

BAB III

METODE PENELITIAN

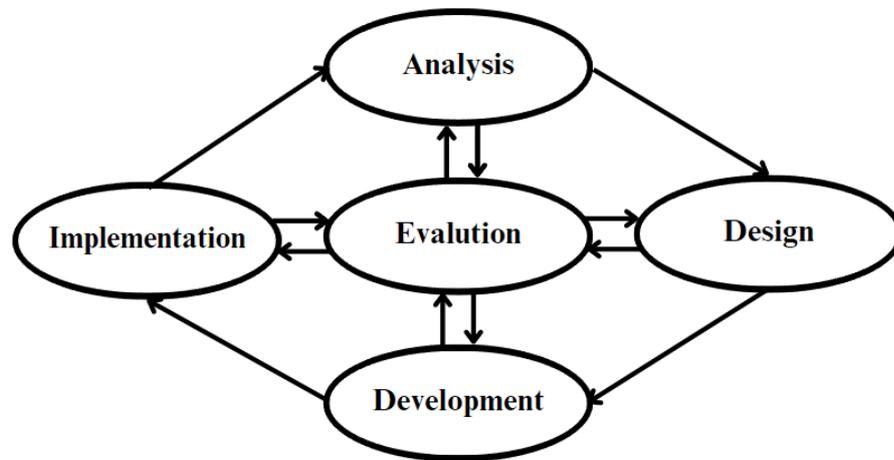
3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan akan sangat berpengaruh terhadap proses pembuatan produk yang sedang dikembangkan. Metode yang akan digunakan oleh peneliti yaitu metode *Design and Development* (D&D) atau riset desain dan pengembangan. Menurut Richey & Klein (2007) mengatakan bahwa metode *design and development* dibuat dengan tujuan untuk merancang dan menciptakan secara empiris dari produk dan alat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran atau non pembelajaran.

Metode penelitian *Design and Development* (D&D) adalah pendekatan penelitian yang berguna untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk dengan tujuan mengatasi permasalahan yang dihadapi dan meningkatkan performa individu, kelompok, atau organisasi. Adapun konteks penelitian ini berupa produk dan alat, sebab fokus penelitian tertuju pada proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sikap toleransi peserta didik pada materi keragaman budaya.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian berfokus pada model *ADDIE* atau *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Model *ADDIE* merupakan pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya serta berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada (Rayanto & Sugianti, 2020). Berikut merupakan penjelasan untuk setiap tahap dalam model *ADDIE*:



Gambar 3.1 Model ADDIE

Tabel 3.1 Tabel Prosedur Penelitian

No	Tahap Penelitian	Prosedur penelitian	Indikator Capaian
1	<i>Analysis</i> (Analisis)	a. Menganalisis permasalahan yang ada. b. Menganalisis struktur Kurikulum Merdeka. c. Menganalisis capaian pembelajaran Fase B. d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran IPAS. e. Merumuskan indikator sikap toleransi. f. Memadukan indikator IPAS dan indikator sikap toleransi. g. Merumuskan tujuan pembelajaran.	1. Analisis Materi Pelajaran (AMP) IPAS. 2. Analisis indikator sikap toleransi. 3. Pemaduan AMP IPAS dan indikator sikap toleransi.
2	<i>Design</i> (Desain)	a. Merancang produk media pembelajaran. b. Menentukan unsur-unsur yang diperlukan media pembelajaran seperti kalimat dan gambar. c. Menentukan materi untuk media pembelajaran. d. Menentukan instrumen penelitian.	1. Rancangan media pembelajaran. 2. Instrumen Penelitian.
3	<i>Development</i> (Pengembangan)	a. Mengembangkan produk berdasarkan pada tahap <i>analysis</i> dan <i>design</i> sebelumnya. b. Pembuatan produk media pembelajaran. c. Melakukan validasi kepada para ahli. d. Memberikan hasil akhir media pembelajaran kepada para ahli.	1. Draft media pembelajaran sesuai dengan rancangan sebelumnya. 2. Hasil validasi para ahli. 3. <i>Expert review</i> .

4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	Mengimplementasikan media pembelajaran kepada peserta didik	1. Hasil penilaian guru. 2. Hasil penilaian siswa.
5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	a. Memberikan hasil produk media pembelajaran yang sudah direvisi. b. Menilai kembali hasil pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan <i>expert review</i> .	Mengevaluasi keseluruhan bahan ajar.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini dibutuhkan agar hasil pengembangan media dapat sesuai dengan yang diharapkan, adapun partisipan-partisipan ini antara lain sebagai berikut:

3.3.1 Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini adalah dosen dari mata kuliah *ICT* di Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Ahli media ini bertujuan untuk memberikan penilaian dan saran terkait desain media pembelajaran yang dikembangkan.

3.3.2 Ahli Materi

Ahli Materi pada penelitian ini adalah dosen dari Mata Kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial di Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Ahli materi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian materi pada media yang dikembangkan.

3.3.3 Ahli pembelajaran

Ahli Pembelajaran pada penelitian ini adalah salah satu guru dari kelas IV yang akan memberikan masukan terkait kesesuaian media yang dikembangkan dengan pembelajaran di sekolah.

3.3.4 Peserta didik

Peserta didik pada penelitian ini adalah peserta didik fase B kelas IV Sekolah Dasar yang akan menjadi salah satu partisipan untuk mencoba media yang telah dikembangkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini untuk mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan akan menggunakan tiga cara antara lain yaitu observasi, wawancara, dan angket. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

3.4.1 Work log

Work log digunakan dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan produk saat ini, masa lalu, ataupun masa yang sedang berlangsung. Pada penelitian ini menggunakan *work log* untuk mengumpulkan tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan media pembelajaran.

3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara untuk mendapatkan data-data berupa informasi. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV Sekolah Dasar untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam kelas terutama dalam pembelajaran IPAS.

3.4.3 Angket

Angket merupakan teknik mengumpulkan suatu data-data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Adapun angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli terkait kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Work Log

Dalam penelitian ini *work log* digunakan untuk mengumpulkan sebuah informasi tentang kegiatan yang dilakukan dengan terstruktur dalam setiap langkah dari perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Data yang didapatkan menggunakan *work log* tersebut berupa catatan perencanaan dan pengembangan media pembelajaran mulai dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

3.5.2 Lembar Wawancara

Lembar wawancara ini berfungsi sebagai panduan bagi peneliti untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran di sekolah terutama dalam materi keragaman budaya. Lembar wawancara ini berisi mengenai daftar pertanyaan yang membentuk penjelasan dasar. Jenis wawancara yang digunakan dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk digunakan dalam proses wawancara. Berikut adalah lembar pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber:

Tabel 3.2 Pedoman wawancara

Aspek	Kisi-kisi
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)	Materi yang disajikan mudah dipahami.
Motivasi (Motivation)	Isi materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	Objek (layouting) yang memudahkan pengguna
Interaksi pengguna (<i>Interaction Usability</i>)	1. Fitur yang ada pada aplikasi keragaman budaya dapat dioperasikan dengan mudah 2. Tampilan yang mudah dipahami 3. Pembagian materi sesuai kategori yang memudahkan pengguna
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	1. Kemudahan dalam mengakses/memasang aplikasi 2. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)	4. Materi yang disajikan mudah dipahami
Desain presentasi (<i>Presentation Design</i>)	1. Desain aplikasi (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pengguna 2. Fitur yang ada pada aplikasi Ragam Indonesiaku dapat dioperasikan dengan mudah 3. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali

3.5.3 Lembar angket

Untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti maka diperlukan validasi ahli, oleh karena itu peneliti menggunakan lembar penilaian ahli dan juga lembar penilaian untuk mengukur sikap toleransi peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk menilai media pembelajaran yaitu berdasarkan standar baku LORI sebagaimana menurut Nesbit (dalam Nasution, 2020) yang mengatakan bahwa Lori merupakan aturan yang sering dipakai dalam mengukur segala macam kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi yang digunakan akan menjadi aspek penilaian

validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket ahli materi
(Mengadaptasi instrumen LORI (dalam Abdillah, 2021))

Aspek	Indikator	No
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)	1. Materi yang disajikan relevan dengan Capaian Pembelajaran	1
	2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut	2
	3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan capaian pembelajaran	3
	4. Materi yang disajikan mudah dipahami	4
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1. Butir pertanyaan pada media pembelajaran tidak mengimpang dengan isi	5
	2. Konsep soal yang dibuat tidak menyimpang dengan isi materi	6
Motivasi (<i>Motivation</i>)	Isi materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian banyak peserta didik	7
Toleransi	1. Media dapat memfasilitasi siswa untuk menerima perbedaan orang lain	8
	2. Media dapat memfasilitasi siswa untuk menghargai orang lain	9
	3. Media dapat memfasilitasi siswa untuk menghormati keyakinan orang lain	10
	2. Media dapat memfasilitasi siswa untuk Membiarkan atau tidak memaksakan keinginan	11

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket ahli media
(Menurut LORI (dalam Abdillah, 2021))

Aspek	Indikator	No
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	1. Pemilihan gambar yang disajikan sesuai dengan peserta didik di sekolah dasar	1
	2. Pemilihan paket warna yang disajikan sesuai dengan peserta didik di sekolah dasar	2
	3. Peletakan objek (layouting) yang memudahkan pengguna	3
Interaksi pengguna (<i>Interaction Usability</i>)	1. Fitur yang ada pada aplikasi keragaman budaya dapat dioperasikan dengan mudah	4
	2. Tampilan yang mudah dipahami	5
	3. Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna	6
	4. Audio (Sound effect) cocok digunakan	7
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	1. Kemudahan dalam mengakses/memasang aplikasi	8
	2. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali	9

Penggunaan kembali (<i>Reusability</i>)	Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda	10
--	---	----

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket ahli pembelajaran
(Mengadaptasi instrumen LORI (dalam Abdillah, 2021))

Aspek	Indikator	No
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)	1. Materi yang disajikan relevan dengan Capaian Pembelajaran	1
	2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut	2
	3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan capaian pembelajaran	3
	4. Materi yang disajikan mudah dipahami	4
Desain presentasi (<i>Presentation Design</i>)	1. Desain aplikasi (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pengguna	5
	2. Fitur yang ada pada aplikasi Ragam Indonesiaku dapat dioperasikan dengan mudah	6
	3. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali	7
	4. Audio (sound effect mode kuis dan music backsound) cocok digunakan	8
	5. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda	9
Toleransi	1. Media dapat memfasilitasi siswa untuk menerima perbedaan orang lain	10
	2. Media dapat memfasilitasi siswa untuk menghargai orang lain	11
	3. Media dapat memfasilitasi siswa untuk menghormati keyakinan orang lain	12
	2. Media dapat memfasilitasi siswa untuk Membiarkan atau tidak memaksakan keinginan	13

Tabel 3.6 Kisi-kisi angket sikap toleransi

Indikator	Kisi-kisi	No Butir	
		Positif	Negatif
Menerima perbedaan orang lain	Merasa nyaman dengan siapa pun yang berbeda	1	2
	Memahami perbedaan setiap orang tidak selalu bisa disamakan	3	4
	Menolak perbedaan dengan baik	5	6
Menghargai orang lain	Memberikan perbedaan untuk bertindak sesuai dengan prinsip	7	8
	Tidak membedakan orang lain	9	10
	Menghargai orang lain meskipun berbeda.	11	12

Menghormati keyakinan orang lain	Tidak meremehkan orang lain	13	14
	Menghormati orang lain, tanpa memandang identitas	15	16
	Tidak merasa paling benar	17	18
Membiarkan atau tidak memaksakan keinginan	Membiarkan seseorang berbeda dengan dirinya	19	20
	Tidak memaksakan kepada orang lain	21	22
	Lapang dada dengan perbedaan.	23	24

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu data yang mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat, sedangkan data kualitatif dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dari pendapat para ahli.

3.6.1 Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang kemudian dianalisis menggunakan model menurut Miles dan Huberman (dalam Harahap, 2020) dengan tiga tahap sebagai berikut:

1) Reduksi data

Tahap ini, setelah data analisis terkumpul maka dilakukannya proses pengelompokan dengan cara menyaring, mengkategorikan, memfokuskan dan menyusun data secara sistematis. Selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengelompokan ulang sesuai dengan masalah dari penelitian. Setelah data direduksi lalu data yang sesuai dengan tujuan dijelaskan dalam bentuk kalimat sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif tentang masalah penelitian.

2) Penyajian data

Pada tahap penyajian data analisis dilakukan dengan cara menyajikan data dalam bentuk narasi, peneliti akan menggambarkan temuan data melalui kalimat berurutan dan hubungan kategori yang telah diatur secara sistematis.

3) Penarikan kesimpulan

Kesimpulan pada tahap ini dilakukan setelah melalui tahap reduksi data dan penyajian data. Pada kesimpulan tersebut diambil dengan tujuan supaya data yang sudah terkumpul akan menjadi sebuah jawaban dari masalah penelitian.

3.6.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan kelayakan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yang dimana hasil tersebut akan dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang mengenai suatu kejadian menurut Ridwan (dalam utami, 2020). Pada skala likert yang digunakan ada lima kategori yang masing-masing kategorinya terdapat skor tersendiri, kategori tersebut yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Dengan demikian, untuk rumus persentase yang akan digunakan dalam penelitian ini menurut Sugiyono yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase hasil validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah dilakukan persentase menggunakan rumus di atas, langkah selanjutnya yaitu menentukan kriteria dari hasil yang sudah diperoleh sebelumnya. Adapun kategori dari kriteria menurut skala likert yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori kriteria menurut skala likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat baik
4	60% - 79,99%	Baik
3	40% - 59,99%	Cukup
2	10% - 39,99%	Kurang
1	0% - 19,99%	Sangat kurang

Hasil penilaian angket siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk meningkatkan sikap toleransi menggunakan skala *Guttman* yang berupa “setuju-tidak setuju” diubah menjadi angka.

Tabel 3.8 Skala *Guttman*

Tanggapan siswa	Skor
Setuju	1
Tidak setuju	0

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor ideal}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Presentase akan menunjukkan peningkatan toleransi peserta didik berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi oleh peserta didik.