

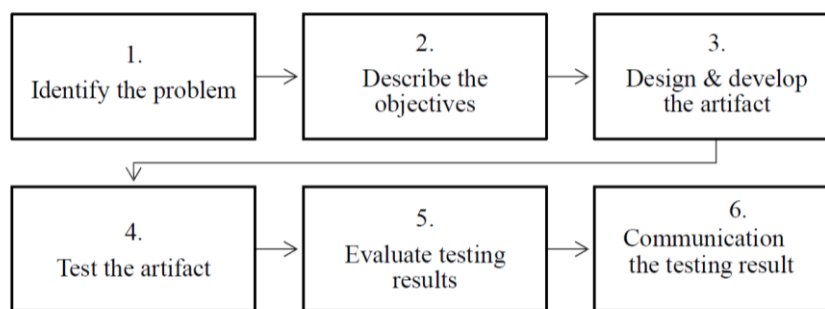
## BAB III

### PENDEKATAN DAN METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini model yang digunakan adalah pendekatan *Design and Development Research* (DDR) atau desain dan pengembangan. Model penelitian ini biasa digunakan untuk melakukan proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan produk dan alat. Fokus dalam penelitian DDR meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Penelitian DDR (Richey & Klesin, 2007) dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan aplikasi *Belajar Mandiri PKn* serta perbaikan dan pengembangan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitasnya setelah dilakukan uji coba.

Setiap desain penelitian memiliki garis besar prosedur penelitian tersebut dari tahapan awal hingga tahapan terakhir. Terdapat beberapa variasi prosedur dalam penelitian model DDR yang didapat dari berbagai pendapat para ahli. Penelitian ini mengambil pendapat dari Peffers, dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010) yang mengidentifikasi enam langkah besar yang tergambar pada bagan dibawah ini:



**Gambar 3. 1** Prosedur Penelitian DDR.

Sumber: Ellis & Levy (2010, hlm. 111)

(1) identifikasi masalah (*identify the problem*); (2) mendeskripsikan tujuan (*describe the objectives*); (3) desain dan mengembangkan produk (*design and develop the artifact*); (4) uji coba produk (*test the artifact*); (5) evaluasi hasil uji coba (*evaluate testing results*); (6) mengomunikasikan hasil uji coba (*communication the testing results*).

### 3.2 Partisipan

Partisipan adalah objek yang ikut terlibat dalam penelitian. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, dua ahli materi, dua ahli media, dan 32 orang siswa SMP Negeri 20 Bandung kelas VII-I. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 20 Bandung, yang menjadi tempat dalam pengumpulan data penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan studi dokumentasi, studi literatur, dan penggunaan kuesioner untuk mengumpulkan data terkait nilai produk.

### 3.3. Prosedur Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka prosedur penelitian ini menggunakan desain penelitian *DDR*. Terdapat beberapa variasi prosedur dalam penelitian model *DDR* yang didapat dari berbagai pendapat para ahli. Penelitian ini mengambil pendapat dari Peffers, dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010) yaitu: (1) mengidentifikasi masalah (*identify the problem*); (2) mendeskripsikan tujuan (*describe the objectives*); (3) desain dan mengembangkan produk (*design and develop the artifact*); (4) uji coba produk (*test the artifact*); (5) evaluasi hasil uji coba (*evaluate testing results*); (6) mengomunikasikan hasil uji coba (*communication the testing results*).

Pemilihan prosedur penelitian tersebut berdasarkan tahapan-tahapan yang sederhana dan sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan dan menghasilkan produk.

#### 3.3.1 Identifikasi Masalah

Tahap pertama dalam penelitian ini, yaitu menganalisis masalah yang terjadi dan memprediksi masalah yang akan timbul. Pada tahapan ini dilakukan studi literatur terhadap dokumen hasil penelitian internasional terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Untuk melengkapi penelitian maka dilakukan juga studi lapangan untuk mengetahui kondisi objektif pada saat kegiatan belajar.

#### 3.3.2 Mendeskripsikan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang sudah disimpulkan sebelumnya, didapatkan tujuan dari penelitian ini secara umum adalah mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Peneliti menemukan bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis ponsel pintar belum pernah digunakan. Maka dari itu tujuan umum dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu *Belajar Mandiri PKn*.

### **3.3.3 Desain dan Pengembangan Produk**

Pada tahap ini meliputi unsur-unsur yang perlu dimuat dalam aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan desain pengembangan Waterfall oleh Pressman (2015) dengan tahapan; (1) *communication*, (2) *planning*, (3) *modeling*, (4) *construction*, (5) *deployment*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji coba oleh ahli untuk mendapatkan penilaian kelayakan (*expert judgement*) uji coba lapangan kepada pengguna. Hasil penilaian ahli menjadi standar kelayakan produk, termasuk kekurangan yang ada pada produk agar diperbaiki sebelum uji coba lapangan.

### **3.3.4 Uji Coba Produk**

Pelaksanaan uji coba produk oleh pengguna dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi produk yang telah dikembangkan. Data tersebut didapat dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada pengguna media *Belajar Mandiri PKn*. Hasil uji coba menjadi dasar dalam perbaikan dan masukan terhadap produk yang telah dikembangkan.

### **3.3.5 Evaluasi Hasil Uji Coba**

Setelah produk melalui masa uji coba, tahapan selanjutnya adalah mengevaluasi produk yang telah diuji coba, mengidentifikasi kekurangan produk serta memperbaikinya dalam pengembangan lanjutan. Data yang dikumpulkan kemudian diolah dengan melakukan analisis data.

### **3.3.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba**

Hasil evaluasi atau analisis data pada proses sebelumnya kemudian dibuatkan kesimpulan, kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, serta seperti apa langkah kedepan yang dapat dilakukan untuk menindak lanjuti hasil dari uji coba tersebut untuk mengembangkan topik penelitian ini.

## **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini digunakan beberapa jenis teknik pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut

### 3.4.1 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada beberapa pihak. Sebagai teknik dalam pengumpulan data (dalam Ali, 2010, hlm. 64) wawancara dilakukan dengan tanya jawab langsung maupun tanya jawab tidak langsung. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk studi pendahuluan.

Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan kisi-kisi wawancara.

**Tabel 3. 1**  
*Kisi-Kisi Wawancara*

<b>Masalah</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Bentuk Pertanyaan</b>
Hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	Hal apa saja yang dilakukan guru dalam menunjang hasil belajar siswa?	Pertanyaan dengan jawaban bebas/terbuka
		Inovasi apa yang dilakukan oleh guru dalam menunjang hasil belajar siswa?	
		Hambatan apa yang ditemukan oleh guru dalam menunjang hasil belajar siswa?	

### 3.4.2 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan untuk menunjang dokumen-dokumen yang dibutuhkan terkait data penelitian. Dokumen yang dimaksud adalah dokumen

yang dimiliki oleh SMP Negeri 20 Bandung, mulai silabus, rancangan pembelajaran, hasil nilai ujian, yang akan menjadi bahan telaah oleh peneliti. Dokumen lain yang dibutuhkan juga berupa buku-buku dasar dalam pengembangan media pembelajaran, juga karya tulis ilmiah lainnya yang dapat dijadikan acuan.

### 3.4.3 Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk memperoleh persepsi awal peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile apps*. Kuesioner sendiri merupakan wawancara tertulis yang memiliki alternatif jawaban (Ali, 2010). Kuesioner dikembangkan melalui kisi-kisi kemudian menjadi instrumen yang digunakan untuk penelitian.

**Tabel 3. 2**  
*Kisi-Kisi Kuesioner Tertutup*

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Materi	Materi belajar dimiliki secara pribadi	1, 2	2
	Materi belajar mudah diakses	3	1
	Materi belajar mudah untuk dipahami	4, 5	2
Media	Penggunaan media	6, 7	2
Pembelajaran	Partisipatif dalam pembelajaran	8, 9, 10	3
Total pertanyaan			10

**Tabel 3. 3**  
*Kisi-Kisi Kuesioner Terbuka*

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Kepemilikan ponsel	Memiliki ponsel pribadi	1	1
	Sistem operasi ponsel yang digunakan	2	1

Penggunaan aplikasi	Aplikasi rutin digunakan	3	1
	Penggunaan aplikasi pembelajaran	4	1
Minat aplikasi pembelajaran	Tertarik menggunakan aplikasi pembelajaran	5	1
Total pertanyaan			5

#### 3.4.4 Instrumen Validasi Ahli

Instrumen penelitian dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Pengukuran yang digunakan dalam instrumen ini, yaitu *rating scale*.

**Tabel 3. 4**  
*Kriteria Nilai Validasi Ahli*

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

Sumber: Sugiyono (2014, hlm. 134)

Instrumen validasi ahli pada penelitian ini merujuk pada instrumen penilaian *learning object* yang bernama LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 1.5 (Nesbit dkk, 2007). Untuk penilaian materi, penilaian meliputi beberapa aspek yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 5**  
*Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi*

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Isi Materi	Kesesuaian materi	1, 2	1
	Kelengkapan materi	3, 4	2
	Ilustrasi sesuai dengan materi	5	1
Bahasa	Bahasa mudah	6	1

	dimengerti		
	Kesesuaian bahasa	7	1
Kualitas Media	Aplikasi berjalan dengan baik	8	1
	Kemudahan penggunaan	9	1
	Tata letak menu dan elemen interaktif	10	1

Untuk penilaian media, penilaian meliputi beberapa aspek yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 6**  
*Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media*

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Teknis	Instalasi Aplikasi	1	1
	Aplikasi dapat berjalan dengan baik	2	1
	Kebergunaan petunjuk pengoperasian	3	1
	Keterbacaan huruf	4	1
	Komposisi antarmuka	5	1
Kebergunaan	Kemudahan untuk digunakan	6	1
	Tata letak menu dan elemen interaktif	7	1
Konten	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	8, 9, 10	3

### 3.4.5 Instrumen Tanggapan Pengguna

Instrumen tanggapan pengguna ditujukan agar dapat mengetahui tanggapan pengguna, dalam hal ini siswa, terhadap media pembelajaran yang telah

dikembangkan. Untuk penilaian media, penilaian meliputi beberapa aspek yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 7**  
*Kisi-Kisi Penilaian Pengguna*

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Isi Materi	Kesesuaian materi	1	1
	Kelengkapan materi	2, 3	2
	Ilustrasi sesuai dengan materi	4, 5	2
Bahasa	Bahasa mudah dimengerti	6	1
Kualitas Media	Aplikasi berjalan dengan baik	7	1
	Kemudahan penggunaan	8	1
	Tata letak menu dan elemen interaktif	9, 10	2

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Pengukuran yang digunakan dalam instrumen ini, yaitu *rating scale*.

**Tabel 3. 8**  
*Kriteria Nilai Tanggapan Pengguna*

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

Sumber: Sugiyono (2014, hlm. 134)

### 3.5 Analisis Data

Instrumen yang telah dikembangkan akan berisi data-data yang diperlukan dalam pengembangan produk. Data akan diolah menjadi informasi. Data yang



didapatkan dianalisis. Analisis data yang didapatkan dilakukan dengan langkah yang dikemukakan Ali (2010, hlm. 329) meliputi: (1) penyusunan, (2) klasifikasi, (3) pemrosesan/pengolahan, dan (4) penafsiran dan penyimpulan.

Tahapan-tahapan tersebut kemudian dipaparkan oleh Ali (2010, hlm. 329-331). Penyusunan dilakukan untuk memudahkan pengecekan apakah data yang dikumpulkan sudah tepat. Klasifikasi dilakukan untuk memudahkan menemukan data. Data yang dimaksud adalah data yang telah dikelompokkan terhadap masalah. Penafsiran berbeda dengan penyimpulan. Penafsiran adalah mencari pengertian dari data, sedangkan penyimpulan adalah membuat poin-poin inti dari data.