

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

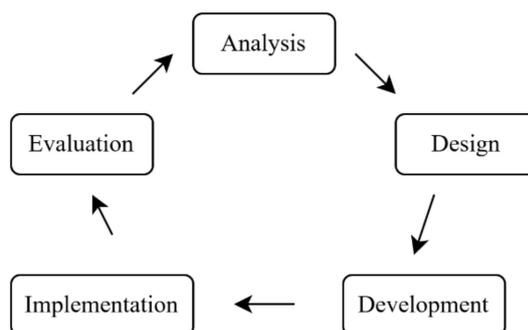
Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2007, hlm. 1) yang mengemukakan bahwa metode D&D merupakan suatu studi yang dilakukan secara sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi, yang bertujuan untuk membangun dasar empiris dalam menciptakan produk serta alat instruksional maupun noninstruksional, termasuk model baru atau yang telah disempurnakan. Metode *Design and Development* (D&D) dilakukan dengan tujuan menciptakan prosedur, teknik, atau alat berdasarkan analisis metode terhadap suatu kasus yang spesifik (Nurazka, Fitriyani, dan Widjayatri, 2022, hlm. 244). Terdapat dua kategori dalam penelitian D&D, yaitu produk dan model Richey dan Klein (2007, hlm. 7). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian *Design and Development* adalah salah satu metode penelitian yang berkaitan dengan produk desain, pengembangan serta evaluasi dari pengembangan suatu produk maupun alat dan model guna memperbaiki kualitas produk.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* ini akan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Lima prosedur ini akan menggambarkan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* hingga final

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Seperti penjelasan sebelumnya, dalam mengembangkan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* akan melalui lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Kelebihan dari model ADDIE, yaitu model ini sederhana dan

mudah dipelajari serta memiliki struktur yang sistematis karena memiliki 5 komponen yang saling berkaitan, yang artinya dari tahapan pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin didahulukan (Proklawati, Roekhan, dan Susanto, 2021, hlm. 19).



Gambar 3.1 : Model ADDIE

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang akan dilalui pada saat melakukan pengembangan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* berdasarkan tahapan ADDIE.

### 3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama, peneliti akan menganalisis terkait masalah yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi hak dan kewajiban di kelas IV salah satu SD Negeri Kabupaten Kuningan yang mengerucut pada penggunaan media sebagai sumber belajar yang tersedia masih kurang. Selanjutnya peneliti akan menganalisis kurikulum yang akan digunakan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran guna menunjang keberhasilan pembelajarannya. Dalam tahap ini juga peneliti akan menganalisis terkait kurikulum yang di dalamnya terdapat materi hak dan kewajiban di sekolah.

### 3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahap desain akan berisi kegiatan berupa:

- a. Mempelajari masalah yang telah dianalisis sebelumnya yang akan menghasilkan solusi yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan;

- b. Selanjutnya akan dilakukan tahapan untuk menentukan rancangan seperti apa yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari hak dan kewajiban dan menuju tahap pengembangan k etika rancangan telah selesai (sesuai dengan analisis kebutuhan siswa).

### 3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini memuat langkah-langkah sebagai berikut:

2. Membuat dan memeriksa kembali susunan secara keseluruhan desain media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* yang telah dirancang sebelumnya.
3. Membuat instrumen kelayakan atau validasi dari media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran serta ahli materi. Guna mengetahui seberapa layak media pembelajaran yang telah dikembangkan.
4. Para ahli melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.
5. Perbaiki media pembelajaran jika para ahli memberikan saran atau masukan.

### 3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan implementasi atau uji coba media pembelajaran yang telah di kembangkan pada siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar yang terdapat di Kabupaten Kuningan. Agar mengetahui keterbacaan serta respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

### 3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, akan dilakukan evaluasi akhir oleh para ahli untuk menilai menyatakan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila para ahli memberikan koreksi, saran, atau masukan berdasarkan hasil tahap implementasi, maka peneliti akan melakukan perbaikan hingga media pembelajaran dinyatakan layak digunakan. Namun, jika tidak ada koreksi dari para ahli, media pembelajaran dianggap telah memenuhi standar kelayakan dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban.

### 3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian dipilih sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validator ahli materi merupakan dosen PGSD Kampus Bumi Siliwangi yang akan meninjau dan menilai kelayakan materi dalam media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* pada materi hak dan kewajiban.
2. Validator ahli media merupakan dosen PGSD Kampus Bumi Siliwangi yang berkompeten di bidang desain yang akan menilai kualitas, kelayakan, desain, dan teknis pada materi hak dan kewajiban.
3. Validator ahli praktisi pembelajaran merupakan guru kelas IV yang berkompeten di bidang pembelajaran yang akan memberi masukan dan menilai terhadap media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"*.

### 3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data akan dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Tes merupakan serangkaian instrumen dalam proses pengumpulan data yang berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab untuk mengukur suatu perilaku tertentu (Faiz, Putra, dan Nugraha, 2022, hlm. 493). Tes akan digunakan untuk menguji apakah media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan kemampuan asertif tentang hak dan kewajiban. Tes yang diberikan kepada siswa berupa soal *pre-test* dan *post-test* dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 5 soal dan uraian sebanyak 2 soal.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes**

<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Indikator yang Dinilai</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Nomor Soal</b>
Kemampuan asertif	Mampu menyampaikan perasaan dan pendapat	6	1 dan 5
	Mampu mempertahankan hak-hak pribadi	3	3

	Mampu menghormati hak-hak orang lain	10	2 dan 4
--	--------------------------------------	----	---------

### 3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Game Card “Assertive Heroes”* mulai dari tahap desain awal hingga hasil akhirnya. Sementara itu, analisis data kualitatif digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli dan mengukur hasil uji coba media pembelajaran *Game Card “Assertive Heroes”* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa sekolah dasar.

#### 3.5.1 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa wawancara kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil wawancara akan dianalisis menggunakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil wawancara akan dianalisis menggunakan tahap menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 246) yaitu:

##### a. Reduksi Data

Menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 247) reduksi data adalah proses merangkum, memilih informasi yang relevan, memfokuskan pada tema dan pola tertentu, serta membuang data yang tidak diperlukan. Pada penelitian ini, peneliti mereduksi data hasil lapangan dengan cara merangkum dan memfokuskan pada hal-hal penting untuk mendesain media pembelajaran *Game Card “Assertive Heroes”*.

##### b. Penyajian Data

Penyajian data adalah tindakan pengorganisasian informasi dapat dilakukan ke dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan dan mempermudah dalam memahami apa yang terjadi serta merencanakan langkah kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami (Sugiyono, 2013, hlm. 249). Dalam penelitian ini, data akan disajikan dalam bentuk table dan dijelaskan secara deskriptif untuk memudahkan pemahaman dalam proses pengembangan media pembelajaran.

c. Penarikan Kesimpulan

Menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2013, hlm. 252) tahapan terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan temuan baru yang sebelumnya belum ditemukan untuk menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dalam konteks ini adalah mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan dengan isi yang menarik.

### 3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Kelayakan Produk

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli guru sebagai ahli pembelajaran untuk melihat kelayakan media pembelajaran. Penilaian validasi ahli akan dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, dan persepsi dari setiap pertanyaan.

**Tabel 3. 2 Kategori Penilaian Skala Likert**

Skor	Kategori
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup

2	Kurang
1	Sangat tidak layak

Sumber: (Hardani dkk., 2020, hlm. 391)

Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversi ke dalam persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

P = Persentase skor kelayakan

$\sum R$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya dilakukan interpretasi data dengan fokus pada penilaian kelayakan berdasarkan Skala Likert, sesuai dengan kriteria yang dijelaskan pada tabel 4.3 berikut.

**Tabel 3. 3 Interpretasi Skala Likert**

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat layak
4	60% - 79,99%	Layak
3	40% - 59,99%	Cukup layak
2	20% - 39,99%	Kurang layak
1	0% - 19,99%	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Peningkatan Kemampuan Asertif Siswa

Peneliti akan menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran. Soal *pre-test* dan *post-test* berupa soal uraian mengenai mengenai hak dan kewajiban. Skor setiap siswa dihitung berdasarkan total jawaban yang benar. Hasil skor tersebut nantinya diubah menjadi nilai sesuai dengan ketentuan berikut:

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

Setelah diperoleh nilai siswa, untuk menghitung pengkategorian efektivitas media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa diuji dengan uji N-gain. Uji N-gain dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji N-gain sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun efektif atau tidaknya N-gain menurut Meltzer (dalam Fauziah, Praherdhiono, dan Ulfa, 2020, hlm. 452) sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kategori Uji N-Gain**

Nilai normalitas gain	Kategori
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,3 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah