

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

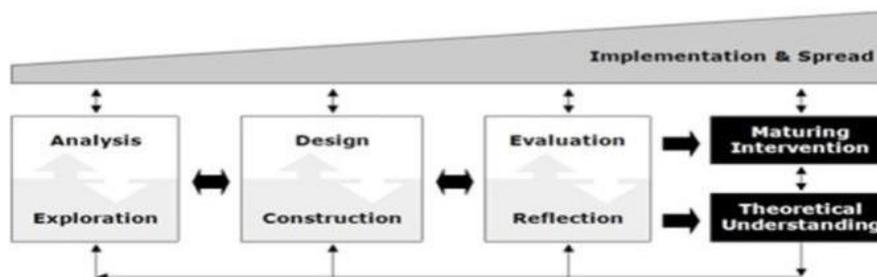
Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi Operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle*. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis dan eksplorasi awal dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan berfungsi sebagai sarana pendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menanamkan nilai-nilai perjuangan yang produktif bagi siswa, khususnya di kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan EDR (*Educational Design Research*). Menurut Plomp (dalam Lidinillah, 2012), EDR merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan, seperti program, strategi, bahan ajar, produk, atau sistem, guna mengatasi masalah kompleks dalam dunia pendidikan. Selain itu, EDR juga bertujuan untuk memperkaya pemahaman kita tentang karakteristik dan proses pengembangan dari intervensi-intervensi tersebut..

Metode EDR dianggap cocok untuk penelitian yang berfokus pada pengembangan perangkat pembelajaran dalam bidang pendidikan. Afni dkk., (2021) menjelaskan bahwa model pengembangan EDR diterapkan untuk menghasilkan produk-produk pendidikan, seperti media pembelajaran, model pembelajaran, bahan ajar, dan kurikulum. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan di bidang pendidikan, dengan mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah hingga 100 untuk siswa kelas IV, didukung oleh permainan ular tangga berbasis *Productive Struggle* yang

diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan membantu mengatasi permasalahan pendidikan.

Model EDR yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada EDR karya McKenney & Reeves (2021), yang menjelaskan tahapan metode penelitian EDR secara umum, sebagai berikut.



**Gambar 3. 1**

### **Model Penelitian Pengembangan McKenney dan Reeves**

Menurut Ormel dkk. (2012) metode EDR (*Educational Design Research*) terdiri dari tiga tahap utama, yaitu: (1) analisis dan eksplorasi, (2) desain dan konstruksi, (3) evaluasi dan refleksi. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap tersebut.

#### **3.1.1 Tahap Analisis dan Eksplorasi**

Pada tahap ini, dilakukan studi awal yang mencakup wawancara. Studi ini dilaksanakan di SDN 2 Cikalang dan SDN 1 Nagarasari, serta didukung oleh kajian literatur dari jurnal dan buku yang relevan untuk memperkuat hasil studi lapangan. Wawancara dilakukan dengan guru, khususnya guru kelas IV, karena materi yang dipilih, yaitu operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah hingga 100, diajarkan di kelas IV.

#### **3.1.2 Tahap Desain dan Konstruksi**

Pada tahap ini, peneliti merancang pengembangan desain media pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dan informasi yang telah dikumpulkan. Perancangan ini juga didukung oleh kajian pustaka untuk menambah landasan teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, sehingga memperkuat studi pendahuluan.

Langkah selanjutnya mengonstruksi desain media pembelajaran berupa permainan ular tangga matematika dengan muatan materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 melalui pembuatan desain

permainan yang akan dikembangkan menjadi media permainan ular tangga matematika. Media ular tangga matematika yang akan dikembangkan tersebut juga diselipkan dengan muatan *Productive Struggle* atau perjuangan produktif. Dalam hal ini bertujuan agar perjuangan produktif atau *Productive Struggle* di sekolah dapat diupayakan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* pada pembelajaran matematika.

Setelah produk selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para validator. Validator yang terlibat adalah ahli media dan ahli materi, yang merupakan dosen dengan keahlian di bidang masing-masing. Jika hasil validasi menunjukkan bahwa produk tersebut layak, media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* kemudian dapat diuji coba kan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa dan guru wali kelas IV sebagai pengguna utama media pembelajaran ini.

### **3.1.3 Tahap Evaluasi dan Refleksi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan pada produk yang perlu diperbaiki sebelum produk tersebut diuji respons. Jika masih ada aspek yang perlu direvisi atau dilengkapi, perbaikan harus dilakukan berdasarkan saran dari para ahli validator hingga media pembelajaran siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah evaluasi dan refleksi selesai, media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* dapat diuji di Sekolah Dasar tempat penelitian untuk mendapatkan respons dari siswa dan guru wali kelas IV.

Tahap refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan teknis pada produk yang telah divalidasi oleh para ahli, sehingga perbaikan dapat dilakukan agar produk lebih sesuai dengan kebutuhan dan memberikan manfaat yang lebih optimal bagi pengguna media pembelajaran.

## **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **3.2.1 Partisipan**

Proses penelitian ini melibatkan beberapa partisipan yang memiliki peran penting dalam perancangan dan pembuatan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle*. Partisipan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1) Ahli (*Expert Judgment*)

Dalam proses pengembangan produk, diperlukan validasi dari berbagai aspek yang terkait dengan media pembelajaran. Oleh karena itu, beberapa ahli yang sesuai dengan bidang keahlian mereka akan bertindak sebagai validator. Rincian para ahli yang terlibat dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3. 1**  
**Ahli (*Expert Judgment*)**

No.	Nama	<i>Expert Judgment</i>
1.	Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si., SE.	Dosen ahli dalam bidang matematika yang memvalidasi kelayakan media ular tangga matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 yang termuat dalam media ular tangga tersebut.
2.	Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed.	Dosen ahli dalam bidang media pembelajaran yang memvalidasi kelayakan media ular tangga matematika khususnya pada aspek tampilan media ular tangga matematika tersebut.

### 2) Guru Sekolah Dasar

Guru yang berperan sebagai praktisi terlibat dalam proses penelitian ini adalah Ibu IS, S.Pd. dari SDN 2 Cikalang dan Ibu RRJ, S.Pd. dari SDN 1 Nagarasari, yang merupakan guru wali kelas IV. Mereka terlibat dalam proses penelitian melalui wawancara dan memberikan respons terhadap media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* yang dikembangkan oleh peneliti. Wawancara awal dilakukan dengan menanyakan pertanyaan terkait analisis dan eksplorasi pembelajaran matematika secara umum, khususnya

mengenai operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah hingga 100, serta analisis ketersediaan dan kebutuhan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Sedangkan untuk respons guru, peneliti menanyakan pendapat mereka mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dan kesesuaian materi dalam media tersebut. Keterlibatan guru ini penting karena mereka berada paling dekat bersama siswa di lingkungan sekolah dan peran mereka dalam memberikan respons terhadap kebutuhan belajar siswa sangat penting untuk memastikan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

### 3) Siswa

Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dari SDN 2 Cikalang dan SDN 1 Nagarasari, yang menjadi subjek penelitian dalam uji coba media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle*. Jumlah siswa dari SDN 2 Cikalang adalah 25 orang, sementara dari SDN 1 Nagarasari sebanyak 29 orang, semuanya berpartisipasi dalam uji respons terhadap media pembelajaran ini.

#### 3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya, yaitu SDN 2 Cikalang dan SDN 1 Nagarasari. Kedua sekolah ini menjadi lokasi pengumpulan data melalui wawancara dengan guru wali kelas IV dan observasi selama uji coba produk dengan siswa. Selain itu, kedua sekolah ini juga digunakan sebagai tempat uji respons terhadap media ular tangga berbasis *Productive Struggle* yang telah dikembangkan untuk pembelajaran matematika.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.3.1 Wawancara

Wawancara untuk mengumpulkan informasi mengenai analisis kebutuhan dalam pengembangan media ular tangga matematika di Sekolah Dasar. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah secara lebih terbuka (Sugiyono, 2019).

Sumber informasi berasal dari guru wali kelas IV di SDN 2 Cikalang dan SDN 1 Nagarasari. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam tahap analisis dan eksplorasi terkait pelaksanaan pembelajaran

matematika di kelas IV, termasuk tantangan yang dihadapi saat mengajarkan matematika, pelaksanaan materi perkalian dan pembagian bilangan cacah, penggunaan media pembelajaran di sekolah, penerapan *Productive Struggle* dalam pembelajaran, serta ketersediaan dan kebutuhan media ular tangga matematika di Sekolah Dasar.

### **3.3.2 Observasi**

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi melalui pengamatan langsung di lapangan, dengan fokus pada aktivitas atau kejadian yang relevan dengan topik penelitian. Observasi ini dilakukan selama uji coba produk untuk mengumpulkan data mengenai respons siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Observasi melibatkan 25 siswa di SDN 2 Cikalang, Kecamatan Tawang, dan 29 siswa di SDN 1 Nagarasari, Kecamatan Cipedes.

### **3.3.3 Penilaian Ahli**

Penilaian ahli (*expert judgment*) dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengevaluasi media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Evaluasi dilakukan melalui angket validasi kelayakan produk. Jika penilaian ahli menunjukkan bahwa produk tersebut layak, maka media ini dapat diuji responsnya oleh siswa dan guru sebagai pengguna. Validator yang terlibat dalam penilaian ini termasuk ahli media dan ahli materi.

### **3.3.4 Angket (Kuesioner)**

Pengumpulan data melalui angket dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Tujuan dari angket ini adalah untuk mendapatkan respons terkait media pembelajaran ular tangga matematika yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah hingga 100. Angket ini ditujukan kepada siswa kelas IV dan guru wali kelas IV sebagai calon pengguna media tersebut.

## **3.4 Instrumen Penelitian**

Penggunaan instrumen dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

### 3.4.1 Pedoman wawancara

Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami masalah yang ada di lapangan secara mendalam. Informasi diperoleh dari guru wali kelas IV di SDN 2 Cikalang dan SDN 1 Nagarasari. Kisi-kisi instrumen wawancara guru disajikan pada tabel 3.2.

**Tabel 3. 2**  
**Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru**

Aspek	Indikator
Kurikulum yang digunakan	Kurikulum yang digunakan
Pembelajaran Matematika	Respons siswa terhadap pembelajaran matematika
	Kesulitan pada saat pembelajaran matematika
	Materi perkalian dan pembagian bilangan cacah
Pemahaman materi perkalian dan pembagian bilangan cacah	Operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah
	Kesulitan terhadap materi perkalian dan pembagian bilangan cacah
	Penggunaan media pembelajaran dalam materi perkalian dan pembagian bilangan cacah
Pembelajaran dalam materi perkalian dan pembagian bilangan cacah	Penggunaan media
	Respons siswa terhadap media yang digunakan
	Pengaruh dari media yang digunakan
<i>Productive Struggle</i>	Pelaksanaan <i>Productive Struggle</i> melalui pembelajaran
Kebutuhan awal pengembangan media permainan ular tangga	Harapan media yang dihasilkan

### 3.4.2 Pedoman Observasi

Observasi dilakukan saat proses uji coba produk, berisi beberapa aspek yang diambil kemudian diamati secara langsung di kelas saat uji coba produk.

Berikut ini kisi-kisi instrumen observasi yang disajikan pada tabel 3.3.

**Tabel 3. 3**  
**Kisi-kisi Instrumen Observasi**

No.	Aspek
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga matematika
2	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika yang terdapat pada media ular tangga
3	Respons siswa terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika
4	Kreativitas siswa dalam mengembangkan strategi untuk menyelesaikan soal matematika pada media ular tangga
5	Motivasi siswa dalam menghadapi <i>Productive Struggle</i>

### 3.4.3 Pedoman Validasi Ahli

Validasi dilakukan guna memvalidasi kelayakan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* yang dikembangkan. Lembar validasi akan diserahkan kepada ahli *judgment* untuk memperoleh informasi berkaitan dengan kelayakan atau saran untuk memperbaiki kekurangan pada produk yang dikembangkan. Ahli *judgment* yang terlibat diantaranya ahli media dan ahli materi. Berikut ini kisi-kisi lembar validasi ahli media disajikan pada tabel 3.4 dan kisi-kisi lembar validasi ahli materi disajikan pada tabel 3.5.

**Tabel 3. 4**  
**Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator
Ukuran media	Ukuran media memadai
Desain media	Tampilan papan ular tangga
	Tampilan kartu tantangan
	Tampilan panduan ular tangga
	Ketepatan pemilihan gambar
	Ketepatan penempatan gambar

	Kejelasan gambar
	Penggunaan jenis huruf
	Kesesuaian ukuran huruf
	Kejelasan tulisan
Warna	Pemilihan warna pada papan ular tangga
	Pemilihan warna pada kartu tantangan
	Pemilihan warna pada panduan ular tangga
Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti
	Kesesuaian penggunaan tanda baca
	Penulisan bilangan dan simbol yang digunakan tepat
Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan media
	Kejelasan penggunaan media
	Kemudahan penyimpanan media
Ketahanan media	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak

Sumber: (Mashuri, 2019;Setiani & Handayani, 2022) dimodifikasi

**Tabel 3. 5**

**Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)
Materi Pembelajaran	Media pembelajaran relevan dengan materi yang dipelajari (perkalian dan pembagian bilangan cacah)
	Materi sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
	Materi mendorong siswa mencari informasi lebih jauh
Metode penyampaian materi	Materi (soal tantangan) memberikan pengalaman kepada siswa untuk bekerja

	sama dalam kelompok
	Media ular tangga memberikan pengalaman prosedural tidak hanya konseptual
Evaluasi	Media mendukung bagi kemampuan <i>Productive Struggle</i> /daya juang produktif siswa
	Media mampu menambah pengetahuan siswa
	Mengasah kemampuan daya ingat dan pemahaman siswa
	Evaluasi sesuai materi

Sumber: (Malik & Karlimah, 2022;Destyaningrum & Arini, 2023) dimodifikasi

#### 3.4.4 Pedoman Angket Respons

Angket respons digunakan pada saat uji coba produk. Angket respons diberikan kepada guru wali kelas dan siswa kelas IV di SDN 2 Cikalang dan SDN 1 Nagarasari. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket respons siswa dan guru terdapat pada tabel 3.6 dan 3.7.

**Tabel 3. 6**

#### **Kisi-kisi Angket Respons Siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Pembelajaran	Kemudahan materi
	Kemenarikan penyampaian materi
	Kejelasan penggunaan bahasa
	Kejelasan materi yang disajikan
	Pembelajaran dapat menumbuhkan daya tarik siswa
	Pembelajaran dapat menumbuhkan daya juang produktif/ <i>Productive Struggle</i> siswa
	Kejelasan petunjuk penggunaan media
Media	Kemenarikan ular tangga matematika
	Kejelasan tulisan
	Pemilihan gambar

---

Komposisi warna

---

**Tabel 3. 7**

**Kisi-kisi angket respons guru**

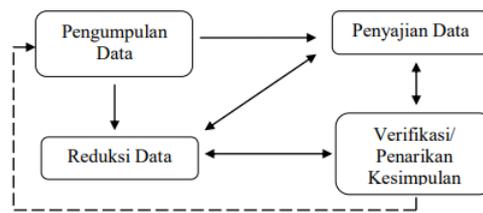
Aspek	Indikator
Pembelajaran	Media sesuai dengan kurikulum yang digunakan
	Kemudahan materi
	Kemenarikan penyampaian materi
	Kejelasan penggunaan bahasa
	Kejelasan materi yang disajikan
	Pembelajaran dapat menumbuhkan daya tarik siswa
	Pembelajaran dapat menumbuhkan daya juang produktif/ <i>Productive Struggle</i> siswa
	Kejelasan petunjuk penggunaan media
Media	Kemenarikan ular tangga matematika
	Kejelasan tulisan
	Pemilihan gambar
	Komposisi warna

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknis analisis dan pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan 2 (dua) jenis, yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif yang diuraikan sebagai berikut.

#### 3.5.1 Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan adalah model interaktif dari Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019), yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Beberapa tahap model interaktif ini terdiri dari pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion/verification*). Berikut ini gambar serta uraian model interaktif tersebut.



**Gambar 3. 2 Model Analisis Interaktif Miles dan Huberman**

### 1) Pengumpulan data

Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui wawancara, penilaian ahli, observasi, dan penyebaran angket untuk respons uji produk. Data yang terkumpul dalam jumlah besar dan kompleks kemudian dianalisis melalui tahap berikutnya, yaitu reduksi data.

### 2) Reduksi data

Reduksi data melibatkan proses penyaringan dan meringkas data yang relevan dan penting untuk penelitian ini, sehingga analisis dapat lebih terfokus pada informasi yang dibutuhkan. Data yang telah direduksi akan memudahkan proses penyajian data di tahap berikutnya.

### 3) Penyajian data

Dalam tahap ini, data disajikan sesuai dengan alur EDR mode generik (McKenney & Reeves, 2021) dalam bentuk teks naratif (deskripsi). Penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan, atau hubungan antar kategori dan lainnya.

### 4) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah tahap akhir dalam model analisis interaktif ini. Pada tahap ini, hasil analisis data digunakan untuk menyimpulkan kelayakan media pembelajaran ular tangga matematika yang dikembangkan, serta potensinya untuk mendukung pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar.

## 3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan berdasarkan hasil uji validasi ahli, serta respons dari guru dan siswa, menggunakan perhitungan skala dan rumus tertentu.

### 1) Validasi Penilaian Ahli (*Expert Judgment*)

Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala

Likert untuk memberikan penilaian, seperti yang ditampilkan pada tabel 3.8.

**Tabel 3. 8**

**Kriteria Skor Validasi Penilaian Ahli**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Sumber: Sugiyono (2019) dimodifikasi

Kriteria pemberian skor oleh ahli pada tabel 3.8 selanjutnya dapat mengukur persentase kelayakan produk menggunakan rumus berikut.

$$\text{persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut berupa persentase kelayakan produk, sehingga dapat diubah menjadi pernyataan predikat seperti pada tabel 3.9 berikut.

**Tabel 3. 9**

**Konversi Interpretasi Nilai Kelayakan**

No	Persentase	Interpretasi
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arikunto & Safruddin, 2018)

## 2) Validasi Angket (Kuesioner)

Validasi angket (kuesioner) ditujukan kepada responden calon pengguna produk yang dikembangkan, yaitu guru dan siswa. Penilaian respons guru menggunakan skala *Likert* yang disajikan pada tabel 3.10 berikut.

**Tabel 3. 10**  
**Kriteria Skor Validasi Angket Guru**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Sumber: Sugiyono (2019) dimodifikasi

Adapun penilaian respons siswa menggunakan Skala Guttman dari dua pilihan “Ya atau Tidak” dengan tujuan untuk mempermudah responden mengisi angket. Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa perhitungan skala Guttman menggunakan perhitungan “Ya” dengan skor tertinggi 1 dan untuk jawaban “Tidak” dengan skor terendah 0, dapat disajikan pada tabel 3.11 berikut.

**Tabel 3. 11**  
**Kriteria Skor Validasi Angket Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Ya	1
Tidak	0

Hasil skor penilaian angket respons guru dan siswa kemudian dihitung dan dianalisis berdasarkan rumus berikut.

$$\text{nilai praktikalitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase kepraktisan media pembelajaran kemudian dapat diubah menjadi pernyataan predikat pada tabel 3.12 berikut.

**Tabel 3. 12**  
**Konversi Interpretasi Nilai Kepraktisan Respons Guru dan Siswa**

<b>No</b>	<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis

4	21% - 40%	Tidak Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Arikunto & Safruddin, 2018)

### 3.6 Isu Etik Penelitian

Karena penelitian ini melibatkan berbagai pihak, penting untuk menjaga etika dalam melindungi privasi pihak-pihak yang terlibat dan memastikan komunikasi yang baik selama proses pengumpulan data. Berikut adalah beberapa etika yang perlu diperhatikan selama penelitian:.

- 1) Menyediakan surat izin dan Surat Keputusan (SK) penelitian saat memulai penelitian.
- 2) Mendapatkan dan mengembalikan surat persetujuan dari pihak yang bersedia menjadi objek penelitian, serta memenuhi syarat-syarat privasi yang dibutuhkan.
- 3) Menyusun kesepakatan mengenai jadwal pertemuan dengan pihak terkait.
- 4) Menentukan tempat dan waktu pelaksanaan penelitian sesuai kesepakatan dengan pihak terkait.
- 5) Berperilaku sopan dan menghindari pembahasan masalah pribadi pihak yang terlibat.
- 6) Menyembunyikan identitas siswa yang terlibat.
- 7) Mengaburkan atau menyamarkan gambar atau video yang menunjukkan siswa.
- 8) Berpakaian rapi, sopan, dan santun saat bertemu dengan pihak terkait.
- 9) Mempersiapkan segala kebutuhan dan peralatan yang diperlukan untuk pengumpulan data penelitian.