalam penelitian ini media KIT “Budaya Sunda” pada mata pelajaran IPS dikatakan menarik apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kriteria “Sangat menarik”.