

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Walliman (2011) mendefinisikan metode penelitian adalah teknik yang digunakan untuk melakukan penelitian. Metode adalah berbagai macam cara untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan, menyortir, dan menganalisis informasi sehingga peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Richey dan Klein (2009) yaitu penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian dan pengembangan yang sistematis dalam proses perancangan, pengembangan dan penilaian untuk membangun dasar empiris pada penciptaan produk instruksional maupun non instruksional.

3.1.2 Desain Penelitian

Berikut ini merupakan langkah-langkah penggunaan metode penelitian pengembangan menurut Richey dan Klein (2009). Pertama adalah tahap perencanaan. Pada tahapan ini peneliti menentukan produk seperti apa yang peneliti kembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi kepustakaan. Kedua, yaitu tahapan produksi di mana peneliti membuat produk berdasarkan pada rancangan yang telah disusun sebelumnya. Ketiga adalah evaluasi yaitu produk akan diujicobakan dan dinilai, penilaian produk dilakukan oleh ahli, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sebuah produk serta untuk memperoleh masukan dari ahli agar produk dapat dikembangkan lebih baik lagi.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan permainan RPG untuk pembelajaran *compréhension écrite* dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:61) yaitu suatu atribut, nilai atau sifat dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Role Playing Video Game* dan variabel dependen atau terkaitnya yaitu keterampilan membaca atau *compréhension écrite*.

3.4 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2015, p. 156) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur seperti tes, angket, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

3.4.1 Lembar penilaian dosen ahli

Lembar Penilaian ini digunakan untuk memperoleh data penilaian media pembelajaran berbasis permainan RPVG pada keterampilan *compéhension écrite*. Berikut adalah kisi-kisi dari lembar penilaian dosen ahli.

Tabel 3.1
Format Lembar Penilaian Dosen Ahli

No	Aspek penilaian	Indikator	Penilaian					Saran
			STS	TS	N	S	SS	
1	Isi Materi Produk	a. Materi yang disajikan sesuai b. Cakupan materi cukup spesifik c. Materi yang disajikan akurat d. Kalimat mudah dimengerti e. Struktur bahasa yang lazim digunakan						

2	Evaluasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi b. Evaluasi dapat mengukur pemahaman terhadap materi c. Instruksi mudah dipahami 						
3	Sistem Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Aplikasi berjalan dengan lancar b. Aplikasi mudah dioperasikan c. Aplikasi memiliki navigasi yang mudah 						
4	Desain Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Aplikasi memiliki tampilan yang menarik b. Kesesuaian karakteristik media dengan pengguna 						
5	Manfaat Aplikasi	Media layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran <i>Compréhension Ecrite niveau A1</i>						

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, N = Netral, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

(diadaptasi dari Arsyad, 2017)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sukmadinata (2005) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian tidak hanya menggunakan satu teknik saja, melainkan menggunakan beberapa teknik. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti:

3.5.1 Teknik Dokumentasi

Peneliti akan mengumpulkan berbagai macam materi pembelajaran untuk keterampilan *compréhension écrite* berupa dokumen tulisan maupun gambar yang tersedia dalam bentuk media cetak maupun media internet.

3.5.2 Lembar Penilaian

Peneliti memberikan lembar penilaian untuk memperoleh informasi mengenai kelebihan dan kekurangan dari *role playing video game* yang peneliti buat. Misalnya, penilaian dosen ahli penimbang terhadap materi yang disajikan, evaluasi yang diberikan, bagaimana aplikasi ini berjalan, desain dan tampilan aplikasi, serta apakah aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3.6 Teknik Analisis Data

Siyoto dan Ali (2015) dalam bukunya menjelaskan proses analisis data kualitatif meliputi:

3.6.1 Reduksi data

Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan data yang telah dikumpulkan. Reduksi data dimaksudkan berupa merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola kemudian membuang hal-hal yang tidak perlu atau tidak berhubungan dengan penelitian.

3.6.2 Penyajian data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

3.6.3 Kesimpulan atau verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi merupakan tahap akhir dari analisis data secara kualitatif. Pada tahap ini peneliti mengutarakan kesimpulan yang ditarik berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan.

3.7 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari berbagai sumber informasi berupa Penelitian terdahulu, buku-buku dan jurnal yang relevan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian
2. Menentukan subjek penelitian
3. Merencanakan media pembelajaran yang akan dibuat
4. Mengumpulkan materi pembelajaran keterampilan *compréhension écrite*
5. Mengonsep *Role Playing Video Game* yang akan dibuat
6. Menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *Role Playing Video Game* berbasis *Game Based Learning*
7. Mengevaluasi media yang telah dibuat dengan menguji dan meminta pendapat kepada ahlinya.
8. Memperbaiki kekurangan yang terdapat pada media yang telah dibuat apabila diperlukan
9. Membuat kesimpulan penelitian
10. Menyusun laporan penelitian