

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi yang menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, simbol, karakteristik, deskripsi maupun gejala untuk suatu fenomena, bersifat alami serta holistik fokus dan multimetode, memakai beberapa teknik, memprioritaskan kualitas, serta datanya disajikan dalam bentuk deskriptif atau naratif. Tujuan dari penelitian kualitatif untuk menemukan jawaban pada suatu fenomena atau pernyataan dengan prosedur ilmiah yang sistematis menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini mencoba untuk memahami suatu makna dari suatu kejadian atau peristiwa dengan cara berinteraksi kepada orang-orang dalam keadaan atau fenomena tersebut (Yusuf, 2019).

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan tradisional pecele yang dirancang secara bertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi IPS Tema 7 Subtema 2 pembelajaran 4 kelas IV di Sekolah Dasar.

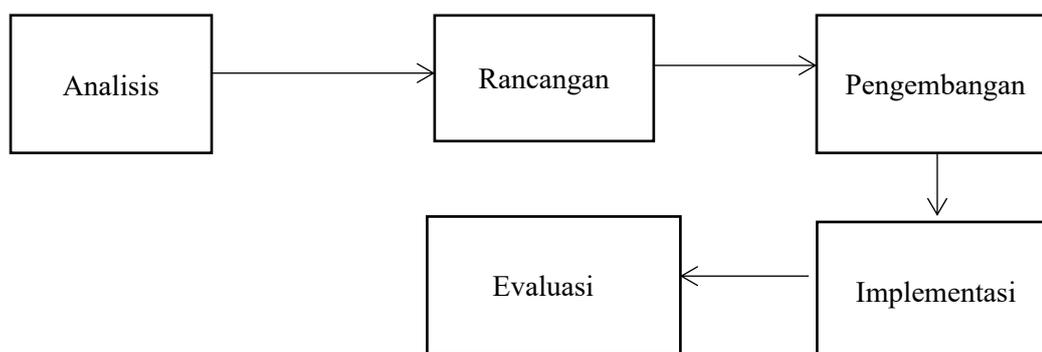
Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ialah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media

pembelajaran agar bisa digunakan untuk beberapa kali pembelajaran.

Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Model desain pembelajaran ADDIE adalah model desain pembelajaran yang menggunakan lima langkah sederhana dalam pengaplikasiannya. Sesuai dengan namanya model desain pembelajaran ADDIE ada lima langkah dalam pembelajarannya.

Ada lima langkah yang dikemukakan dalam model ini sesuai dengan akronimnya yaitu :1). Analisis adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik. 2).Design adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran.3). Development adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. 4).Implementation adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. 5).Evaluation adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

Media pembelajaran berupa permainan tradisional pecele pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu:



Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE

1. Analisis (analysis)

Pada tahap awal analisis yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada dimana dapat diselesaikan dengan menggunakan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan. Permasalahan yang terjadi pada saat ini yaitu seiring perkembangan zaman permainan pecele semakin tidak di pakai lagi oleh anak-anak. Peneliti berkeinginan untuk melaksanakan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS menggunakan media permainan tradisional pecele. Peneliti berharap setelah melakukan pembelajaran dengan media permainan tradisional pecele hal tersebut akan membuat anak-anak menjadi sangat tertarik lagi dengan permainan tersebut dan sangat menyukai mata pelajaran IPS. Hal ini diperkuat dengan melakukan observasi dan praktek langsung kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

2. Perancangan (design)

Tujuan dari perancangan (design) Banner kotak tangga untuk permainan tradisional pecele yaitu untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan pertama yang dilakukan dalam perancangan (design) media permainan tradisional pecele berupa Banner kotak tangga yaitu membuat tabel berwarna dan membuat materi yang akan dimasukkan dalam kotak tangga pecele. Setelah selesai membuat banner kotak tangga permainan tradisional pecele dan materi, selanjutnya yaitu penyusunan untuk instrumen kelayakan terhadap media permainan tradisional pecele berupa banner kotak tangga.

3. Pengembangan (development)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan beberapa kegiatan antara lain pengumpulan berbagai materi dari berbagai sumber yang relevan, pembuatan tabel berwarna berupa kotak tangga untuk permainan tradisional pecele yang dibutuhkan, serta pembuatan modul, bahan ajar, lkpd, soal evaluasi, dan soal tes awal. Kegiatan selanjutnya dalam proses pengembangan yaitu pengembangan instrument penilaian yang ditujukan kepada dosen ahli validasi materi dan ahli validasi media.

4. Implementasi (implementation)

Pada tahap implementasi (implementation) adalah kegiatan yang telah direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pengembangan produk media permainan tradisional pecele kotak tangga yang terbuat dari banner. Pada uji coba pengembangan produk permainan tradisional pecele kotak tangga yang terbuat dari Banner, dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang dimana melakukan observasi atau implementasi langsung kepada peserta didik kelas IV SDN 2 Manangga pada saat proses pembelajaran.

5. Evaluasi (evaluation)

Pada tahap evaluasi (evaluation) ini, dimana terdapat tahapan analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), dan implementasi (implementation) dalam melakukan setiap tahapan model pengembangan ADDIE. Pada akhir ditahap evaluasi (evaluation) merupakan perbaikan dari setiap kegiatan yang telah dilaksanakan. Dalam evaluasi penelitian yang telah dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan produk melalui uji kelayakan ahli validasi materi dan ahli validasi media, serta melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SDN 2 Manangga.

3.2 Klarifikasi Konsep

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa istilah yang sering digunakan. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah tersebut maka peneliti akan memberikan klarifikasi konsep terhadap istilah-istilah yang digunakan.

1. Respon belajar anak; adalah reaksi sosial yang dilakukan peserta didik dalam menanggapi rangsangan dalam dirinya dari situasi pengulangan yang dilakukan orang lain, seperti tindakan pengulangan guru dalam proses pembelajaran atau dari fenomena sosial disekitar sekolahnya.

2. Permainan tradisional; dalam penelitian ini maksudnya adalah jenis permainan dan mainan yang bersifat folklore, ada secara turun-temurun, dan tergantung daerahnya. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional daerah Tasikmalaya, yaitu pecele Permainan tradisional ini adalah tindakan dilakukan dalam konteks pembelajaran IPS di kelas IV dengan tema mengenal pakaian adat budaya Indonesia.

3.3 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Lokasi penelitian dilakukan pada satu tempat yaitu di SDN 2 Manangga Kota Tasikmalaya.

3.3.1 Partisipan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai subjek penelitian. Sedangkan yang menjadi objek yang dijadikan sebagai sumber data oleh peneliti dalam penelitian ini adalah diantaranya ahli materi, ahli media, guru, peserta didik, dan dokumen pendukung. Pada penelitian ini menggunakan media konkret materi mengenal pakaian adat budaya Indonesia di kelas, validasi produk dari validator ahli media dan materi yang merupakan dosen di UPI kampus Tasikmalaya, 47 peserta didik kelas IV SDN 2 Manangga di jadikan sumber data dalam penilaian kondisi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan tradisional pecele kotak tangga dan juga peneliti akan memperhatikan dokumen-

dokumen yang mendukung dalam penelitian.

3.3.2 Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 di SDN 2 Manangga Jl.Rancageneng, Sukajaya, Kec.Bungursari, Kota.Tasikmalaya, Jawa Barat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data oleh peneliti dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas IV langsung di sekolah mengenai media pembelajaran yang digunakan. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan pada saat melakukan wawancara dengan guru dan dokumentasi, data yang diperoleh selanjutnya yaitu hasil validasi kelayakan produk menggunakan angket validasi yang dikembangkan dari validator ahli materi dan ahli media, dan pengumpulan data yang terakhir yaitu hasil pre-text. Sebelum pembelajaran menggunakan media permainan tradisional pecele berupa banner kotak tangga dilaksanakan pre-test sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media tersebut.

1) Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih secara langsung tatap muka. Teknik pengumpulan data dengan wawancara ini berguna untuk mendapatkan data primer, pelengkap data yang akan dikumpulkan, dan untuk menguji hasil pengumpulan data lainnya. Ketika menggunakan teknik ini, peneliti harus membuat rangkuman yang sistematis pada hasil wawancara yang sudah diperoleh. Berbagai sumber data yang diperoleh pun harus dikelompokkan kembali untuk memperoleh data yang tuntas atau pasti. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data melalui wawancara ditujukan kepada guru kelas IV Sekolah Dasar.

2) Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui selembaran kertas yang didalamnya diberi pernyataan. Data yang diperoleh dari angket validasi dalam penelitian ini yaitu hasil penilaian ahli materi dan ahli media mengenai pengembangan permainan tradisional pecele berupa banner kotak tangga beserta kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran IPS.

3) Pre-test dan Post-test

Pre-test (tes awal) dilakukan sebelum menggunakan media permainan tradisional pecele berupa banner kotak tangga yang dikembangkan. Pengumpulan data dari tes awal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik mengenai materi IPS dengan pemberian soal esai yang ada jawaban pilihannya pada materi mengenal pakaian adat tradisional budaya Indonesia. Kemudian setelah digunakannya media tersebut dalam pembelajaran dilakukan Kembali tes yang sama dengan pre-text yaitu post-test yang bertujuan untuk mengambil data atau memperoleh nilai dari pemahaman peserta didik mengenai materi IPS setelah penggunaan media permainan tradisional pecele berupa banner kotak tangga tersebut.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pengumpulan data yang berhubungan dengan teknik pengumpulan data untuk memperoleh data non tes dan tes yang dijadikan sebagai landasan untuk membuat kesimpulan. Adapun instrument dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan oleh peneliti untuk memudahkan dalam menyusun daftar pertanyaan untuk analisis kebutuhan lapangan. Peneliti menggunakan wawancara langsung kepada guru ke IV SD.

Tabel 3.2 Instrumen Wawancara

No.	Instrumen Wawancara (Sumber Data Wali kelas IV Sekolah Dasar)
1.	Sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar dan mengajar.
2.	Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas.
3.	Kesesuaian metode dalam pembelajaran.
4.	Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS.
5.	Kesesuaian media pembelajaran IPS dengan materi ajar.
6.	Kendala dalam pembelajaran IPS.
7.	Rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.
8.	Sikap peserta didik saat guru menjelaskan materi IPS dikelas.
9.	Kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan karakter peserta didik.

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket yang digunakan dalam instrument ini yaitu angket validasi ahli materi pembelajaran IPS dan ahli media untuk menilai aspek materi yang disusun dan desain dalam pengembangan media permainan tradisional pecle sudah sesuai dan layak atukah belum.

a. Lembar angket validasi ahli materi

Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Point Penilaian
Kelayakan Isi	Kelengkapan Materi	Kesesuaian isi dengan kelengkapan materi.
	Keluasan Materi	Kesesuaian isi dengan pencapaian kompetensi dasar.
	Kedalaman Materi	Kesesuaian isi dengan kedalaman materi mencakup pemahaman tentang pakaian tradisional Indonesia dan contoh gambar pakaian tradisionalnya.

Kelayakan Kebahasaan	Bahasa digunakan dipahami.	yang mudah	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami peserta didik.
	Kalimat digunakan dipahami.	yang mudah	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan mudah dipahami.
	Tidak menimbulkan makna ganda.		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.
Mendorong Keingintahuan	Mendorong ingin tahu didik.	rasa peserta	Isi Materi dan gambar dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi mengenal pakaian adat tradisional.

b. Lembar Angket validasi Ahli Media

Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Kesesuaian desain dengan materi mengenal pakaian adat budaya Indonesia.	Pemahaman terhadap materi.	Kesesuaian desain gambar dengan isi materi pada media berupa banner kotak tangga permainan pecele.

		Gambar yang dihadirkan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
		Gambar yang dihadirkan mengenalkan pakaian adat Indonesia.
Kerapihan	Tata Letak	Kerapihan tata letak teks dan gambar sesuai.
	Jenis Huruf	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.
Kegunaan	Dalam memfasilitasi	Media mempermudah peserta didik dalam proses belajar baik didalam kelas ataupun luar kelas. Kegunaan media dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat aktif pada kegiatan pembelajaran.

3.6 Prosedur Penelitian

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan beberapa tahapan di antaranya sebagai berikut :

- a. Melakukan perizinan ke SDN 2 Manangga Jl.Rancageneng, Sukajaya, Kec.Bungursari, Kota.Tasikmalaya, Jawa Barat.
- b. Melakukan pengambilan data awal berupa wawancara mengenai media pembelajaran dengan guru kelas IV di SDN 2 Manangga.
- c. Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan pengembangan media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Membuat pengembangan media pembelajaran berupa banner kotak tangga untuk permainan tradisional pecele pada materi mengenal pakaian adat budaya Indonesia.
- b. Melakukan validasi oleh para ahli.
- c. Melakukan implementasi dari hasil pengembangan media pembelajaran berupa banner kotak tangga untuk permainan tradisional pecele pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Manangga..

3. Tahap Akhir

Peneliti melakukan tahap akhir diantaranya dengan:

- a. Mengumpulkan data
- b. Mengumpulkan hasil data kualitatif
- c. Menganalisis kemudian menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Kualitatif

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data

(Moleong,2017).

Ketepatan dan keakuratan data yang terkumpul sangat diperlukan, namun tidak dapat pula dipungkiri bahwa sumber informasi yang berbeda akan memberikan informasi yang berbeda pula. Pekerjaan menganalisis data memerlukan usaha pemusatan perhatian dan pengerahan tenaga fisik dan pikiran sendiri. Selain menganalisis data, peneliti juga perlu mendalami kepustakaan guna mengonfirmasikan teori.

Data penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus-menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus (Sugiyono, 2018:246)

1.Reduksi Data.

Menurut Sugiyono (2018:247-249) Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya, pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam mereduksi data akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai dan telah ditentukan sebelumnya. Reduksi data juga merupakan suatu proses berfikir kritis yang memerlukan kecerdasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

2.Penyajian Data (Data Display).

Setelah mereduksi data, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk table, grafik, flowchart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian

data tersebut, maka data dapat terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Selain itu dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya namun yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, dan tersusun sehingga akan semakin mudah dipahami (Sugiyono, 2018:249).

3. Penarikan Kesimpulan.

Langkah terakhir dalam menganalisis penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2018:252-253) kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan perumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

3.8 Isu Etik Penelitian

Pada penelitian ini melibatkan guru, dan peserta didik sebagai sarana penelitian. Dalam penelitian ini isu etik yang muncul berkaitan dengan dampak psikologis pada partisipan pada saat implementasi desain didaktis. Isu etik yang muncul pada saat implementasi diantaranya timbul rasa malu, takut, terganggu oleh soal tes yang diberikan peneliti. Isu etik lain yang perlu diantisipasi adalah kemungkinan terganggunya program pembelajaran yang sudah disusun oleh wali kelas di kelas partisipan.

Untuk mengatasi isu etik pada saat implementasi peneliti melakukan pendekatan kepada partisipan dengan menyampaikan bahwa soal tes yang

diberikan hanya untuk keperluan penelitian yaitu untuk mengungkap bagaimana cara mereka mengerjakan soal nilai tempat. Penelitian ini tidak ada kaitannya dengan penilaian guru di kelas dan identitas partisipan dijamin kerahasiaannya. Sedangkan untuk mengatasi isu etik yang berkaitan dengan terganggunya program pembelajaran yang sudah disusun guru, peneliti melakukan komunikasi untuk menyesuaikan waktu penelitian dengan program guru terkait konsep nilai tempat.