

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Sumber Data Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya, terletak di Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat.

SD Negeri Sindangpalay 1, SD Negeri Sindangpalay 4, dan SD Negeri Sukamaju 2 digunakan peneliti untuk melakukan studi pendahuluan. Uji coba media pembelajaran berbasis masalah dilaksanakan di ruang *micro teaching* Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Tasikmalaya. Penyebaran produk dilaksanakan di SD Negeri Sindangpalay 1, SD Negeri Sindangpalay 2, SD Negeri Sindangpalay 3, SD Negeri Sindangpalay 4, SD Negeri Sukamaju 1, SD Negeri Sukamaju 2, SD Negeri Sukamaju 3, dan SD Negeri Cibungkul.

2. Subjek Sumber Data Penelitian

Oleh Spradley, populasi pada penelitian kualitatif dinamakan *social situation*. Situasi sosial ini terdiri atas tiga elemen, yakni tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis. Ketiga elemen tersebut dapat dijadikan sebagai objek penelitian yang dapat diamati. Sementara itu, Sugiyono (2010, hlm. 298) berpendapat bahwa,

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari.

Pada penelitian kualitatif, sumber data dan informasi disebut nara sumber atau informan. Penentuan sumber data pada penelitian kualitatif menggunakan teknik *sampling*. Teknik *sampling* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive*. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 300) "*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu." Sedangkan Arikunto (2010, hlm. 183) mengemukakan bahwa:

Purposive sample dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu karena beberapa pertimbangan misalnya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh.

Sumber data yang digunakan peneliti untuk mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya ialah guru kelas V di SD Negeri Sindangpalay 1, SD Negeri Sindangpalay 2, dan SD Negeri Sukamaju 2. Pada tahap pengembanan produk, untuk uji coba 1 peneliti melibatkan 25 siswa kelas V SD Negeri Sindangpalay 1. Sedangkan untuk uji coba 2 peneliti melibatkan 25 siswa kelas V SD Negeri Sindangpalay 4. Selain ke-50 siswa di atas, bertindak sebagai sumber data lainnya yakni Ina Oktarina Rahman sebagai praktikan pada uji coba 1, dan Rahayu Herawati sebagai praktikan pada uji coba 2.

B. Desain Penelitian

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis masalah ini mengacu pada model pengembangan 4D (*Four-D model*) oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti akan mencari data dan informasi yang menunjang bagi perancangan media pembelajaran berbasis masalah. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ialah mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, menganalisis karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran dengan cara menganalisis KI dan KD yang berkaitan dengan tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar, serta menelaah materi ajar guna mengetahui keluasan dan kedalaman materi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap dimana peneliti mulai merancang media pembelajaran berbasis masalah. Perancangan didasarkan pada data dan

informasi yang telah diperoleh pada tahap pendefinisian. Pertama, peneliti akan menentukan konsep media pembelajaran berbasis masalah. Media yang dirancang harus mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, menyuguhkan pembelajaran autentik, serta memfasilitasi penyelidikan sebagai kegiatan wajib dalam PBM. Kedua, memilih bahan yang sesuai. Pemilihan bahan media pembelajaran disesuaikan dengan unsur kepraktisan, ketersediaan, serta biaya tanpa mengenyampingkan kebermaknaan belajar yang akan diperoleh lewat bantuan media tersebut. Setelah konsep dan bahan ditetapkan, langkah selanjutnya ialah perancangan media pembelajaran berbasis masalah.

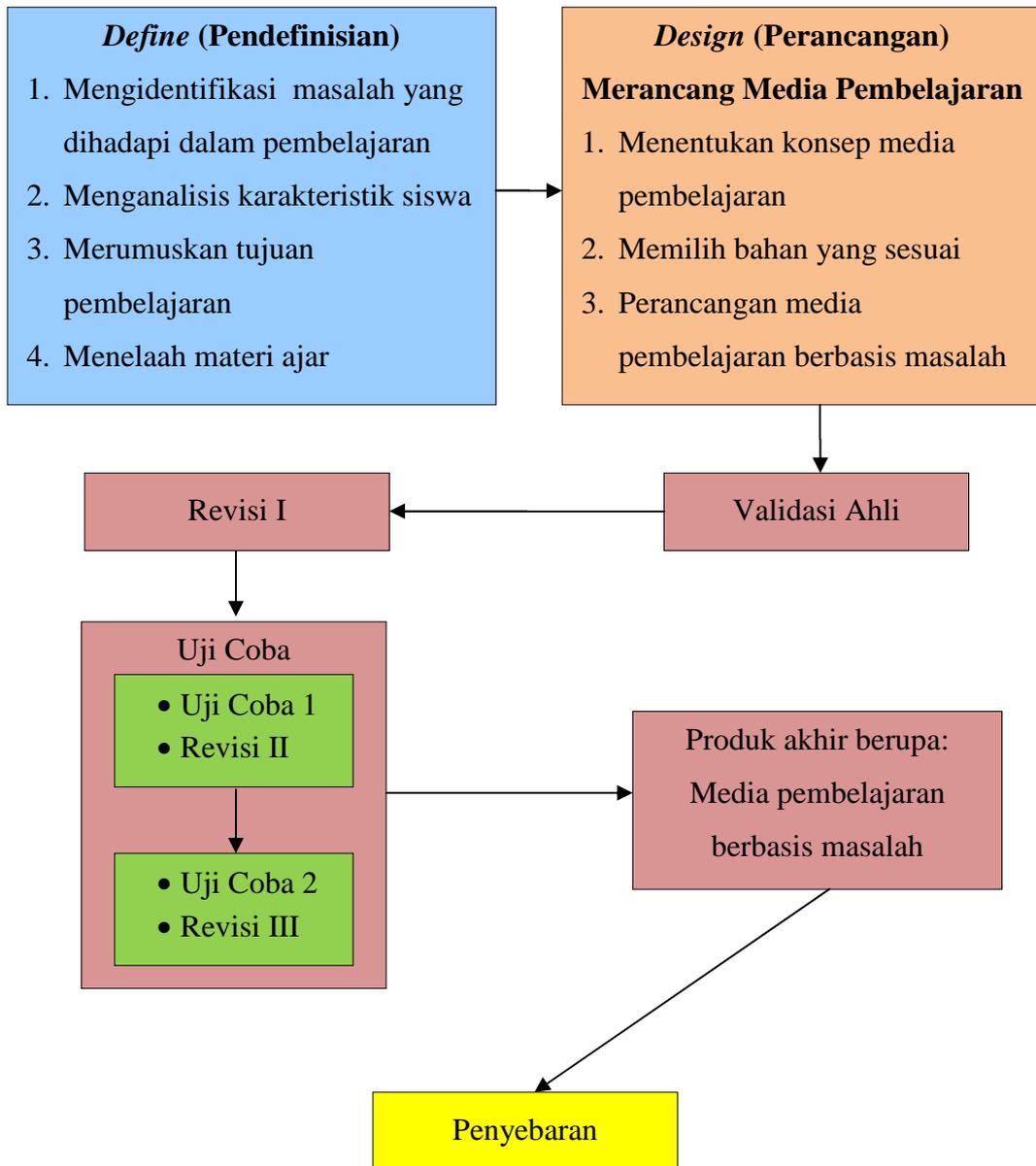
3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Media pembelajaran berbasis masalah yang telah dipilih dan dibuat pada tahap perancangan, selanjutnya akan dikembangkan melalui proses validasi ahli dan uji coba. Tujuan dari tahap pengembangan ini ialah untuk mengetahui validitas dan keterpakaian media pembelajaran berbasis masalah untuk selanjutnya dievaluasi dan dihasilkan bentuk akhir media pembelajaran berbasis masalah yang siap digunakan.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini ialah tahap penyebaran. Penyebaran dimaksudkan untuk proses publikasi media pembelajaran berbasis masalah agar diketahui dan dapat diterima serta digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Tahap penyebaran media pembelajaran berbasis masalah akan dibatasi di SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya.

Adapun desain pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1.
Alur Penelitian dan Pengembangan Menurut Model *Four-D*

Keterangan:

- : Tahap Pendefinisian (*Define*)
- : Tahap Perancangan (*Design*)
- : Tahap Pengembangan (*Develop*)
- : Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif, bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis masalah dan menguji keterpakaian produk tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sugiyono (2010, hlm. 407), “metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Metode ini diawali dengan tahap *research* dan dilanjutkan dengan tahap *development*. Pada tahap *research*, peneliti menganalisis kebutuhan pengguna dan membuat rancangan media pembelajaran berbasis masalah yang dibutuhkan pengguna. Selanjutnya pada tahap *development*, rancangan ini divalidasi oleh pembimbing skripsi dan diujicobakan sebanyak dua kali. Validasi ahli dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan produk. Sedangkan uji coba dimaksudkan untuk mengetahui keterpakaian media pembelajaran berbasis masalah oleh pengguna.

D. Definisi Operasional

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang sengaja dirancang dengan menjadikan masalah sebagai dasar bagi penyelidikan dalam situasi kolaborasi, fokus interdisipliner, serta dapat menghasilkan produk/karya sebagai dokumentasi hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Masalah dalam penelitian ini akan menuntun siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran tematik subtema Listrik di Sekitar Kita.

Media pembelajaran berbasis masalah adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi pembelajaran dari sumber pesan ke penerima pesan yang menyertakan fitur-fitur Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Media pembelajaran berbasis masalah pada penelitian ini ialah sebuah miniatur perumahan dengan ukuran 60cm × 110cm. Miniatur perumahan ini terdiri dari dua kompleks perumahan, yakni kompleks A yang terletak di ordinat A dan kompleks C yang terletak di ordinat C. Masing-masing kompleks perumahan

terdiri dari lima buah rumah. Pada kompleks A dipasang rangkaian listrik paralel sedangkan pada kompleks C dipasang rangkaian listrik seri. Setiap objek dalam miniatur perumahan terletak pada satu bidang koordinat. Objek yang terdapat dalam miniatur perumahan tersebut diantaranya: sepuluh rumah, satu taman kompleks, satu pos satpam, satu gapura, dan mobil serta orang-orangan (letaknya tidak permanen tergantung guru). Selain miniatur perumahan, media pembelajaran yang mendukung pembelajaran tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar ialah video petir, alat dan bahan yang digunakan pada percobaan listrik statis (plastik mika, rambut, kain, kertas, dan styrofoam), serta alat dan bahan yang digunakan pada percobaan membuat rangkaian listrik seri dan paralel (kabel, lampu, dudukan lampu, baterai, gunting, selotip, alas, pensil, dan penggaris).

Pembelajaran tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar merupakan pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar yang mengacu pada kurikulum 2013. Pada penelitian ini, peneliti membatasi pembelajaran tema dengan membuat subtema Listrik di Sekitar Kita. Mata pelajaran yang dipadukan pada subtema ini meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar yang digunakan ialah 2.2, 3.2, dan 4.2; mata pelajaran matematika 3.4 dan 4.8; mata pelajaran IPA 2.1, 2.2, 3.4, dan 4.3. Secara lebih rinci dijabarkan pada skripsi ini halaman 23 dan 24.

E. Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah” (Arikunto, 2010, hlm. 203). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah peneliti itu sendiri sebagai instrumen penelitian utama/primer. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 306), “peneliti kualitatif adalah *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya”. Selain peneliti sendiri, penelitian

ini juga menggunakan instrumen penelitian pendukung/sekunder, yakni pedoman wawancara, lembar observasi, kuesioner, dan catatan lapangan.

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen yang hendak digunakan pada setiap penelitian harus terlebih dahulu melalui uji keabsahan data. “Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektivitas)” (Sugiyono, 2010, hlm. 366).

Uji *credibility* (validitas internal) dapat dilakukan dengan beragam cara. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji kredibilitas dengan cara meningkatkan ketekunan dan diskusi dengan teman. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengecekan kembali terhadap kebenaran data yang diperoleh. Peneliti juga sering berdiskusi dengan rekan-rekan dalam satu tim sehingga pengetahuan peneliti menjadi lebih kaya.

Uji *transferability* (validitas eksternal) dilakukan guna menjawab pertanyaan berkenaan dengan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya media pembelajaran berbasis masalah di SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya. Suatu laporan penelitian telah memenuhi standar *transferability* apabila pembaca yang membaca laporan penelitian ini mendapat penjelasan yang terang berkenaan dengan “semacam apa” media pembelajaran berbasis masalah ini dapat diterapkan. Oleh karena itu, dalam penulisan laporannya peneliti harus mampu membuat laporan serinci dan sistematis mungkin, serta dapat mempertanggungjawabkan hasil penelitiannya. Untuk dapat membuat laporan penelitian yang rinci, sistematis, dan terpercaya sebagaimana disebutkan di atas peneliti memvalidasi setiap penulisan laporannya dengan dosen pembimbing.

Uji *dependability* (reliabilitas) merupakan proses audit seluruh kegiatan penelitian. Proses audit dilakukan oleh dosen pembimbing, mulai dari tahap pendefinisian data dan informasi yang diperoleh, perancangan media pembelajaran berbasis masalah, uji coba di lapangan, hingga proses penyebaran.

Uji *confirmability* (objektivitas) memiliki kemiripan dengan uji reliabilitas, maka pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan oleh dosen pembimbing. Penelitian dikatakan telah memenuhi standar *confirmability* apabila hasil penelitian benar diperoleh dari proses penelitian yang telah dijalani peneliti.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini ialah wawancara, observasi, dan kuesioner/angket.

1. Wawancara

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini ialah wawancara semiterstruktur. Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran, meliputi peran media pembelajaran, dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran, serta hambatan yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran. Nara sumber yang diwawancarai ialah guru kelas V SD Negeri Sindangpalay 1, SD Negeri Sindangpalay 4, dan SD Negeri Sukamaju 2.

2. Observasi

Teknik observasi digunakan peneliti untuk mengetahui perilaku guru dalam menggunakan media pembelajaran dan mengamati respon serta perilaku siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis masalah pada uji coba 1 dan 2. Observasi yang dilakukan ialah observasi non partisipan, dimana peneliti bertindak sebagai pengamat independen.

3. Kuesioner/Angket

Pada penelitian ini kuesioner/angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana keterpakaiannya media pembelajaran oleh guru dan siswa saat digunakan dalam uji coba 1 dan uji coba 2.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan oleh peneliti untuk mencatat pertanyaan atau kejadian yang tidak tercover pada lembar observasi. Misalnya, kejadian siswa yang terluka karena menggunakan pisau *cutter*.

Tabel 3.1.
Teknik Pengumpulan Data

No.	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data
1.	Penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay	Wawancara semiterstruktur	Pedoman wawancara	Guru kelas V SD Negeri Sindangpalay 1 dan 4, serta SD Negeri Sukamaju 2
2.	Perilaku guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis masalah	Observasi non partisipan	Lembar observasi	Praktikan uji coba 1 dan 2
3.	Keterpakaian media pembelajaran berbasis masalah oleh guru	Kuesioner/angket	Kuesioner	Praktikan uji coba 1 dan 2
4.	Respon dan perilaku siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis masalah	Observasi non partisipan	Lembar observasi	25 siswa kelas V SD Negeri Sindangpalay 1 dan 4
5.	Keterpakaian media pembelajaran berbasis masalah oleh siswa	Kuesioner/angket	Kuesioner	25 Siswa kelas V SD Negeri Sindangpalay 1 dan 4
6.	Keterpakaian media pembelajaran berbasis masalah	Observasi non partisipan	Catatan lapangan	Praktikan dan siswa saat uji coba

H. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, yang selanjutnya dilakukan peneliti ialah tahap analisis data. Spradley (dalam Sugiyono, 2010, hlm. 335) menyatakan bahwa, '*analysis of any kind involve a way of thinking. It refers to the systematic examination of something to determine its parts, and tge relation among parts, and the relationship to the whole. Analysis is a search for patterns*'. Analisis merupakan cara berpikir dalam memilah suatu bagian, menentukan hubungan antar bagian, dan mendeskripsikan hubungannya dengan seluruh bagian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model Miles dan Huberman dalam melakukan analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2009, hlm. 337), 'aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh'. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini ialah *data reduction* (mengorganisir data), *data display* (membuat uraian terperinci), dan *conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).

Saat terjun ke lapangan untuk mencari data, peneliti akan memperoleh data yang banyak dan beragam. Data yang diperoleh perlu dirangkum, dipilah dan dipilih, difokuskan pada hal-hal penting, dan mengabaikan data yang tidak perlu. Selama uji coba berlangsung, peneliti memfokuskan pengamatan pada perilaku guru dan respon siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis masalah. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk teks naratif. Dianalisis kesesuaian perilaku guru dan respon siswa yang nampak dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Setelah mereduksi dan mendisplay data, langkah terakhir yang dilakukan ialah *conclusion drawing/verification*. Dari data yang dikumpulkan selama uji coba 1, peneliti menyimpulkan hal apa saja yang menjadi keunggulan dan kelemahan penggunaan media pembelajaran berbasis masalah. Kesimpulan ini digunakan sebagai rujukan untuk revisi *draft* 2. Begitu pula pada uji coba 2, hingga akhirnya terbentuk produk akhir media pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian, data hasil analisis di atas selanjutnya dilaporkan pada bab IV.