

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Design and Development* (D&D). Menurut Richey & Klein (2005) penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu mendukung siswa untuk memahami informasi pembelajaran.

Metode *Design and Development* memiliki dua jenis, yaitu *Product and Tool Research* dan *Model Research*. Adapun jenis metode yang peneliti gunakan adalah *Product and Tool Research*, Hal ini didasari oleh tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR Code* pada pembelajaran IPS materi pahlawan Indonesia.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan untuk pengembangan produk adalah *design and development*. Penelitian D&D yang bertujuan untuk menghasilkan produk menurut Peffers (dalam Rusdi, 2019) terdiri dari enam kegiatan utama yaitu 1) mengidentifikasi masalah, 2) menentukan tujuan dan solusi, 3) mendesain dan mengembangkan produk 4) mendemostrasikan produk, 5) melakukan evaluasi produk, dan 6) mengomunikasikan hasil. Adapun keenam tahapan tersebut dilakukan secara berurutan seperti bagan berikut.



Gambar 3. 1 Bagan Tahapan D&D

3.2.1 Mengidentifikasi Masalah

Tahap identifikasi merupakan tahap awal yang bertujuan untuk menentukan masalah penelitian secara lebih spesifik serta memerlukan solusi dalam bentuk intervensi penggunaan produk. Permasalahan diperoleh dari studi literatur maupun wawancara dengan berbagai pihak terkait. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan identifikasi kurikulum serta materi pembelajaran IPS yang berkaitan dengan materi pahlawan Indonesia.

3.2.2 Menentukan Tujuan dan Solusi

Tahap kedua ini bertujuan untuk merumuskan cara untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dimana solusi tersebut erat kaitannya dengan tujuan pengembangan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah agar siswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi pahlawan Indonesia sekaligus mengenalkan permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa.

3.2.3 Mendesain dan Mengembangkan Produk

Tahap desain merupakan tahap dimana perancangan media yang akan dikembangkan. Adapun pada tahap desain ini dilakukan beberapa kegiatan, meliputi:

1. Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM)

Garis Besar Program Media (GBPM) berfungsi sebagai petunjuk sekaligus pedoman dalam penulisan naskah program media (D. Septian & Sarwanto, 2017).

2. Pembuatan modul ajar

Modul berfungsi sebagai pedoman saat dilakukan kegiatan demonstrasi atau uji coba produk.

3. Pembuatan *storyboard*

Storyboard merupakan gambaran penyampaian pesan yang akan disajikan. Pada penelitian ini *storyboard* berisi penyampaian pesan pada buku panduan penggunaan media dan materi yang akan disampaikan melalui *QR code*.

4. Menentukan spesifikasi produk

Tahap ini bertujuan untuk menentukan alat dan barang apa saja yang diperlukan dalam mengembangkan produk (media pembelajaran).

5. Pembuatan Prototipe Produk

Prototipe merupakan bentuk awal dari produk yang akan dikembangkan.

6. Pembuatan Media Permainan Tradisional Dam-Daman

Pembuatan media permainan ini terdiri dari 2 tahap utama, yaitu pembuatan desain dan pembuatan bentuk fisik dari permainan dam-daman.

Sementara itu, tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media berdasarkan desain yang telah dibuat. Selain itu, pada tahap ini dilakukan validasi pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media ditinjau dari berbagai aspek sebelum dilakukan uji coba lapangan.

3.2.4 Mendemonstrasikan Produk

Tahap ini dilakukan dengan cara melakukan uji coba media kepada target sasaran media. Adapun target atau sasaran dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di kelas IV sekolah dasar.

3.2.5 Mengevaluasi

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terkait media yang telah dikembangkan melalui angket yang disebarkan saat uji coba produk dilakukan. Selain itu, siswa juga diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.2.6 Mengomunikasikan Hasil

Pada tahap ini, Peneliti mengomunikasikan hasil pengembangan media dengan cara mengirimkan artikel dengan judul “Pengembangan Media Permainan Tradisional Dam-Daman Berbantuan *QR Code* Pada Pembelajaran IPS Materi Pahlawan Indonesia” ke website atau blog Kompasiana.com.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian meliputi ahli dan pengguna. Adapun partisipan tersebut dapat dirincikan sebagai berikut.

- 1) Ahli materi, merupakan dosen IPS UPI Kampus Cibiru yang menilai konten materi dalam media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code*

pada materi pahlawan Indonesia sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator serta tujuan pembelajaran.

- 2) Ahli bahasa, merupakan dosen kebahasaan UPI Kampus Cibiru yang menilai tata bahasa dari produk media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code*.
- 3) Ahli media, merupakan dosen desain media pembelajaran yang menilai dan menguji kelayakan produk media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code*.
- 4) Guru kelas IV SD Negeri Bojongbraja sebagai pemberi tanggapan terhadap produk media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* materi pahlawan Indonesia.
- 5) Siswa kelas IV SD Negeri Bojongbraja sebagai subjek uji lapangan sekaligus pemberi tanggapan dalam penggunaan media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* materi pahlawan Indonesia.

3.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bojongbraja yang berada di Jl. Rancaekek – Majalaya No, 384 Desa Rancaekek Wetan, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi dari objek atau subjek yang diteliti. Menyusun instrumen bagi kegiatan penelitian merupakan langkah penting yang perlu dipahami oleh peneliti. Adapun instrumen penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli (materi, bahasa, dan media) dan angket respon (guru dan siswa).

3.4.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan, karakteristik, dan lingkungan belajar dalam pengembangan media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* materi Pahlawan Indonesia. Peneliti melakukan wawancara kepada guru dan beberapa orang siswa. Adapun kisi-kisi wawancara tersebut termuat dalam tabel berikut.

Detania Hidapenta, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DAM-DAMAN BERBANTUAN QR CODE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PAHLAWAN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru

Nomor	Item Pertanyaan
1	Kurikulum apa yang saat ini digunakan di kelas IV?
2	Bagaimana proses pembelajaran IPS materi Pahlawan Indonesia?
3	Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi Pahlawan Indonesia?
4	Apakah penggunaan media pembelajaran tersebut efektif?
5	Apakah terdapat hambatan selama proses pembelajaran?
6	Apa sajakah hambatan dan masalah pada penggunaan media pembelajaran tersebut?
7	Bagaimana keterlibatan siswa kelas IV selama proses pembelajaran?
8	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV?
9	Sumber belajar apa saja yang biasanya digunakan pada pembelajaran Materi Pahlawan?
10	Apakah penggunaan sumber belajar tersebut efektif?
11	Sejauh ini, apakah ada penggunaan media berbasis permainan tradisional yang sudah diterapkan?
12	Jika ada media pembelajaran permainan tradisional untuk pembelajaran IPS materi pahlawan Indonesia. Menurut ibu, apakah hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat untuk digunakan?
12	Jumlah

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Siswa

Nomor	Item Pertanyaan
1	Apakah kamu menyukai mata pelajaran IPS?
2	Apa alasan kamu (menyukai/tidak menyukai) pelajaran IPS?
3	Apakah kamu tahu tokoh pahlawan Indonesia?
4	Biasanya, bagaimana cara guru kamu mengajarkan materi Pahlawan Indonesia?
5	Apakah guru kamu menggunakan media saat mengajar IPS? Jika iya, medianya seperti apa?
6	Apakah menurut kamu media tersebut menarik?
7	Media pembelajaran seperti apa yang kamu inginkan?

Detania Hidapenta, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DAM-DAMAN BERBANTUAN QR CODE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PAHLAWAN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8	Apa hal yang bisa membuat kamu semangat dan senang saat belajar di kelas?
9	Apakah kamu senang sambil bermain?
10	Biasanya permainan apa yang sering kamu mainkan?
10	Jumlah

3.4.2 Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan mengenai media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* berdasarkan para ahli, meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sementara itu, angket respon pengguna akan diberikan kepada siswa dan guru kelas IV untuk mendapatkan respon terkait terhadap media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code*. Berikut kisi-kisi dari angket untuk ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru, dan siswa.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan topik dan capaian pembelajaran	3
	Keakuratan materi	4
	Mendorong keingintahuan	1
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	3
	Pendukung penyajian	2
Jumlah		13

(Sumber: BSNP, 2017 yang dimodifikasi)

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kebahasaan	Kelugasan	3
	Komunikatif	1
	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	2

	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	2
Jumlah		8

(Sumber: BSNP, 2017 yang dimodifikasi)

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kualitas Isi	Keseimbangan	3
	Minat/perhatian	2
Kualitas pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	1
	Kualitas sosial interaksi pembelajaran	1
	Dapat memberi dampak bagi siswa	1
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran	1
Kualitas teknis	Keterbacaan	1
	Mudah digunakan	2
	Kualitas tampilan	2
	Kualitas pengelolaan program	2
Jumlah		16

(Sumber: Walker & Hess (dalam Kustandi & Darmawan, 2020) yang dimodifikasi)

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan topik dan Capaian Pembelajaran	3
	Mendorong keingintahuan	1
	Pendukung Penyajian	1
Kelayakan media	Kemudahan dan kesederhanaan	3
	Kemenarikan	2

	Ukuran	3
Kebahasaan	Komunikatif	2
Jumlah		15

(Sumber: Walker & Hess (dalam Kustandi & Darmawan, 2020) yang dimodifikasi)

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Jumlah Butir
Kepuasan pribadi	2
Pencapaian dan Pertumbuhan Pribadi	2
Ketertarikan dan keterlibatan	1
Tuntutan sosial	1
Jumlah	6

(Sumber: Prayitno (dalam Ena & Djami, 2021))

3.4.3 Soal Tes

Instrumen soal tes digunakan untuk mendapatkan data mengenai pemahaman siswa, setelah menggunakan media. Berikut ini tabel kisi-kisi soal tes yang akan diberikan pada siswa.

Tabel 3. 8: Kisi-kisi soal evaluasi

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal	Bobot Soal
1) Melalui media permainan tradisional dam-daman berbantuan QR code peserta didik mampu menganalisis pahlawan yang berasal dari daerah dekat tempat tinggalnya.	Siswa mampu mengidentifikasi tokoh pahlawan berdasarkan tempat kelahirannya.	1	PG	1
	Siswa mampu mengidentifikasi tokoh pahlawan berdasarkan julukannya.	3	PG	1
	Siswa mampu mengaitkan hubungan satu tokoh pahlawan dengan tokoh pahlawan yang lain.	6	PG	1
	Siswa mampu mengidentifikasi	4 dan 7	PG	1

Detania Hidapenta, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DAM-DAMAN BERBANTUAN QR CODE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PAHLAWAN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	tokoh pahlawan berdasarkan jasa dan perannya.			
	Siswa mampu mengidentifikasi tanggal kelahiran pahlawan berdasarkan fotonya.	8	PG	1
	Siswa mampu menentukan tokoh pahlawan berdasarkan riwayat pendidikannya.	9	PG	1
2) Melalui media permainan tradisional dam-daman berbantuan QR code peserta didik mampu mengaplikasikan sikap-sikap dari pahlawan yang patut diteladani pada kehidupan sehari-hari.	Siswa mampu menganalisis sikap yang patut ditiru dari tokoh pahlawan.	2	PG	1
	Siswa mampu menerapkan sikap salah satu pahlawan dalam kehidupan di sekolah.	5 dan 10	PG	1

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.4.4 Rubrik Keterampilan

Rubrik penilaian keterampilan digunakan sebagai acuan untuk menilai kemampuan siswa saat memainkan media permainan tradisional dam-daman berbantuan QR code. Penyusunan rubrik ini mengacu pada Kata Kerja Operasional Bloom pada ranah Psikomotor.

Tabel 3. 9 Rubrik Keterampilan

Aspek	Deskripsi Keterampilan	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
Respons Terbimbing	Kemampuan siswa dalam	Siswa sering	Siswa sering	Siswa sering	Siswa sering

Detania Hidapenta, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DAM-DAMAN BERBANTUAN QR CODE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PAHLAWAN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Guided Response)	mengikuti langkah-langkah permainan dengan bantuan atau panduan.	membuat kesalahan dan memerlukan bantuan terus-menerus untuk menyelesaikan langkah-langkah permainan.	membuat kesalahan dan memerlukan bantuan terus-menerus untuk menyelesaikan langkah-langkah permainan.	membuat kesalahan dan memerlukan bantuan terus-menerus untuk menyelesaikan langkah-langkah permainan.	membuat kesalahan dan memerlukan bantuan terus-menerus untuk menyelesaikan langkah-langkah permainan.
Respons kompleks (Complex Overt Response)	Keterampilan siswa dalam menyusun strategi bermain dan mengadaptasi permainan sesuai dengan situasi.	Siswa kesulitan menyusun strategi dan tidak mampu menyesuaikan permainan dengan situasi yang berubah.	Siswa kesulitan menyusun strategi dan tidak mampu menyesuaikan permainan dengan situasi yang berubah.	Siswa kesulitan menyusun strategi dan tidak mampu menyesuaikan permainan dengan situasi yang berubah.	Siswa kesulitan menyusun strategi dan tidak mampu menyesuaikan permainan dengan situasi yang berubah.

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan data yang sifatnya kualitatif (Rusdi, 2019). Wawancara berisi kegiatan komunikasi interaktif antara pewawancara dengan narasumber mengenai masalah penelitian. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan pada guru selaku wali kelas dan juga siswa.

3.5.2 Angket

Angket merupakan teknik berisi pertanyaan dengan tujuan untuk mendapatkan data pribadi responden, pendapat atau informasi yang berkaitan dengan penelitian (Winarno, 2013). Berdasarkan bentuknya, angket dapat dibedakan menjadi 4, yaitu angket pilihan ganda, angket isian, *check list*, dan *rating-scale*. Adapun penelitian ini menggunakan jenis angket isian dan *check list*.

3.5.3 Tes

Tes adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data atau informasi mengenai pengetahuan atau keterampilan seseorang (Winarno, 2013). Berdasarkan jenisnya, tes dapat berupa: tes tulis, tes lisan, dan tes keterampilan. Adapun penelitian ini menggunakan tes tulis untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

3.5.4 Observasi

Observasi adalah kegiatan yang melibatkan semua indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan penciuman, berdasarkan fakta-fakta dari peristiwa nyata (Hasanah, 2017). Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data keterampilan siswa memainkan permainan dam-daman.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data yang telah diperoleh dan mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat. Adapun teknik analisis data yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

3.6.1 Analisis Hasil Wawancara

Sebelum melakukan pengembangan media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code*, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Bojongbaja. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* pada

materi pahlawan Indonesia. Hasil wawancara tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

3.6.2 Analisis Angket

Hasil angket media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahasa, serta respon dari siswa dan guru kelas IV SDN Bojongbraja. Data tersebut kemudian diolah ke dalam bentuk persentase. Skor yang didapatkan dari angket diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, anggapan seseorang ataupun kelompok (Agung & Yuesti, 2017). Angket validasi dan respon disusun dengan ketentuan skala likert menggunakan penskoran yang termuat pada tabel berikut.

Tabel 3. 10 Skala Likert

Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Sangat Layak	Layak	Kurang Layak	Tidak Layak
4	3	2	1

Skor yang diperoleh dari setiap item pertanyaan dijumlahkan kemudian di rata-ratakan dan diubah ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus ini.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Skor yang diperoleh

N: Skor maksimum

Setelah itu, hasil persentase diinterpretasikan menjadi data kualitatif deskriptif dengan mengacu pada tabel berikut.

Tabel 3. 11 Interpretasi Skor

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

3.6.4 Analisis Tes

Analisis ini hasil tes ini diperoleh dari tes evaluasi yang dikerjakan oleh siswa setelah menggunakan media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code*. Adapun untuk menghitung nilai siswa digunakan rumus perhitungan berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), hasil belajar setiap siswa kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Dimana siswa yang memperoleh nilai ≥ 66 akan termasuk ke dalam kategori tuntas (Anggraena et al., 2022). Sedangkan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar yang telah dicapai siswa menggunakan rumus

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

f : Jumlah Peserta Didik yang Tuntas Belajar

n : Jumlah Seluruh Peserta Didik