

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Sumber Data Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di dua lokasi yaitu di SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya dan UPI Kampus Tasikmalaya.

SD Negeri Gugus Sindangpalay yang terdiri dari SD Negeri Sindangpalay 1, SD Negeri Sindangpalay 4, dan SD Negeri Sukamaju 2 yang berlokasi di Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya menjadi lokasi penelitian saat peneliti melakukan analisis masalah pada tahap *define* (pendefinisian). Sedangkan UPI Kampus Tasikmalaya sebagai lokasi untuk uji coba 1 yang diikuti oleh siswa dari SD Negeri Sindangpalay 1 dan uji coba 2 yang diikuti oleh siswa dari SD Negeri Sindangpalay 4.

2. Subjek Sumber Data Penelitian

Pada penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan “*social situation*” atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Sugiyono (2009, hlm. 298) memandang populasi dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

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.

Jika pada penelitian kuantitatif sumber data disebut *responden*, maka pada penelitian kualitatif sumber data disebut *nara sumber*, *partisipan*, *informan*. Penentuan sumber data pada penelitian kualitatif menggunakan teknik *sampling*.

Teknik *sampling* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive*. Menurut Sugiyono (2009, 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.

Pada pelaksanaan penelitian dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pengambilan data melalui analisis masalah di tiga SD Negeri Gugus Sindangpalay Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya yang diikuti oleh 35 siswa dari SD Negeri Sindangpalay 1, 36 siswa dari SD Negeri Sindangpalay 4, dan 60 siswa dari SD Negeri Sukamaju 2. Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba. Untuk uji coba 1 diikuti sebanyak 25 siswa dari SD Negeri Sindangpalay 1, sedangkan uji coba 2 diikuti sebanyak 25 siswa dari di SD Negeri Sindangpalay 4. Pada uji coba 1 dan uji coba 2 menggunakan dua orang praktikan. Oleh karena itu, subjek uji coba adalah 50 siswa dan 2 praktikan. Sehingga total subjek penelitian adalah 52 orang.

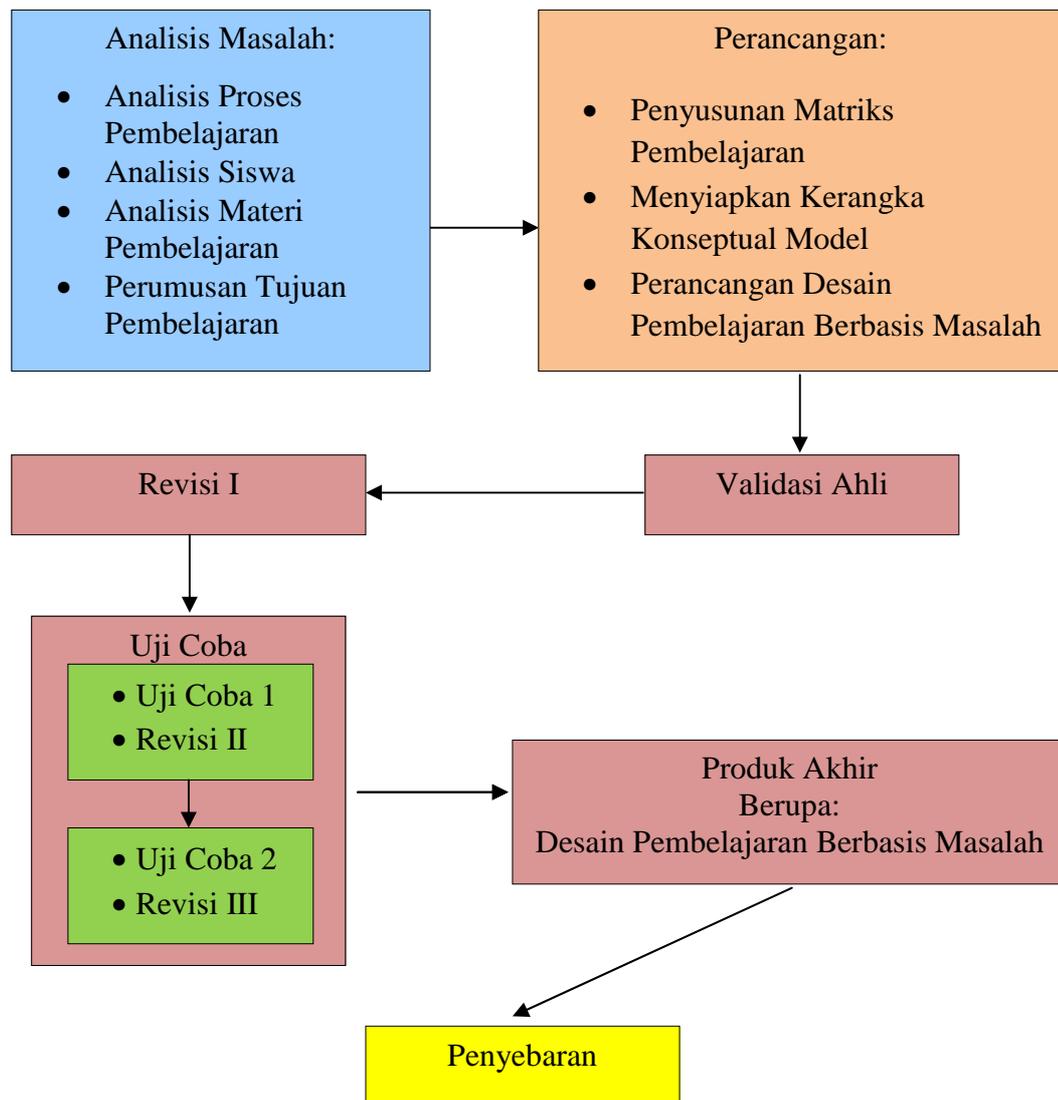
Selain itu untuk mendapatkan gambaran tentang masalah di lapangan dan kondisi siswa, maka peneliti menambahkan nara sumber lain yaitu guru kelas V. Ada tiga guru kelas V yang dijadikan peneliti sebagai nara sumber.

B. Desain Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan sistematis, maka diperlukan desain penelitian. Desain merupakan kerangka bentuk, rancangan mengenai langkah-langkah atau prosedur dalam mengerjakan suatu hal. Desain penelitian pada penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu kerangka bentuk atau rancangan mengenai langkah-langkah atau prosedur dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat produk dan menjadi panduan peneliti agar penelitian dapat dilaksanakan secara sistematis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap utama, yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3)

Develop (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Fokus kegiatan dalam setiap tahapan, dimodifikasi oleh peneliti karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Apabila digambarkan, maka alur penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1

Alur Penelitian dan Pengembangan Menurut Model 4-D

Keterangan:

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

Sesuai dengan model yang digunakan yaitu model 4-D, maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Dalam tahap pendefinisian terdapat empat fokus kegiatan sebagai berikut:

a. Analisis Proses Pembelajaran

Dalam tahapan ini dilakukan analisis masalah dengan mengobservasi atau mengamati proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dan melakukan wawancara dengan guru kelas V. Peneliti mengamati dan menganalisis masalah yang terjadi saat kegiatan pembelajaran untuk dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Hal tersebut dilakukan untuk mendasari pengembangan desain pembelajaran berbasis masalah.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui tingkah laku dan karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya agar menjadi acuan untuk rancangan pengembangan desain pembelajaran. Hal yang dianalisis berkaitan dengan karakteristik siswa antara lain kemampuan kognitif siswa, sikap saat proses pembelajaran, dan pemahaman siswa terhadap konsep atau materi pembelajaran.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Dalam tahap analisis materi pembelajaran, peneliti mengawali analisis kurikulum terlebih dahulu karena menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Analisis dilakukan terhadap materi pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang dapat dipadukan.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari tahap ini yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sudah ditentukan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan terdapat tiga fokus kegiatan sebagai berikut:

a. Penyusunan Matriks Pembelajaran

Dalam tahap ini, peneliti menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pembelajaran tematik dan fase-fase model pembelajaran yang dipilih.

b. Menyiapkan Kerangka Konseptual Model

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran lebih digambarkan secara rinci. Kegiatan pembelajaran pada fase-fase yang ada pada model pembelajaran dikaitkan dengan indikator, tujuan dan materi pembelajaran.

c. Perancangan Desain Pembelajaran Berbasis Masalah

Fokus kegiatan terakhir dari tahap perancangan yaitu perancangan desain pembelajaran berbasis masalah. Dalam tahap ini, peneliti menyusun semua komponen yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Desain pembelajaran yang dirancang pada tahap ini adalah rancangan awal sebelum divalidasi ahli.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini terdiri dari rancangan pengembangan desain pembelajaran berbasis masalah yang divalidasi oleh ahli. Validasi ini dilakukan oleh dosen pembimbing karena mereka telah memiliki pengalaman dan wawasan praktik yang cukup luas. Validasi ahli berfungsi untuk menguji kelayakan produk sebelum diuji cobakan. Saran dari validator digunakan sebagai perbaikan atau revisi untuk penyempurnaan produk.

Setelah dilakukan validasi terhadap rancangan awal desain pembelajaran berbasis masalah dan perbaikan atau revisi I dari validator, maka akan tercipta desain pembelajaran berbasis masalah yang siap untuk uji coba 1. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan dan keterpakaian desain pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil uji coba 1 dan analisis data hasil uji coba 1 dilakukan revisi II. Setelah tahap revisi II, desain pembelajaran yang telah diperbaiki, siap diujicobakan kembali dengan langkah uji

coba 2. Selanjutnya desain pembelajaran tersebut dilakukan revisi III setelah menganalisis data hasil uji coba 2. Setelah dilakukan revisi III, maka tercipta produk akhir berupa desain pembelajaran berbasis masalah.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tujuan tahap ini adalah penyebaran desain pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Dalam tahap *disseminate* (penyebaran) terdapat tiga fokus kegiatan, yaitu analisis pengguna, penentuan strategi dan tema penyebaran, waktu dan pemilihan media penyebaran.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R & D*). Menurut Sugiyono (2009, hlm. 407), “metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut”. Sukmadinata (2012, hlm 164), “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.”

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini diawali dengan tahap *research* dan diteruskan dengan tahap *development*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap *research* yaitu analisis kebutuhan pengguna yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan rancangan produk yang dibutuhkan pengguna. Sedangkan kegiatan yang dilakukan pada tahap *development* adalah pelaksanaan uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keterpakaian produk tersebut, menghasilkan produk akhir berupa desain pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi produk hipotetik dan melakukan penyebaran produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model 4-D. Model 4-D dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel.

Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

D. Definisi Operasional

“Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya“ (Sugiyono, 2009, hlm. 61). Sedangkan menurut Arikunto (2010, hlm. 161), “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.”

Zuriah (2007, hlm. 227) menjelaskan bahwa “definisi operasional adalah istilah-istilah kunci yang perlu diidentifikasi, kemudian didefinisikan secara operasional, bukan secara leksikal (menurut definisi kamus)”.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran adalah suatu rancangan yang menggambarkan rencana dan proses pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Desain pembelajaran sebagai produk pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Oleh karena itu, desain pembelajaran berbasis masalah adalah suatu rancangan yang menyuguhkan situasi bermasalah yang bermakna bagi siswa dalam proses pembelajaran yang sistematis. Desain pembelajaran yang akan dijadikan variabel penelitian adalah desain pembelajaran berbasis masalah tema bermain dengan benda-benda di sekitar di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya.
2. Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna bagi siswa dengan masalah sebagai media pembelajarannya. Fase pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam penelitian ini dikemukakan oleh Arends (2008, hlm. 57) yaitu fase 1: memberikan organisasi tentang permasalahannya kepada siswa; fase 2: mengorganisasikan siswa untuk meneliti; fase 3: membantu investigasi mandiri dan kelompok; fase 4:

mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan *exhibit* ; fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

3. Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar adalah salah satu tema yang terdapat dalam kurikulum 2013 di kelas V sekolah dasar. Selanjutnya penelitian ini difokuskan pada subtema Listrik di Sekitar Kita. Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada subtema Listrik di Sekitar Kita menggunakan pembelajaran tematik. Mata pelajaran yang dipadukan adalah Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi ini terdiri dari beberapa Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar yang difokuskan pada subtema Listrik di Sekitar Kita dijadikan variabel penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya.

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). Sedangkan Sugiyono (2009, hlm. 148) menyatakan “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi, angket/kuesioner, pedoman wawancara, dan *check list*.

Tabel 3.5

Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen yang Digunakan

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber	Tahapan
1.	Proses pembelajaran di kelas V	Observasi Non Partisipan	Lembar Observasi	Guru Kelas V	Pendefinisian
2.	Proses pembelajaran di kelas V	Observasi Non Partisipan	Lembar Observasi	Siswa Kelas V	Pendefinisian
3.	Desain Pembelajaran di Kelas V	Wawancara Semi Terstruktur	Pedoman Wawancara	Guru Kelas V	Pendefinisian
4.	RPP dan Data Nilai Siswa	Studi Dokumentasi	<i>Check List</i>	Arsip SD	Pendefinisian
5.	Proses Pembelajaran Uji Coba 1 dan Uji Coba 2	Observasi Non Partisipan	Lembar Observasi	Praktikan	Pengembangan
6.	Proses Pembelajaran Uji Coba 1 dan Uji Coba 2	Observasi Non Partisipan	Lembar Observasi	Siswa Kelas V	Pengembangan
7.	Respon Guru	<i>Self Assesment</i>	Angket/ Kuesioner	Siswa Kelas V	Pengembangan
8.	Respon Siswa	<i>Self Assesment</i>	Angket/ Kuesioner	Siswa Kelas V	Pengembangan

F. Proses Pengembangan Instrumen

Agar instrumen yang dibuat dapat digunakan secara layak dalam penelitian maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data dengan metode penelitian kualitatif menggunakan istilah yang berbeda dengan metode kuantitatif. Sugiyono (2009, hlm. 366), “uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability*

(validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektivitas).”

Uji *credibility* (validitas internal) yang digunakan peneliti menggunakan metode peningkatan ketekunan sebagai alternatif. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Upaya peningkatan ketekunan yang dilakukan peneliti diantaranya, membaca berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti pun berdiskusi dengan pembimbing mengenai instrumen-instrumen sebelum diujicobakan kepada siswa.

Uji *transferability* (validitas eksternal) merupakan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif. Agar laporan penelitian sistematis, rinci dan dapat dipercaya oleh para pembaca, maka peneliti pun melakukan validitas ahli dengan pembimbing agar laporan penelitian tersebut memenuhi standar *transferability*.

Uji *dependability* disebut juga reliabilitas. Suatu penelitian harus reliabel agar orang lain dapat mereplikasi proses penelitian tersebut. Uji *dependability* dilakukan dengan melakukan diskusi dengan pembimbing agar penelitian reliabel dan *dependability* penelitian tersebut tidak diragukan.

Uji *confirmability* atau uji objektivitas penelitian. Uji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian dikaitkan dengan proses penelitian yang dilakukan. Uji *confirmability* dapat dilakukan bersamaan uji *dependability* oleh pembimbing. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan proses *triangulasi* (gabungan), yaitu menyatukan data dari observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Menurut Denzin (dalam Danim, 2002, hlm. 38), ‘triangulasi adalah aplikasi studi yang menggunakan multimetode untuk menelaah fenomena yang sama.’ Data yang diperoleh merupakan hasil gabungan dari beberapa teknik pengambilan data, yaitu:

1. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 199), “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner terbuka. Alasannya agar nara sumber dapat memberikan pendapatnya secara bebas terhadap pertanyaan yang peneliti berikan melalui kuesioner. Kuesioner diberikan kepada praktikan dan siswa sebagai respon terhadap pelaksanaan pembelajaran pada uji coba 1 dan uji coba 2.

2. Observasi

Observasi menurut Sukmadinata (2012, hlm. 220) merupakan “suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.” Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi nonpartisipan pada saat peneliti melakukan analisis masalah proses pembelajaran kelas V di tiga SD Negeri Gugus Sindangpalay, dan pelaksanaan uji coba 1 dan uji coba 2. Observasi dilakukan terhadap guru kelas V, praktikan dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Wawancara

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara pada tiga guru kelas V di SD Negeri Gugus Sindangpalay saat analisis masalah pada tahap *define* (Pendefinisian) dilakukan. Peneliti mengumpulkan informasi atau data secara langsung bertatap muka dengan nara sumber. Alat wawancara yang digunakan berupa buku catatan, alat perekam, dan kamera.

4. Studi Dokumentasi

Studi dokumenter menurut Sukmadinata (2012, hlm. 221) merupakan “suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.” Studi dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap informasi yang dibutuhkan peneliti dalam menghimpun data.

H. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari berbagai sumber saat pengumpulan data. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model Miles and Huberman. Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2009, hlm. 37) mengemukakan bahwa ‘aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh’. Aktivitas dalam analisis data kualitatif yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*Data Display*), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*).

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

- a. Memilih hal-hal penting dari hasil analisis masalah yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas dan perancangan desain pembelajaran berbasis masalah.
- b. Membaca keseluruhan hal-hal atau informasi yang diperoleh dan mengklasifikasi penggunaan desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar.
- c. Membuat uraian dari data atau informasi yang diperoleh.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam tahap ini, peneliti menyajikan data sesuai dengan tahapan model pengembangan 4-D yang dihubungkan dengan desain pembelajaran berbasis masalah secara deskriptif.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan verifikasi. Tahap ini bertujuan untuk menyimpulkan dari hasil data yang diperoleh dan melakukan verifikasi antara kesimpulan yang dibuat dengan jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal.