

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini berupa penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Borg dan Gall (Riyana, 2011: 120) yaitu :

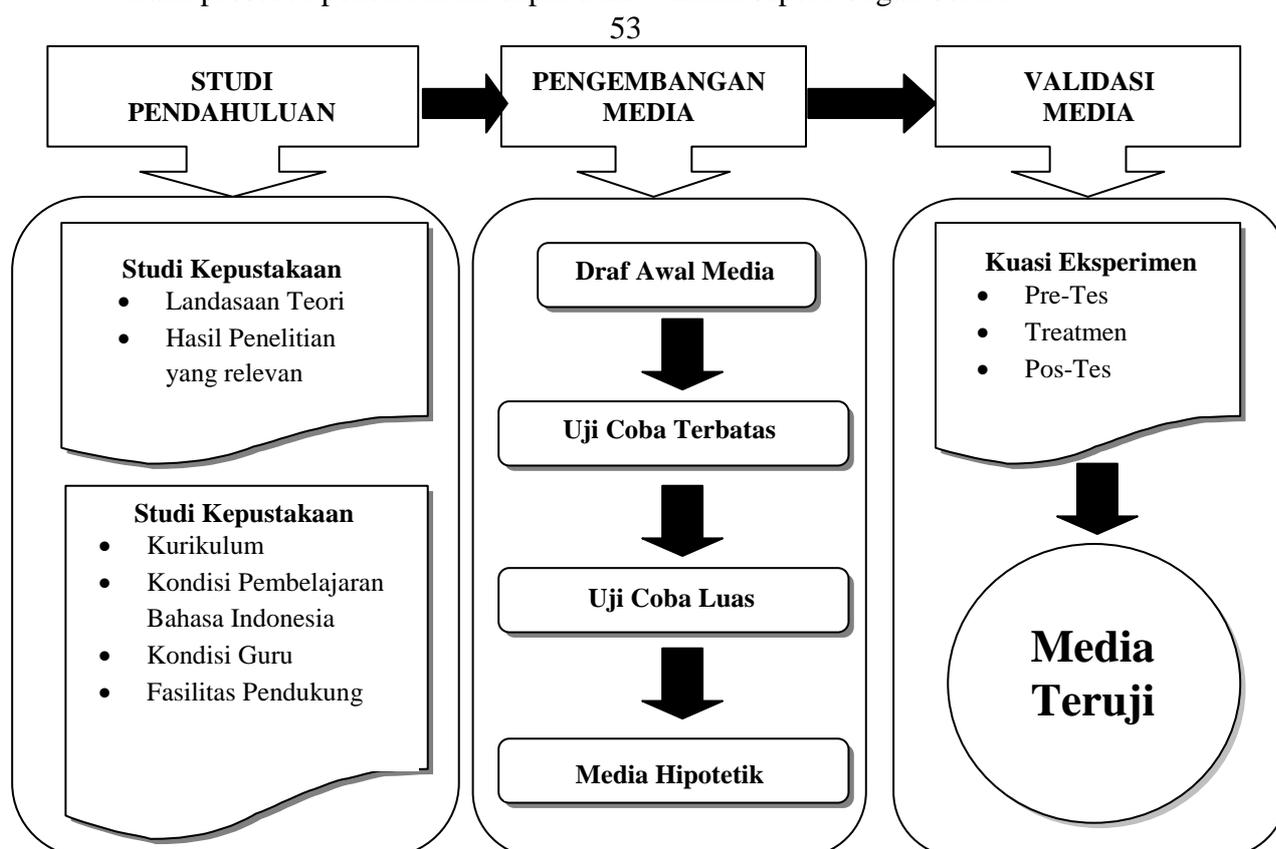
- (1) Melakukan studi pendahuluan (*research and information collecting*),
- (2) membuat perencanaan (*planning*),
- (3) mengembangkan produk awal (*develop preliminary form of product*),
- (4) melakukan uji lapangan awal (*preliminary field testing*),
- (5) merevisi produk utama (*main product revision*),
- (6) melakukan uji lapangan utama (*main field testing*),
- (7) merevisi produk operasional (*operasional product revision*),
- (8) melakukan uji lapangan operasional (*operasional field testing*),
- (9) merevisi produk akhir (*final product revision*), dan
- (10) implementasi dan penyebarluasan (*dissemination and implementation*).

Dari sepuluh langkah tersebut di atas, dimodifikasi oleh Sukmadinata (2007:184) menjadi tiga tahapan, yaitu: “1) Studi Pendahuluan; 2) Pengembangan Model; dan 3) Uji Model”. Studi pendahuluan dilakukan dengan serangkaian kegiatan seperti studi literatur/kepustakaan, survei lapangan untuk melihat kondisi kurikulum, pembelajaran Bahasa Indonesia, kondisi guru dalam konteks pembelajaran yang terjadi saat ini. Pada pengembangan media dibuat draf awal media, selanjutnya melakukan uji coba terbatas dan uji coba lebih luas dan menentukan media hipotetik. Langkah terakhir adalah menguji media (validitas media), dilakukan dengan kuasi eksperimen yaitu membandingkan antara pembelajaran berbantuan komputer model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran yang biasa

dilakukan oleh guru (konvensional) dalam pembelajaran yang ada di wilayah Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung.

B. Prosedur Penelitian

Berdasar pada kerangka operasional dari Sukmadinata (Riyana 2011: 121), maka prosedur penelitian ini dapat digambarkan seperti bagan berikut.



Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap Studi Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan adalah kegiatan pra-penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data awal serta menyiapkan kerangka konseptual dari tema penelitian. Atas dasar hal tersebut, pada tahap studi pendahuluan, peneliti melakukan dua kegiatan utama, yaitu (a) studi kepustakaan, dan (b) survei lapangan. Studi kepustakaan meliputi kajian kepustakaan yang ditujukan untuk

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mempelajari landasan-landasan teoritis media pembelajaran. Secara umum dikaji konsep, teori, media perangkat kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia saat ini, dan survei lapangan peneliti melakukannya dengan mengunjungi SD di Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung bertujuan untuk mengungkap kurikulum yang digunakan saat ini kesesuaiannya dengan standar kompetensi dan KTSP yang berlaku, mengetahui media pembelajaran yang digunakan guru, kondisi dan kinerja guru, kondisi dan kebiasaan belajar siswa, media dan sumber belajar, serta lingkungan sekolah.

2. Pengembangan Media

Pada tahap pengembangan media, kegiatan yang dilakukan antara lain : melakukan penyusunan draf awal media, kemudian dilakukan uji coba terbatas pada dua SD (dua kelas) dan uji coba lebih luas pada tiga SD (3 kelas) berkategori sekolah baik, sedang, dan rendah dengan menggunakan penelitian tindakan hingga diperoleh desain media final yang siap untuk divalidasi. Pada saat dilaksanaan uji coba media berlangsung diadakan evaluasi dalam bentuk observasi pelaksanaan pembelajaran baik pada pembelajaran konvensional dan menggunakan komputer model permainan yang dilakukan oleh peneliti bersama guru. Sebelum pembelajaran dimulai dan pada akhir pembelajaran pada tahap uji coba terbatas dan uji coba lebih luas diadakan tes awal (*pretes*) dan tes akhir (*postes*) untuk mengukur keterampilan berbahasa/hasil belajar siswa sebagai hasil ikutan (*nurturant effect*).

3. Pengujian Media

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian media untuk mengetahui efektivitasnya. Peneliti melakukannya dengan menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan model *pre-test post-test group design* pada 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol.

Tahap ini penting dilakukan untuk mengetahui kelebihan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dengan pembelajaran yang selama ini dilakukan (konvensional) sehingga teruji efektivitas media tersebut.

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian berada di Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung yaitu di 4 (empat) Sekolah Dasar Negeri dan Swasta dengan pertimbangan bahwa kelima SD tersebut dapat menggambarkan kondisi SD secara umum di Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Subjek penelitian ini terdiri atas : (1) SD yang ada di wilayah Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung, (2) Pengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di wilayah Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung, (3) siswa yang ada di wilayah Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Berikut sebaran SD di Kecamatan Cimenyan sesuai tabel 3.1.

Tabel 3.1 : Daftar SD di Kecamatan Cimenyan

No	Nama Sekolah	Alamat Sekolah
1	SDN Arcamanik I	Kp. Arcamanik
2	SDN Arcamanik II	Kp. Arcamanik
3	SDN Arcamanik III	Kp. Arcamanik
4	SDN Arcamanik IV	Kp. Arcamanik
5	SDS Babussalam	Kp. Ciburial
6	SDN Babakan Cicaheum	Kp. Babakan Cicaheum
7	SDN Bojongkacor I	Kp. Bojongkacor
8	SDN Bojongkacor II	Kp. Bojongkacor
9	SDN Bojongkacor III	Kp. Bojongkacor
10	SDN Bojongkihiang	Kp. Bojongkihiang
11	SDN Bojongkoneng III	Kp. Bojongkihiang
12	SDN Cibanteng	Kp. Cibanteng
13	SDN Cibentar	Kp. Cibentar
14	SDN Cibeunying I	Kp. Cibeunying
15	SDN Cibeunying II	Kp. Cibeunying
16	SDN Cibeunying III	Kp. Cibeunying
17	SDN Cibeunying IV	Kp. Cibeunying
18	SDN Ciburial I	Kp. Ciburial
19	SDN Ciburial II	Kp. Ciburial
20	SDN Ciburial III	Kp. Ciburial
21	SDN Cicayur I	Kp. Cicayur
22	SDN Cicayur II	Kp. Cicayur
23	SDN Cikawari	Kp. Cikawari
24	SDN Cimenyan I	Kp. Cimenyan
25	SDN Cimenyan II	Kp. Cimenyan
26	SDN Cimenyan III	Kp. Cimenyan
27	SDS Ibnu Sina	Komplek Bumi Asri

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

28	SDN Kordon	Kp. Kordon
29	SDN Kordon I	Kp. Kordon
30	SDN Kordon II	Kp. Kordon
31	SDN Mekarjaya	Kp. Mekarjaya
32	SDN Pakar I	Kp. Pakar
33	SDN Pakar II	Kp. Pakar
34	SDN Pakar III	Kp. Pakar
35	SDN Panggilingan I	Kp. Panggilingan
36	SDN Panggilingan II	Kp. Panggilingan
37	SDN Panyandaan I	Kp. Panyandaan
38	SDN Panyandaan II	Kp. Panyandaan
39	SDN Pasanggrihan	Kp. Pasanggrihan
40	SDN Pasirlayung I	Kp. Pasirlayung
41	SDN Pasirlayung II	Kp. Pasirlayung
42	SDN Pasirlayung III	Kp. Pasirlayung
43	SDN Pasirluhur	Kp. Pasirluhur
44	SDN Sekebalingbing	Kp. Sekebalingbing
45	SDN Sukaakur	Kp. Sukaakur
46	SDN Sukarahayu	Kp. Sukarahayu
47	SDS Yas Pasirleutik	Kp. Pasirleutik
48	SDS Bakti Asih	Kp. Padasuka Atas

Lokasi subyek penelitian pada tahap studi pendahuluan dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu mempertimbangkan tujuan untuk mendapatkan data tentang media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dilaksanakan dengan baik dengan dukungan sarana yang ada dalam kerangka KTSP. Untuk maksud tersebut, maka dipilihlah 3 (tiga) SD Negeri dan 1(satu) SD Swasta di Kecamatan Cimenyan sebagai lokasi penelitian pendahuluan, yakni : SDN Cibanteng sebagai lokasi pengembangan media dan ujicoba terbatas. Sedangkan pada ujicoba luas SDN Sukarahayu, SDN Panyandaan II, dan SDS Ibnu Sina. Peneliti menggunakan tiga Sekolah Dasar yang berbeda dengan kategori rendah, sedang dan tinggi pada Sekolah Dasar Negeri dan Swasta di wilayah Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung. Berdasarkan *public opinion* serta ketersediaan sarana dan prasarana untuk pembelajaran berbantuan komputer model permainan, lokasi dan subjek penelitian pada tahap studi pendahuluan dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 : Subjek Penelitian Uji Luas - Terbatas

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Uji Terbatas				Uji Luas			
Sekolah	Guru	Kategori	Siswa	Sekolah	Kategori	Guru	Siswa
SDN Cibanteng	1	Rendah	21	SDS Ibnu Sina	Tinggi	1	30
				SDN Panyandaan II	Sedang	1	30
				SDN Sukarahayu	Rendah	1	25
Jumlah	1		21	Jumlah		3	85

Pada tahap validasi di tentukan subjek penelitian dengan melakukan prinsip *purposive sampling*, yakni menentukan sampel berdasarkan tujuan peneliti. Dikarenakan rata-rata jumlah kelas di SD Kecamatan Cimenyan hanya mempunyai satu (1) kelas, maka peneliti melalui *purposive* ini menentukan dua kelompok subjek pada SD di Kecamatan Cimenyan, yaitu SDN Cimenyan III sebagai kelompok eksperimen, dan SDN Panyandaan I sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas untuk mengujicobakan pembelajaran berbantuan komputer model permainan dan dampaknya terhadap keterampilan berbahasa Indonesia siswa. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang tidak diberikan treatment apapun dan dibiarkan saja seperti halnya berlangsung dalam kebiasaannya (konvensional). Berikut daftar sekolah yang dijadikan sebagai kelas untuk menguji validasi media.

Tabel 3.3 : Subjek Penelitian Uji Validitas

No	Nama Sekolah	Kelompok	Guru	Siswa
1	SDN Cimenyan III	kelompok eksperimen	1	30
2	SDN Panyandaan I	kelompok kontrol	1	30
	Jumlah		2	60

D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan seperti pendapat Tuckman dalam Victoria (2010:14) “mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukannya oleh orang lain”. Definisi

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

operasional dimaksudkan untuk mengukur variabel yang mendukung masalah penelitian. Jika penelitian itu terdiri dari serangkaian aktifitas operasional, maka penting sekali memberdayakan variabelnya lebih operasional pula.

Ada dua variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dan keterampilan berbahasa. Berikut dikemukakan definisi operasional masing-masing variabel tersebut.

1. Media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan satu komputer yang terkoneksi proyektor yang secara otomatis dapat dilihat oleh seluruh peserta didik dan guru menggunakan metode permainan dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Keterampilan berbahasa yang menjadi fokus penelitian ini adalah kemampuan berbicara dan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) Sekolah Dasar, berdasarkan Depdiknas (2007) adapun standar kompetensi pada penelitian yang dilaksanakan adalah standar kompetensi :
”6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama untuk keterampilan berbicara dan 7. Memahami teks dengan membaca sekilas, membaca memindai, dan membaca cerita anak dalam keterampilan membaca” yang dikembangkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran berbantuan komputer model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kecamatan Cimenyan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan, yakni : (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan media, dan (3) uji validitas media. Maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, studi dokumentasi,

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar. Berikut ini penjelasan dari masing-masing alat pengumpul data.

1. Observasi

Observasi memiliki tujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan di sekelilingnya, sehingga peneliti memperoleh makna dari informasi yang dikumpulkan. Fungsi observasi dalam penelitian menurut yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2007: 109) bahwa “observasi sebagai alat pengumpul data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan”.

Observasi pada saat studi pendahuluan dimaksudkan untuk mengamati kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung saat ini. Terutama terkait dalam penggunaan metode, pendekatan, interaksi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa yang diwujudkan dalam sebuah media pembelajaran berbantuan komputer model permainan. Instrumen observasi yang digunakan dalam pembelajaran berbantuan komputer model permainan, meliputi (1) studi pendahuluan, dan (2) pengembangan media, adapun instrumen observasi terlampir.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat mendukung serta melengkapi data penelitian, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

Menurut Sukmadinata (2007: 66) ”studi dokumentasi adalah mengumpulkan data sebagai bahan informasi sesuai dengan masalah penelitian, seperti peta, data statistik, jumlah dan nama pegawai, data siswa, data penduduk, grafik, gambar, surat-surat, foto-foto dan lain-lain”. Dokumen yang dihimpun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Dalam penelitian ini studi dokumentasi berfungsi sebagai acuan untuk penetapan perancangan materi dalam keperluan pengembangan pembelajaran berbantuan komputer model permainan.

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapat berbagai informasi menyangkut masalah yang diajukan dalam penelitian. Wawancara dilakukan kepada responden yang dianggap menguasai masalah penelitian.

Wawancara dilakukan berlandaskan pada manfaat wawancara dalam implementasinya yaitu mengumpulkan informasi verbal, memperoleh kelengkapan dan kejelasan informasi serta bagaimana subyek penelitian memandang sesuatu menurut perspektif, dan pengalaman. Dalam penelitian ini wawancara dipergunakan untuk mengetahui informasi dari perspektif guru dan siswa mengenai *Computer Assisted Instruction* model *Games* secara lebih mendalam.

4. Angket/Kuisisioner

Angket atau kuesioner menurut Arikunto (1998: 45) adalah “alat penelitian berupa daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan-keterangan dari sejumlah responden”. Angket yang digunakan untuk mengungkap data-data yang diperlukan mengenai *Computer Assisted Instruction* model *Games* adalah angket jenis pilihan ganda. Dalam angket ini responden memberikan jawaban di *option* yang sudah disediakan. Berkaitan dengan hal di atas, angket disebut juga skala sikap yang berisi kumpulan pernyataan-pernyataan sikap yang ditulis, disusun, dan dianalisis sehingga respon seseorang terhadap pernyataan tersebut dapat diberi angka (skor) dan kemudian dapat diinterpretasikan. Dalam skala sikap terdapat dua jenis pernyataan yakni, pernyataan mendukung (*favourable*) dan pernyataan tak mendukung (*unfavourable*). Pernyataan *favourable* adalah pernyataan sikap yang berisi hal-hal yang positif mengenai objek sikap. Sedangkan pernyataan *unfavourable* adalah pernyataan sikap yang berisi hal-hal yang negatif mengenai objek sikap.

5. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan

atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 1998: 221). Sedangkan Menurut Sudjana (2005: 100) “Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis atau secara lisan atau secara perbuatan”. Instrumen tes ini digunakan agar dapat mengukur efektivitas produk dilihat dari hasil belajar siswa.

Tes yang digunakan adalah tes objektif atau pilihan ganda dengan alternatif empat jawaban yang item-item soalnya diambil dari buku ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V dengan desain *pretes* dan *posttes*. *Pretest* atau tes awal diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal. Sedangkan *posttest* atau tes akhir diberikan untuk melihat kemajuan dan perbandingan peningkatan hasil belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Sejalan dengan metode penelitian yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan (*research and development*), data yang dihasilkan dalam penelitian ini terdapat dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang dianalisis dalam penelitian ini yakni : (1) data hasil dokumen dan telaah kepustakaan, (2) data hasil observasi, (3) data wawancara, serta (4) data hasil belajar / keterampilan berbahasa Bahasa Indonesia. Keempat jenis data tersebut diolah sesuai dengan tahapan dalam penelitian ini.

1. Analisis Data Tahap Studi Pendahuluan

Data yang diperoleh dalam studi pendahuluan adalah (1) telaah dokumen dan kajian pustaka, (2) hasil observasi mengenai kondisi awal setting penelitian, yakni pembelajaran yang selama ini terjadi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (3) hasil wawancara dengan guru mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Analisis Data Tahap Pengembangan dan Ujicoba Media

Pada tahap pengembangan diperoleh data dari hasil observasi selama guru melakukan proses pembelajaran, baik pada tahap ujicoba terbatas, maupun pada

tahap ujicoba luas. Karena data dari hasil observasi bersifat khusus, maka data yang diperoleh dari kegiatan observasi dianalisis secara kuantitatif.

Pada ujicoba terbatas dilakukan evaluasi proses hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap siklus yang berupa tes formatif yang dilaksanakan oleh guru diakhir pembelajaran. Tes formatif bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi siswa dan melihat hingga sejauhmana guru mampu mengimplementasikan pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan Berbahasa Indonesia.

Pada ujicoba luas terdapat data yang bersumber dari *pre-test* dan *pos-test* yang dilaksanakan pada awal dan akhir ujicoba lebih luas pada masing-masing sekolah. Data yang diperoleh secara kuantitatif di analisis dengan menggunakan bantuan *software* SPSS.

3. Analisis Data Validitas Media

Pengujian validitas terhadap pembelajaran berbantuan komputer model permainan dilakukan secara eksperimental, data yang diperoleh dari tahap ini berupa hasil belajar siswa dan diambil selisih (*gain*) dari *pre-test* dan *pos-test* di kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk data selengkapnya tersedia pada lampiran tesis ini.