

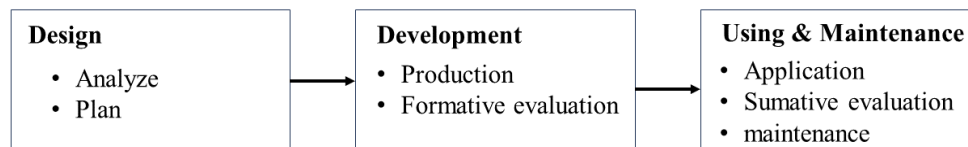
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Penggunaan desain penelitian ini didasari oleh tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan papan pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional. Menurut Richey & Klein (2007) penelitian ini termasuk ke dalam tipe 2 D&D yaitu teliti produk dan alat. Fokus dalam penelitian ini adalah proses desain dan pengembangan yang dideskripsikan, menganalisis, serta menilai pada penilaian terhadap produk yang telah dibuat. Penelitian ini berfokus pada desain dan pengembangan produk kependidikan berupa media permainan *Who is the Hero* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh pahlawan nasional. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Who is the Hero* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional.

Penelitian desain dan pengembangan ini terdiri dari beberapa tahap. Tahapan pertama adalah *design*, tahapan ini berfokus pada analisis kebutuhan dan perencanaan media. Tahap kedua adalah *development*, tahapan ini berfokus pada pembuatan media dan evaluasi format media. Tahap terakhir adalah *using & maintenance*, pada tahap ini berfokus pada penggunaan media dan evaluasi penggunaan media. Berikut tahapan D&D pada penelitian ini



Gambar 3. 1 *Prosedur penelitian model D&D Menurut Richey and Klein*

Penelitian D&D ini termasuk penelitian desain dan pengembangan produk. Dalam hal ini, pelaksanaan penelitiannya berfokus untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk. Berdasarkan tujuan tersebut maka metode penelitian yang dipilih ialah D&D type 2 product and Tools Research. Berikut tipe tabel D&D type 2 Product and Tools Research menurut Richey & Klein (2007):

Tabel 3. 1 *D&D Type 2 Product and Tools Research menurut Richey & Klein*

<i>Type of Research</i>	<i>Project Emphasis</i>	<i>Type of Participant</i>
<i>Product & Tool Research</i>	<i>Tool development & Use</i>	<i>Designers, Developers, Clients, Evaluators, Users</i>

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian pengembangan media *Who is the Hero* dipilih berdasarkan penelitian desain dan pengembangan (D&D) adalah sebagai berikut;

Tabel 3. 2 Partisipan Penelitian

No	Jenis Partisipan	Partisipan
1	Designer	Peneliti
2	Developers	Peneliti
3	Clients	Guru SD yang merupakan guru dari siswa di MI Unwanul Huda 1
4	Evaluators	<ul style="list-style-type: none"> Ahli media merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UPI dan dosen Rekayasa Perangkat Lunak UPI Kampus Cibiru yang ahli dalam bidang multimedia. Ahli bahasa merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang ahli dalam bidang kajian keilmuan Bahasa Indonesia. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang ahli dalam bidang kajian keilmuan IPS
5	Users	Siswa yang berjumlah 17 orang dan 1 guru kelas IV MI Unwanul Huda 1 tahun ajaran 2023/2024

Tempat penelitian yang menjadi sasaran peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Who is the Hero* pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI Unwanul Huda 1 yang berada di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat. MI Unwanul Huda 1 merupakan sekolah yang masih menerapkan K-13.

3.3 Instrumen Penelitian

Tabel 3. 3 *Pemetaan Instrumen Penelitian*

No	Pertanyaan Penelitian	Tahap	Instrumen	Pengolahan Data	Sumber Data	Hasil
1.	Bagaimana pengembangan desain media <i>Who is the Hero</i> pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar?	<i>Design</i>	Catatan Lapangan	Kualitatif	Designer dan Developers	Menyajikan hasil analisis deskripsi perencanaan
2.	Bagaimana Hasil uji kelayakan media <i>Who is the Hero</i> pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar?	<i>Development</i>	Kuesioner	Statistika Deskriptif	Evaluators	Hasil media <i>Who is The Hero</i> dan sudah tervalidasi oleh ahli menggunakan Modus keberterimaan
3.	Bagaimana respon siswa dan guru terkait media <i>Who is the Hero</i> pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar?	<i>Using & Maintenance</i>	Kuesioner	Statistika Deskriptif	<i>Client dan Users</i>	Media <i>Who is The Hero</i> yang sudah teruji secara empiris

						berdasarkan respon pengguna
4.	Bagaimana dampak penggunaan media <i>Who is The Hero</i> untuk pencapaian keterampilan pemahaman konsep siswa pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional?		Tes	Uji Pengaruh	<i>Users</i> (Siswa)	Menyajikan hasil peningkatan kemampuan pemahaman siswa

1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan data yang diolah dari hasil pengamatan yang nantinya data tersebut akan dianalisis untuk pendeskripsian lebih lanjut (Soeriadiredja, 2016). Catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dan membuktikan data yang berasal dari *designer* dan *developer*. Catatan lapangan dalam penelitian ini berisi gambaran tentang perencanaan penelitian dan perencanaan pengembangan media yang dibutuhkan pada penelitian.

2. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berasal dari *clients* dan *users*. Adapun Kuesionernya adalah sebagai berikut

a. Kuesioner Kelayakan Media

Kuesioner kelayakan media digunakan sebagai penilaian ahli terhadap media yang akan digunakan. Aspek yang akan dinilai oleh ahli diantaranya adalah aspek media, aspek bahasa dan aspek materi. Ketiga aspek tersebut akan dinilai oleh 3 ahli yang berbeda. Instrumen lembar penilaian kelayakan media yang digunakan berupa kuesioner pertanyaan tertutup beserta jawaban berskala 1-4, dengan interpretasi 1 adalah sangat tidak setuju dan 4 adalah sangat setuju. Skala yang digunakan adalah skala likert dengan 4 pilihan jawaban dengan tujuan menghilangkan pilihan jawaban netral (Hadi, 1991). Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pernyataan
Media	Kemudahan menggunakan media	Media mudah digunakan
	Kualitas tampilan	Tampilan media menarik
	Memberikan petunjuk penggunaan	Media dilengkapi dengan petunjuk yang jelas
	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	Penggunaan warna yang tepat
	Kejelasan gambar	Kejelasan gambar dan ilustrasi
Kualitas Teknis	Kebergunaan media	Membantu guru dalam proses pembelajaran
		Membantu siswa memahami materi

Sumber: Modifikasi dari (Kustandi & Darmawan, 2020; Wandani, 2023)

Tabel 3. 5 *Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Bahasa*

Aspek	Indikator	Item Pernyataan
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.
	Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana langsung ke sasaran
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia
Dialog dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	Bahasa yang digunakan membangkitkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketetapan tata Bahasa	Tata kalimat yang digunakan mengacu pada kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang disempurnakan

Sumber:(Kustandi & Darmawan, 2020)

Tabel 3. 6 *Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi*

Aspek	Indikator	Item Pernyataan
Desain Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan dirumuskan dengan jelas
	Relevansi materi dengan tujuan	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran
	Relevansi penggunaan media dengan tujuan	Penggunaan media relevan dengan tujuan pembelajaran
	Relevansi soal dengan tujuan	Soal yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran
	Pengorganisasian materi	Materi disajikan secara runtut dan sistematis
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD

Isi Materi	Kebenaran isi materi	Materi yang disajikan sesuai
	Kekinian materi	Materi yang disajikan terkini
	Cakupan dan kedalaman materi	Cakupan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa
	Kememadai acuan yang digunakan	Sumber materi yang digunakan memadai
Bahasa dan komunikasi	Kejelasan redaksi dan kemudahan dipahami	Materi disajikan secara jelas dan mudah dipahami
	Keterbacaan	Tanda baca dan ejaan dalam penyajian materi sesuai

Sumber: (Kustandi & Darmawan, 2020)

b. Kuesioner Respon Penggunaan Media

Angket respon penggunaan media digunakan untuk mengetahui penilaian guru dan wali kelas setelah penggunaan media. Instrumen lembar angket respon penggunaan media yang digunakan berupa angket pertanyaan tertutup beserta jawaban berskala 1-4, dengan interpretasi 1 adalah sangat tidak setuju dan 4 adalah sangat setuju. Adapun kisi-kisi respon penggunaan media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Respon Guru

Aspek	Indikator	Item Pernyataan
Isi/materi	Komponen Kontekstual	Kesesuaian isi dengan KD
		Kedalaman materi
		Ketepatan visualisasi materi
		Kerkaitan materi yang disajikan dengan kehidupan nyata siswa
		Kesesuain materi dengan perkembangan sejarah
Tampilan dan program	Kejelasan desain	Kemudahan penggunaan media
		Kejelasan petunjuk penggunaan
	Kualitas desain	Terjadap objek gambar dan materi
		Penggunaan font (Ukuran dan jenis huruf)
Media	Kualitas Media	Kemenarikan desain tampilan pada media sesuai dengan karakteristik siswa
		Menarik perhatian siswa
		Mudah digunakan oleh siswa
		Kegunaan media dalam memfasilitasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran

Tabel 3. 8 *Pedoman Respon Siswa*

No	Item Pertanyaan
1.	Apakah media memudahkan dalam memahami materi Tokoh Pahlawan Nasional?
2.	Apakah media mendorong rasa ingin tahu untuk mendalami materi Tokoh Pahlawan Nasional?
3.	Apakah media membuat pembelajaran tidak membosankan?
4.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengerti?
5.	Apakah media membuat lebih semangat dalam belajar materi?
6.	Apakah penyajian materi dalam media menarik?
7.	Apakah media mendorong untuk mengamati materi lebih dalam?

3. Tes Peningkatan Pemahaman Siswa

Tes peningkatan pemahaman siswa berupa 10 soal *pre-test* dan 10 soal *post-test* yang akan diisi oleh siswa kelas IV MI Al-Hidayah Arco. Tujuan tes ini untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman konsep siswa mengenai materi pengenalan tokoh pahlawan nasional menggunakan media *Who is the Hero*. Adapun kisi-kisi Tes tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 *Kisi-Kisi Tes Pemahaman Siswa*

Aspek Pemahaman Konsep	Indikator	Nomor Soal
<i>Explanation</i> (Menjelaskan)	Menjelaskan fenomena, fakta, dan data tentang tokoh pahlawan nasional	1,2
<i>Interpretation</i> (Menafsirkan)	Menafsirkan sebuah fenomena tentang tokoh pahlawan nasional yang telah dipelajari dan relevansi dengan dirinya	3,4
<i>Application</i> (Menerapkan)	Mengaplikasikan pengetahuannya tentang tokoh pahlawan nasional dengan kehidupan nyata	5
<i>Perspective</i> (Memiliki Perspektif)	Menganalisis dari sudut pandang yang berbeda tentang tokoh pahlawan nasional	6

Aspek Pemahaman Konsep	Indikator	Nomor Soal
<i>Emphaty</i> (Dapat berempati)	Menemukan nilai sosial pada tokoh pahlawan nasional dalam suatu konteks hingga menemukan value dari sesuatu	7
<i>Self-Knowledge</i> (Memiliki Pengetahuan Diri)	Menunjukkan kesadaran metakognitif dan refleksi diri tentang tokoh pahlawan nasional	8

3.4 Prosedur Penelitian

Tabel 3. 10 *Prosedur Penelitian*

<i>Design</i>	<i>Development</i>	<i>Using & Maintenance</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berfokus pada analisis proses pembelajaran 2. Berfokus kepada analisis kebutuhan pengembangan media 3. Berfokus kepada analisis kurikulum dan cakupan materi 4. Perencanaan dengan menyusun Garis Besar Program Media 5. Mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan 6. Penyusunan instrumen ahli 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan media Who is The Hero diawali dengan pembuatan kartu papan, kartu tebakan, dan kartu tantangan menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) 2. Melakukan uji kelayakan media oleh ahli media, bahasa, dan materi 3. Revisi media sesuai saran dari para ahli 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap penggunaan diawali dengan melakukan pre-test, implementasi media, dan postest 2. Pengisian angket respon media sebagai evaluasi sumatif 3. Revisi media sesuai saran dari respon <i>users</i>

3.5 Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Pengolahan data kualitatif adalah sebuah teknik pengolahan data yang digunakan untuk data kualitatif (tidak dapat diolah secara numerik). Menurut Sarosa (2021) tahapan-tahapan yang dilakukan pada analisis data kualitatif adalah mengumpulkan data, memadatkan data (meringkas data), menampilkan data, dan verifikasi kesimpulan. Data-

data yang diolah dengan analisis data kualitatif adalah data dari catatan lapangan yang dilakukan dengan observasi dan wawancara berupa perencanaan dan pengembangan media.

2. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah cara untuk mendapatkan, mengolah, serta menyajikan suatu data pada penelitian. Menurut Kuswanto (2012) Data yang disajikan dalam statistika deskriptif biasanya dalam bentuk ukuran pemusatan data. Pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif berupa modus. Modus adalah nilai dari sekelompok data yang mempunyai frekuensi tertinggi atau nilai yang paling banyak terjadi (muncul) dalam suatu kelompok nilai (Supranto, 2000). Uji statistika deskriptif berupa modus dilakukan pada angket. Angket tersebut diantaranya adalah angket uji kelayakan media dan angket respon penggunaan media. Adapun rumus menghitung modus adalah sebagai berikut:

$$Mo = TB + \frac{a}{(a + b)} \times C$$

Gambar 3. 2 Rumus Perhitungan Modus

Keterangan

No.	=	Modus
TB	=	Titik bawah kelas modus (kelas dengan frekuensi terbesar)
a	=	Selisih frekuensi kelas No. dengan sebelumnya
b	=	Selisih frekuensi No. dengan sesudahnya
c	=	Interval Kelas

3. Uji Pengaruh

Untuk mengetahui signifikansi pengaruh media pada pemahaman konsep materi pengenalan tokoh pahlawan nasional sebelum dan setelah penggunaan media *Who is the Hero* maka hal yang dilakukan pertama yaitu uji normalitas untuk mengetahui pendistribusian data. Jika data terdistribusi normal maka dilakukan uji *paired sample t test*. Dengan interpretasi apabila $T_{hitung} < 0,05$ maka terdapat peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media. Jika data tidak berdistribusi normal dilakukan uji non-parametrik yaitu uji Wilcoxon. Dengan interpretasi apabila $Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan.