

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Seorang peneliti harus berpedoman pada metode penelitian yang digunakan, karena metode penelitian akan sangat membantu untuk memudahkan langkah-langkah dalam penelitian. Sugiyono (2016) berpendapat bahwa “metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Design and Development* (D&D).

#### 3.1. Desain Penelitian

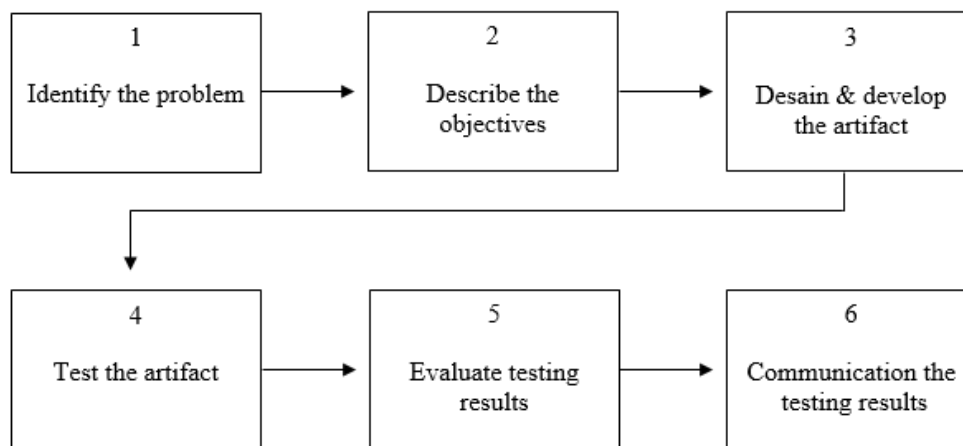
Desain penelitian yang digunakan adalah model *Design and Development* (D&D). Richey dan Klein (2010) menjelaskan *Design and Development* (D&D) sebagai:

*“The systematic study of design, developmen, and evaluation processes with the aim of establishing and empirical basis for the creation instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development”*.

Model ini digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur pengembangannya.

Model *Design and Development* (D&D) akan menggunakan metode *expert review* atau tinjauan para ahli untuk mevalidasi produk Permainan Monopoli Flashcard (MOCARD) yang kemudian hasilnya akan ujicoba keefektifannya sehingga dapat digunakan secara nyata. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif, yang dimana peneliti akan melihat kualitas sebuah media pembelajaran MOCARD untuk mata pelajaran Bahasa Inggris penguasaan kosakata di kelas VII.

Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian model D&D ini melihat dari pendapat Peffers, dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010) yang mengidentifikasi enam langkah besar yang tergambar pada bagan di bawah ini:



**Gambar 3.1** Prosedur Penelitian

Sumber: Ellis & Levy (2010) dalam *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*

### 3.1.1. Identifikasi Masalah (*Identify the Problem*)

Pada tahap ini adalah mengidentifikasi masalah yang didasari oleh keresahan peneliti mengenai penguasaan kosakata Bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. Menurut EF EPI (*EF English Proficiency Index*) kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia masih sangat rendah, dan indeks kecakapan Bahasa Inggris yang melibatkan 88 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-51.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut peneliti pun menelusuri permasalahan langsung di lapangan, yaitu di kelas VII SMP 03 Cisarua kabupaten Bandung Barat dengan membagikan angket dan ditemukan bahwa guru mengajar di kelas masih tetap menggunakan pendekatan ceramah yang masih berpusat pada pengajar. Mereka hanya mengajar dengan menggunakan langkah-langkah yang terdapat pada buku ajar. Pembelajaran juga masih menggunakan teknik menghafal yang siswa pelajari dari kamus maupun gambar yang ada. Hal yang dilakukan guru tersebut tidak akan membuat pembelajaran lebih efektif karena guru menyampingkan tipe gaya belajar anak. Berdasarkan kuesioner didapatkan bahwa 47% siswa menyatakan jarang menggunakan media pembelajaran untuk

penguasaan kosakata. 60% siswa menyatakan setuju dengan penerapan media pembelajaran untuk penguasaan kosakata. 55% siswa menyatakan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media gambar dengan bermain sangat menarik dan mudah.

Dari hasil identifikasi di lapangan tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan informasi yang terkait dengan materi yang akan dibuat untuk materi media MOCARD.
2. Koneten yang dimasukkan dalam materi media MOCARD.
3. Mengumpulkan mengenai desain, penampilan, dan konten media MOCARD yang disukai oleh pengguna yang kemudian dibuat dalam bentuk media permainan MOCARD.

Setelah identifikasi permasalahan, peneliti menemukan ide untuk mengembangkan media pembelajaran MOCARD (Monopoli Flashcard) tentang kosakata benda sekitar dan juga nama-nama hewan untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. MOCARD (Monopoli Flashcard) adalah media pembelajaran yang dimana monopoli dan flashcard dirancang sedemian mungkin untuk materi pembelajaran.

### **3.1.2. Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)**

Setelah mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan, maka peneliti mendeskripsikan tujuan penelitian menjadi 3, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses mengembangkan permainan produk MOCARD sebagai media pembelajaran dalam upaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui kelayakan media dan materi permainan MOCARD sebagai media pembelajaran dalam upaya penguasaan kosakata.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan guru tentang penguasaan kosakata melalui media pembelajaran permainan MOCARD.

### **3.1.3. Desain dan Pengembangan Produk (*Design & Develop the Artifact*)**

Desain dan pengembangan media MOCARD diawali dengan menganalisis karakter peserta didik SMPN 03 Cisarua, menganalisis silabus untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator, analisis perangkat lunak, dan

analisis perangkat keras, alat-alat yang digunakan untuk membuat media MOCARD. Tahapan selanjutnya adalah proses mendesain yang dimulai dari menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), menyusun *storyboard*, menyusun jabaran materi, dan memperbarui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah ada. Terakhir adalah pengembangan media MOCARD. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan ini dilakukan adalah: mengambil gambar-gambar di *google*, mengedit gambar-gambar yang sudah di ambil dengan menggunakan *software Corel Draw* dan *Photoshop*, mencetak gambar yang sudah diedit, memotong-motong gambar yang sudah dicetak, membuat kotak atau wadah media MOCARD.

#### **3.1.4. Uji Coba Produk dan Evaluasi Hasil Uji Coba (*Test the Artifact and Evaluate the Testing Result*)**

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas VII SMP 03 Cisarua Kabupaten Bandung Barat untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selanjutnya setelah pelaksanaan uji coba produk adalah mengevaluasi hasil dari uji coba yang dilakukan yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner ke penggunaan terkait penggunaan media MOCARD.

#### **3.1.5. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the Testing Result*)**

Setelah tahap-tahap diatas dilaksanakan, pada tahap ini hasil dari analisis data yang didapatkan akan disampaikan dalam bentuk laporan tertulis atau skripsi dan kemudian yang akan dipaparkan di sidang skripsi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada peneliti selanjutnya.

### **3.2. Subjek Penelitian**

Sugiyono (2016, hal. 117) menyatakan “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas VII SMP 3 Cisarua yang terdiri dari kelas VII A sebanyak 24 siswa, kelas VII B sebanyak 23 siswa, kelas VII C sebanyak 23 siswa, dan kelas VII D sebanyak 23 siswa.

Sugiyono (2016, hal. 118) menyatakan “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini sampel yang di ambil adalah siswa kelas VII A SMP 3 Cisarua, karena sampel yang diambil dilihat dari jumlah siswa terbanyak dalam satu kelas.

Partisipan adalah objek atau orang yang ikut terlibat dalam penelitian. Richey & Klein (2010) mengatakan bahwa beberapa orang yang terlibat dalam penelitian antara lain “*designer, developer, clients, evaluator, users*”. Pemilihan partisipan dalam penelitian ini adalah berdasarkan keterlibatan dalam penelitian D&D ini *designer* dan *developer* adalah peneliti, *evaluator* adalah para ahli (ahli konten dan ahli instrumen), dan *user* adalah peserta didik kelas VII A SMP 3 Cisarua.

### **3.3. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen. Pengertian instrumen sendiri menurut Arifin (2017) “instrumen merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian”. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian, sedangkan data merupakan dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian. Sedangkan menurut Menurut Sugiyono (2016) “instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti”.

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai instrumen, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang bagikan kepada pengguna baik guru maupun siswa.

Terdapat tiga jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

#### **3.3.1. Observasi**

Observasi dalam penelitian ini yang dimaksud adalah untuk melihat dan memahami lebih jauh kondisi dan situasi selama proses pembelajaran menggunakan media MOCARD dalam kelas, melalui pengamatan secara langsung dan mencatat sebagai hasil dari pengamatan yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis observasi sistematis, yaitu menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran dikelas (Arifin, 2014). Dalam penelitian ini data observasi berupa

daftar cek yang akan digunakan untuk menilai efektifitas media MOCARD. Adapun aspek dan indikator yang dinilai adalah :

**Tabel 3.1** kisi-kisi pedoman observasi

Variabel	Aspek	Indikator
Monopoli Flashcard (MOCARD) untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris	Kualitas media MOCARD	Antusias peserta didik
		Proses pembelajaran menyenangkan
		Mempermudah pengajaran
	Penguasaan kosakata	Kalimat mudah dipahami
		Mempermudah penghafalan kosakata Bahasa Inggris

### 3.3.2. Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan informasi atau data dari jawaban responden itu sendiri sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2014). Kuesioner digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media MOCARD yang dikembangkan. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner validasi dan kuesioner untuk mengetahui respon. Kuesioner validasi digunakan memperoleh penilaian kevalidan dari *expert review* atau tim ahli mengenai media yang telah dibuat. Bentuk kuesioner yang digunakan adalah kuesioner berstruktur, dengan bentuk jawaban tertutup dan terbuka. Sedangkan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru menggunakan kuesioner tertutup. Jawaban kuesioner tertutup ini merupakan bentuk kuesioner yang setiap pertanyaannya sudah disediakan alternatif jawaban, sehingga responden hanya tinggal memilih jawaban yang sudah tersedia. (Arifin, 2014). Adapun aspek dan indikator yang dinilai adalah :

**Tabel 3.2** kisi-kisi pedoman respon peserta didik

Variabel	Aspek	Indikator
Media MOCARD	Kualitas MOCARD	Antusias pengguna
		Manfaat MOCARD dalam pembelajaran
		Menyenangkan
		Aktif dalam belajar
		Bahasa Inggris lebih menarik
		Menyukai pelajaran Bahasa Inggris

	Visual	Ilustrasi gambar mudah dimengerti
		Tampilan media
Penguasaan kosakata	Pelafalan kosakata	Memudahkan dalam pelafalan kosakata
	Makna kata	Makna kata dapat dipahami

### 3.3.3. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data untuk mengetahui informasi dari responden secara lebih mendalam (Sugiyono, 2016). Wawancara ini digunakan untuk mewawancarai peserta didik dan guru. Untuk menjawab sesuai dengan yang terkandung dalam pertanyaan yang diberikan. Wawancara yang dilakukan dalam bentuk wawancara berstruktur, dimana peserta didik dan guru diberikan pertanyaan yang sama. Adapun aspek dan indikator yang dinilai adalah :

**Tabel 3.3** kisi-kisi pedoman wawancara

Variabel	Aspek	Indikator
Permainan Monopoli Flashcard (MOCARD) untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris	Isi /materi	Kesesuaian materi dengan media
	Visual	Ilustrasi gambar tepat
		Warna media
		Box media
	Bahasa	Bahasa mudah dipahami
		Teks dapat dibaca
	Kualitas media	Modifikasi <i>flashcard</i>
		Penggunaan media dalam pembelajaran
		Mempermudah pembelajaran
		Kesulitan dalam penggunaan media MOCARD

### 3.4. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan pengukuran Skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2016:134) “ Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.

**Tabel 3.3** Skala *Likert*

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

Menurut Miles and Huberman (Sugiyono, 2016) analisis data kualitatif dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*).

#### **3.4.1. Reduksi Data (*Data Reduction*)**

Mereduksi data sama halnya merangkum atau mengelompokkan data berdasarkan jenis data yang diperoleh. Dengan mereduksi data maka data akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk pengumpulan data. Hasil reduksi data akan disusun kedalam bentuk laporan.

#### **3.4.2. Penyajian Data (*Data Display*)**

Setelah data dikelompokkan atau direduksi, selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti uraian singkat atau teks berbetuk naratif, bentuk tabel, dan bagan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah melihat hasil data yang diperoleh.

#### **3.4.3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)**

Setelah penyajian data dilakukan dalam berbagai bentuk, selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi, hal ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan sejak awal.