

## BAB III METODE PENELITIAN

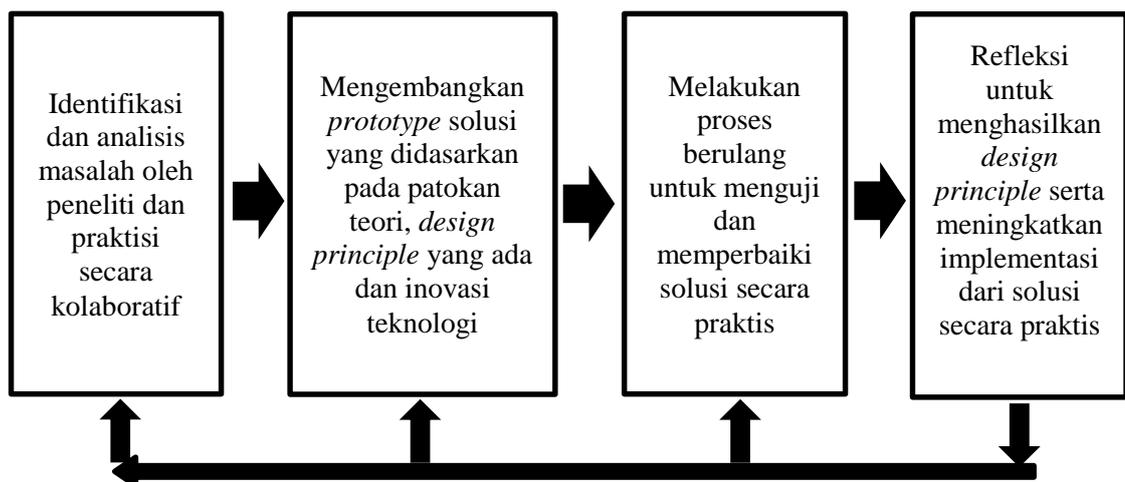
### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada materi tema pahlawanku guna meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development (DnD)* atau dikenal juga dengan nama *Design Research*.

*Design Research* adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, megebangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pelajaran, produk san sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya. (Plomp, dalam Lidinillah, 2012)

Dari definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam penelitian ini, hal yang paling diperhatikan adalah proses perancangan dan pengembangan desain yang merupakan solusi terhadap permasalahan pendidikan.

Adapun desain penelitian yang digunakan ialah desain penelitian model Reeves (2006). Berikut langkah-langkah pelaksanaan *design research* pada model pada model Reeves:



Gambar 3. 1 Design Penelitian Model Reeves

(dalam Lidinillah, 2012, hlm. 11)

Penelitian ini akan dilakukan sampai pada peneliti mendapatkan model hipotetik dari produk pengembangan media pembelajaran *scrapbook*. Sehingga langkah penelitian dilakukan sampai pada validasi kelayakan atau tahap tiga pada model pengembangan Reeves (2006), yakni melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktik.

### 3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru, ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV.

Guru berperan sebagai narasumber atau informan pada tahap indentifikasi dan analisis masalah, hal ini diperlukan untuk memperoleh gambaran kondisi awal pembelajaran.

Ahli materi adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai materi SD tema Pahlawanku yaitu guru kelas IV SD sebagai praktisi pembelajaran yang secara langsung bertugas menyampaikan materi tersebut. Dalam penelitian ini peran ahli materi adalah untuk memvalidasi produk *scrapbook* dari aspek kualitas materi dan pembelajaran. Pada penelitian ini ahli materi yang terlibat sebanyak 2 orang.

Ahli media adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai dalam penilaian media pembelajaran dari segi tampilan maupun perangkat. Ahli media berperan dalam memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran *scrapbook* dan memvalidasi produk *scrapbook* dari aspek kualitas desain pesan. Pada penelitian ini ahli materi yang terlibat sebanyak 2 orang.

Siswa kelas IV SD, merupakan peserta didik yang menjadi sasaran dari pengembangan media *scrapbook*. Dalam penelitian ini peserta didik memiliki peran untuk menilai media dari perspektif pengguna untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Adapun jumlah siswa yang terlibat adalah 6 orang dari dua kelas. yang dipilih berdasarkan tingkat prestasi belajar siswa dalam kategori tinggi, sedang dan rendah.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa wawancara, studi kepustakaan, dan angket.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mengenai kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran. Selanjutnya, studi kepustakaan digunakan dalam menentukan desain media yang dibutuhkan. Adapun instrumen angket, meliputi angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup disediakan untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan, sedangkan angket terbuka disediakan untuk memberikan saran yang tidak tersedia dalam angket tertutup. Untuk lebih jelasnya instrumen penelitian yang digunakan terlampir pada lampiran 1.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif.

Proses ini adalah tahap awal, peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah yang terjadi dilapangan, hal ini bisa dilakukan melalui observasi, dan wawancara kepada guru dan siswa sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN Babakan Ciparay 89 Bandung yang dilakukan pada bulan Januari 2017 untuk menganalisis permasalahan yang biasa terjadi pada pembelajaran SD kelas 4.

2. Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi.

Setelah mendapatkan data dilapangan melalui hasil studi pendahuluan, peneliti menghubungkan data tersebut dengan teori-teori yang relevan. Kemudian di kembangkanlah suatu desain produk untuk memecahkan masalah yang terjadi. Tahap ini terdiri atas perencaranaan media dan pengembangan produk.

- a. Perencanaan media
- pembuatan produk. Langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut:
- 1) Melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator pada silabus kelas IV SD, membaca buku sumber yang berkaitan dengan pembelajaran tematik maupun mata pelajaran dengan tema peristiwa sub tema peristiwa menyenangkan.
  - 2) Mengkaji materi tentang media dan macam-macam teknik *scrapbook* sebagai dasar dalam memilih bentuk dan desain media *scrapbook*.
- b. Pengembangan produk
- 1) Membuat prototipe media *scrapbook*. Langkah pertama, peneliti mengumpulkan gambar tokoh pahlawan kemudian melakukan *editing* gambar menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*. Selanjutnya peneliti membuat desain media menggunakan *software CorelDraw X4*. Desain yang sudah jadi kemudian dicetak dalam kertas *Art paper* ukuran A3. Setelah dicetak, langkah selanjutnya adalah proses pemotongan menggunakan gunting dan *cutter* kemudian potongan tersebut disusun menggunakan lem. Langkah terakhir yakni penjilidan dengan menggabungkan antar halaman.
  - 2) Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media *scrapbook*.
  - 3) Melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing.
3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis
- Setelah produk telah dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan Uji coba awal yang bertujuan untuk memvalidasi media *scrapbook*. Validasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat

kelayakan media dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan melakukan uji coba terbatas dengan subjek penelitian siswa kelas 4 SD sebanyak 6 siswa.

Peneliti akan melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk media yang dikembangkan sesuai hasil uji coba dan pertimbangan pembimbing, hal ini lah yang akan menjadi dasar pengembangan produk agar tercipta produk media yang lebih baik. Setelah revisi selesai, maka dilakukan uji coba kembali. Proses ini akan terus berulang apabila produk belum menunjukkan tingkat kelayakan yang baik. Namun, apabila proses hasil uji coba menunjukkan hasil kelayakan yang baik, pengujian media akan dihentikan dan didapatilah model hipotetik media pembelajaran *scrapbook* yang layak digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa SD.

#### 4.1 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

##### 1. Analisis Data Kualitatif

Data yang dianalisis meliputi data hasil wawancara terhadap guru, penilaian pedoman pengembangan produk dan data saran validasi produk. Hasil wawancara akan dianalisis untuk mengetahui gambaran kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk siswa. Sedangkan penilaian pedoman pengembangan produk dianalisis untuk mengetahui kesesuaian desain produk dengan prosedur pengembangan yang terdapat pada pedoman pengembangan produk. Untuk saran atau komentar validasi diperoleh melalui angket terbuka. Saran-saran tersebut akan digunakan peneliti untuk memperbaiki produk media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan.

##### 2. Analisis Data Kuantitatif

Data yang dianalisis meliputi adalah data hasil angket tertutup yang meliputi kelayakan media dari ahli media dan ahli materi serta respon dari siswa sebagai subjek uji coba. Analisis data ini dijadikan

sebagai pedoman untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *scrapbook*.

Data yang diperoleh dari hasil angket tertutup dianalisis dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus sebagai berikut.

Rumus 
$$X_i = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

- $X_i$  = skor rata-rata  
 $\sum X$  = jumlah skor  
 $n$  = jumlah penilai

- 2) Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada pengkategorisasian menurut Eko P. Widoyoko (2009, hlm. 238)

Tabel 3. 1 Konversi data kuantitatif ke data kualitatif berskala 5

<b>Rentang Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kesimpulan</b>
$X > M_i + 1,8 S_{bi}$	$> 4,2$	Sangat baik (SB)	Dapat dijadikan contoh
$M_i + 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{bi}$	$> 3,4 - 4,2$	Baik (B)	Dapat digunakan tanpa perbaikan
$M_i - 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 0,6 S_{bi}$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup (C)	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
$M_i - 1,8 S_{bi} < X \leq M_i - 0,6 S_{bi}$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang (K)	Dapat digunakan

			dengan banyak perbaikan
$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat kurang (SK)	Belum dapat digunakan

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = rerata skor ideal

=  $(1/2)$  (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Sbi = simpangan baku skor ideal

=  $(1/6)$  (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Dalam penelitian ini, penilaian ditentukan dengan nilai minimal B yaitu Baik. Jadi produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian uji coba minimal termasuk dalam kategori baik.