

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

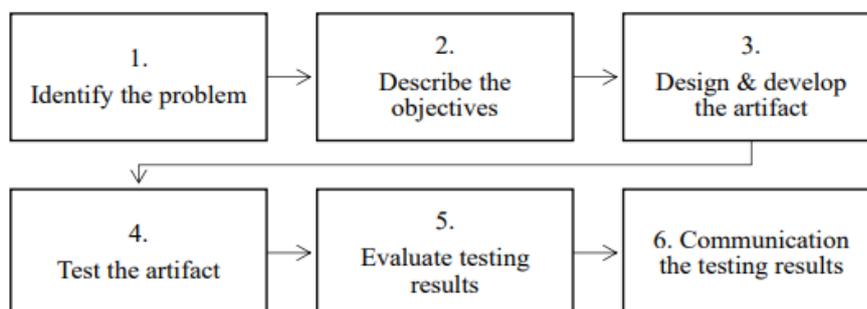
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Design and Development (D&D)*, atau dalam bahasa Indonesia Desain dan Pengembangan. Menurut Richey & Klein (dalam Tracey, 2009, hlm. 1), *Design and development research is “the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development.*

Maka penelitian ini diawali dengan rancangan yang direncanakan dengan sistematis. Penelitian D&D dapat digunakan dalam meneliti suatu produk yang akan dibuat. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mendesain dan mengembangkan sebuah media gerakan literasi sekolah berupa DIKAPEL (Media Kartu Tempel) berbasis *make a match* untuk meningkatkan literasi Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar.

### B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menerapkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Peffer. Menurut Peffer (dalam Pratiwi, 2017) ialah sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian menurut Peffer



Dapat dijelaskan bahwa tahap-tahap dalam desain dan pengembangan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. *Identify the problem*/identifikasi masalah

Mengidentifikasi dan mengumpulkan data-data permasalahan yang ada di lapangan. Data-data tersebut akan menjadi sumber pembuatan media. Peneliti melakukan studi literatur, observasi dan wawancara untuk mengumpulkan berbagai data terkait permasalahan yang ada. Data yang diperoleh merupakan acuan awal untuk menentukan media yang dapat menjadi solusi permasalahan tersebut.

2. *Describe the objectives*/mendeskripsikan tujuan

Setelah data-data hasil identifikasi terkumpul, selanjutnya peneliti menentukan tujuan pengembangan. Tujuan pengembangan terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Setelah tujuan pengembangan ditentukan, maka proses pengembangan media akan lebih terfokus.

3. *Design and develop the artifact*/desain dan pengembangan produk

Desain dan pengembangan produk merupakan langkah paling utama dalam kegiatan penelitian ini. Proses ini meliputi:

a. *Design*/ Desain

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media yang akan dikembangkan dan melakukan analisis kebutuhan serta kelengkapan untuk keperluan pengembangan media.

b. *Development*/ Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan pengembangan dari media yang sebelumnya telah dirancang. Peneliti menggunakan aplikasi desain untuk membantu proses pengembangan media.

4. *Test the artifact*/uji coba produk

Pelaksanaan ujicoba produk dilakukan ketika media siap dievaluasi. Pada tahap ini uji coba media melibatkan beberapa ahli dengan menggunakan lembar validasi yang telah disusun. Para ahli tersebut adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran sekaligus praktikan lapangan yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar.

5. *Evaluate the result of testing*/evaluasi setelah ujicoba

Peneliti melakukan evaluasi serta menganalisis data hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan

kesimpulan mengenai media yang telah dikembangkan, apakah sesuai dengan dengan tujuan penelitian atau tidak.

6. *Communicate the testing results*/mengkomunikasikan hasil ujicoba

Hasil dari pengembangan produk yang didesain, dikembangkan, dan telah dievaluasi dikumpulkan menjadi kesimpulan yang utuh dan serasi. Kemudian dilaporkan sebagai laporan tertulis berupa skripsi dan dikomunikasikan dalam sidang skripsi di depan dosen penguji.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pada penelitian ini dipilih sesuai dengan kriteria partisipan yang terlibat dalam ranah yang diteliti, peneliti memberdayakan ahli, yakni ahli materi yaitu dosen aktif pada program studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia dan ahli media yaitu dosen aktif pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia. Kemudian ahli pembelajaran sekaligus praktikan lapangan yakni guru kelas IV Sekolah Dasar.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan pada penelitian yang akan dilaksanakan sekitar bulan Mei sampai Agustus tahun 2021 di Salah satu SD di Kota Bandung ini diperoleh dengan menggunakan observasi dan validasi.

#### **1. Observasi**

Observasi pada penelitian ini merupakan kegiatan pengamatan menggunakan instrumen yaitu worklog. Segala temuan penulis akan dituangkan ke dalam worklog, yang kemudian dideskripsikan sebagai proses pengembangan DIKAPEL. Kegiatan observasi ini akan terus dilakukan selama proses pengembangan DIKAPEL.

#### **2. Validasi Ahli**

Validasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dari para ahli untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Dalam pengembangan DIKAPEL, validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran sekaligus praktikan

lapangan yakni guru. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media DIKAPEL yang dikembangkan sebelum digunakan secara umum.

## E. Instrumen Penelitian

Berbagai data yang diperlukan untuk penelitian diperoleh menggunakan instrumen penelitian yaitu worklog dan lembar validasi ahli. Instrumen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Worklog

*Worklog* merupakan lembar yang diisi oleh peneliti yang berisikan mengenai proses selama pengembangan media. Dalam penelitian ini, *worklog* dipergunakan untuk menuliskan setiap temuan-temuan dan setiap progres selama proses pengembangan DIKAPEL (Media Kartu Tempel). *Worklog* disesuaikan dengan langkah-langkah metode penelitian *Design and Development* (D&D) model model Peffer, dkk yakni 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objectives*, 3) *Design and develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate the result of testing*, dan 6) *Communicate the testing result*.

### 2. Lembar Validasi Ahli

Instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji coba kelayakan media DIKAPEL (Media Kartu Tempel) berupa angket untuk mengetahui seberapa layak media DIKAPEL digunakan untuk meningkatkan literasi Pancasila siswa. Uji coba dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan guru sebagai ahli pembelajaran sekaligus praktikan lapangan untuk mengetahui tingkat kelayakan DIKAPEL.

Tabel 3. 1 Unsur dan Pengumpulan Data Penelitian

Unsur	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penilaian	Sasaran
Uji Kelayakan Media	<b>Validasi Ahli Materi</b> Meminta penilaian, saran dan masukan dari para ahli terkait kesesuaian data dengan desain produk	Lembar Angket Validasi Ahli Materi	Dosen program studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia
	<b>Validasi Ahli Media</b> Meminta penilaian, saran dan masukan dari para ahli	Lembar Angket	Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah

	terkait kesesuaian data dengan desain produk	Validasi Ahli Media	Dasar Universitas Pendidikan Indonesia.
	<b>Validasi Ahli Pembelajaran</b> Meminta penilaian, saran dan masukan dari para ahli terkait kesesuaian data dengan desain produk	Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran	Guru kelas IV Sekolah Dasar, sekaligus sebagai praktikan lapangan.

Lembar validasi disusun dan dikembangkan berdasarkan kepada LORI (*Learning Object Review Instrument*) yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer dan Leacock pada tahun 2007 serta oleh Wahono pada tahun 2006. LORI membahas mengenai aspek dan penilaian suatu media pembelajaran (dalam Hajidi, 2018).

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	No	Kriteria
Umum	1.	Media telah disusun kreatif
	2.	Media telah disusun inovatif
	3.	Media dapat menarik perhatian siswa
	4.	Media dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap pembelajaran
	5.	Media menggunakan bahasa yang komunikatif
Desain	6.	Desain Visual media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
	7.	Animasi dan tulisan pada media dapat terlihat dengan jelas
	8.	Animasi, tulisan dan perpaduan warna tidak mengganggu
	9.	Animasi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
	10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
	11.	Tidak ada kesalahan dalam tulisan
Kemudahan Penggunaan	12.	Siswa dapat dengan mudah memasang kartu pasangannya
	13.	Alur cerita dan misi dapat dipahami oleh siswa

<b>Aksesibilitas</b>	14.	Media dapat digunakan oleh siapapun
	15.	Media dapat digunakan dimana saja
<b>Reusabilitas</b>	16.	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan kembali

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

<b>Aspek</b>	<b>No</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Umum</b>	1.	Media telah disusun kreatif
	2.	Media telah disusun inovatif
	3.	Media dapat menarik perhatian siswa
	4.	Media dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap pembelajaran
	5.	Media menggunakan bahasa yang komunikatif
<b>Materi Pembelajaran</b>	6.	Kesesuaian materi pada media dengan Kompetensi Inti (KI)
	7.	Kesesuaian materi pada media dengan Kompetensi Dasar (KD) PPKn kelas IV Sekolah Dasar
	8.	Kesesuaian materi pada media dengan tujuan pembelajaran
	9.	Media dapat digunakan sebagai media literasi siswa pada kegiatan Gerakan Literasi Sekolah
	10.	Penyampaian materi pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar
	11.	Media dapat membantu meningkatkan literasi pancasila siswa
	12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

<b>Aspek</b>	<b>No</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Umum</b>	1.	Media telah disusun kreatif
	2.	Media telah disusun inovatif
	3.	Media dapat menarik perhatian siswa

	4.	Media dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap pembelajaran
	5.	Media menggunakan bahasa yang komunikatif
<b>Materi Pembelajaran</b>	6.	Kesesuaian materi pada media dengan Kompetensi Inti (KI)
	7.	Kesesuaian materi pada media dengan Kompetensi Dasar (KD) PPKn kelas IV Sekolah Dasar
	8.	Kesesuaian materi pada media dengan tujuan pembelajaran
	9.	Media dapat digunakan sebagai media literasi siswa pada kegiatan Gerakan Literasi Sekolah
	10.	Penyampaian materi pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar
	11.	Media dapat membantu meningkatkan literasi pancasila siswa
	12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
<b>Desain</b>	13.	Desain Visual media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
	14.	Animasi dan tulisan pada media dapat terlihat dengan jelas
	15.	Animasi, tulisan dan perpaduan warna tidak mengganggu
	16.	Animasi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
	17.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
	18.	Tidak ada kesalahan dalam tulisan

## F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data adalah kegiatan setelah seluruh yang dibutuhkan telah terkumpul. Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian, karena dengan analisa data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.

### 1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Dalam menganalisis data yang telah terkumpul dari penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis Model Miles and Huberman (dalam Khairunnisa, 2019) yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

### a. Reduksi Data

Miles dan Huberman menjelaskan bahwa reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan penulis di lapangan. Proses reduksi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan melalui instrumen worklog. Reduksi data berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung. Proses reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam bentuk catatan lapangan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dari tahapan pengembangan DIKAPEL yakni 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objectives*, 3) *Design and develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate the result of testing*, dan 6) *Communicate the testing result*.

### b. Penyajian Data

Penyajian data dari tahapan pengembangan DIKAPEL yang telah direduksi kemudian disusun berupa deksripsi proses pengembangan.

### c. Menarik Kesimpulan

Setelah data disajikan, maka proses selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, penulis akan menarik kesimpulan dan memverifikasi data dari proses pengembangan yang sudah disajikan.

## 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari lembar hasil validasi para ahli. Selanjutnya data dari hasil validasi para ahli dianalisis menggunakan skala likert untuk mengetahui seberapa layak media DIKAPEL ini digunakan. Skala likert memiliki lima kategori dengan masing-masing skor yang berbeda. Skala likert dipilih karena skala likert dapat digunakan untuk mengetahui persepsi seseorang mengenai suatu hal tertentu. Dalam hal ini ialah persepsi ahli mengenai DIKAPEL (Media Kartu Tempel) untuk meningkatkan literasi Pancasila. Berikut ini merupakan kategorisasi penilaian menggunakan skala likert (Sugiyono, 2011, hlm. 134)

Tabel 3. 5 Kategorisasi Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup baik

4.	2	Kurang baik
5.	1	Tidak baik

Berdasarkan kepada kategorisasi penilaian menggunakan skala likert di ataslah kemudian dilakukan perhitungan persentase rata-rata pada setiap komponen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor data yang diperoleh}}{\sum \text{Skor total}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh skor persentase yang menunjukkan kualitas media DIKAPEL (Media Kartu Tempel). Hasil persentase mengenai kualitas media DIKAPEL (Media Kartu Tempel) tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan media sebagaimana menurut Arikunto (dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017, hlm. 207):

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Media

No	Skor dalam persen (%)	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat Layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	21 – 40 %	Kurang Layak
5.	< 21 %	Tidak Layak