

## **BAB III**

### **METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 203) mengemukakan bahwa suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya disebut metode penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Ketepatan dalam memilih metode pengembangan tentunya akan menghasilkan produk yang layak atau baik untuk digunakan. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut adalah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Depeloment*).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian (R&D) karena peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk berupa media wayang beber berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerita pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

#### **3.2 Sumber Data**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian di SDN di Bandung dan SDN di Pangkalpinang. Peneliti melakukan wawancara serta observasi terkait permasalahan yang ada sehingga ditemukan apa yang melatarbelakangi permasalahan tersebut.

##### **3.2.2 Validasi ahli**

Dalam penelitian ini, dilakukan validasi ahli sebanyak dua kali. Penilaian yang dilakukan dalam validasi yaitu peneliian secara sumatif dan formatif. Penilaian sumatif dilakukan pada saat tahap pengembangan, dimana ahli menilai peraspek dari point-point pernyataan yang terdapat dalam angket. Sedangkan penilaian formatif setelah produk selesai dan siap diuji cobakan. Dalam penelitian ini, terdapat empat ahli media pembelajaran. Tahap validasi bertujuan untuk

mengetahui penilaian produk media wayang beber sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerita pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Desain penelitian mengacu pada metode *Research and Development* (R&D) dengan model Hannafin and pack. Setiap jenis metode memiliki garis besar prosedur bagaimana dilakukan penelitian tersebut dari awal hingga akhir.

#### 3.3.1 Identifikasi Masalah (Analisis Kebutuhan)

Tahap pertama yang dilakukan dari model Hannafin and pack yaitu analisis kebutuhan. Tahap ini dibutuhkan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang akan dirancang. Dalam hal ini peneliti juga mengidentifikasi masalah-masalah yang menjadi latar belakang atau alasan penelitian dilakukan. Peneliti melakukan pre test untuk mengukur kemampuan siswa terkait masalah yang ditemukan. Setelah meneliti hasil capaian siswa terkait masalah yang ditemukan, peneliti meneliti juga apa yang mempengaruhi perolehan capaian tersebut. Didapatkan data bahwa capaian hasil keterampilan menulis siswa rendah. Hanya 13,79% siswa yang menguasai keterampilan menulis. Sedangkan penelitian yang dilakukan di SD S Pangkalpinang hanya 40% siswa yang menguasai keterampilan menulis.

Untuk itu, peneliti menemukan alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Setelah menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah, dilakukanlah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan mengembangkan media pembelajaran yaitu media wayang beber berbasis kearifan lokal. Harapannya media ini bisa menjadi salah satu penunjang untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

#### 3.3.2 Merancang Media (*Design*)

Tahap kedua yang dilakukan dalam model Hannafin and Pack yaitu tahap desain. Setelah tahap analisis yaitu merancang media atau mendesain produk.

Dalam tahap ini peneliti merancang media wayang beber seperti apa yang layak

untuk digunakan. Dalam tahap merancang terdapat validasi yang dilakukan oleh ahli terhadap rancangan yang telah dibuat sehingga dapat memasuki tahap pengembangan desain.

### 3.3.3 Pengembangan Media (*Development*)

Dalam penelitian ini, langkah terakhir yang dilakukan yaitu mengembangkan media atau produk. Peneliti mengembangkan media wayang beber yang telah direvisi menjadi produk nyata sehingga wayang beber layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## 3.4 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media berbasis video sebagai berikut:

### 3.4.1 Desain

Pada tahap desain, pengembang membuat rancangan media pembelajaran wayang beber berbasis kearifan lokal dengan melihat Kompetensi Dasar pada buku guru dan buku siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Selanjutnya mencari sebuah cerita dan merancang sebuah gambar dari cerita yang telah ditentukan. Tidak lupa, dalam proses mendesain harus memperhatikan prinsip-prinsip mendesain agar media menarik dan tersampaikan kepada siswa.

### 3.4.2 Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengumpulkan informasi-informasi yang didapatkan dari validator (para ahli) terkait rancangan media pembelajaran.

Berikut disajikan alur desain dan pembuat media pembelajaran wayang beber berbasis kearifan lokal:

1. Pemilihan Cerita
2. Merancang cerita menjadi sebuah gambar
3. Menggabungkan gambar menjadi sebuah video
4. Produk jadi

Untuk mengetahui keefektifan sebuah produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini melibatkan empat orang ahli yakni: Maulina Hendrik, M.Pd , Ira Rengganis, S.Pd., M.Sn , Budi Utomo, S.S.,M.Pd dan Heni Marita, S.Pd.

### **3.5 Mendeskripsikan Tujuan**

Berdasarkan permasalahan pada pembahasan sebelumnya, didapati tujuan dari penelitian sebagai berikut:

- 1). Mendeskripsikan dan menganalisis masalah
- 2). Mendeskripsikan dan menyusun desain produk media
- 3). Mendeskripsikan dan mengembangkan desain produk media.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

#### **3.6.1 Pedoman Angket**

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Tujuan dari angket yaitu untuk mengumpulkan data atau informasi terkait media pembelajaran yang telah dirancang sebagai keperluan evaluasi atau perbaikan media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada empat orang ahli untuk memperoleh tanggapan dari para ahli terkait media pembelajaran yang telah dirancang.

#### **3.6.2 Lembar Observasi**

Observasi yaitu pengamatan yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau data pada saat pembelajaran di kelas. Observasi yang dilakukan berupa catatan-catatan mengenai kegiatan pembelajaran di kelas.

#### **3.6.3 Lembar Catatan Lapangan**

Catatan lapangan berupa catatan kecil yang dibuat oleh peneliti untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi dilakukan.

### 3.7 Teknik-Teknik Pengumpulan Data

#### 3.7.1 Angket

Teknik pengumpulan data melalui angket. Data yang telah dikumpulkan berdasarkan evaluasi pertama dan evaluasi kedua dari validator media pembelajaran. Data didapatkan dari hasil review tanggapan berdasarkan angket yang telah dibuat. Kisi-kisi instrumen dibuat berdasarkan indikator yang terdapat pada bab II dengan merujuk kepada Dhieni Nurbiana (2008, hlm.11.18) dengan modifikasi penulis. Berikut kisi-kisi instrumen untuk validator media pembelajaran:

Kisi-kisi instrumen lembar validasi pengembangan media pembelajaran untuk ahli media dan desain:

Aspek	Indikator	No. Item
1. Bentuk	1. Mudah dipahami 2. Gambar berukuran besar (Ukuran media)	1,2
2. Keaslian gambar	3. Media gambar merupakan hasil karya baru	3
3. Artistik	4. Mempunyai nilai estetika/keindahan 5. Gambar sesuai dengan siswa sekolah dasar 6. Pesan dalam cerita tersampaikan lewat gambar	4,5,6
4. Penyajian gambar	7. Penyajian gambar tokoh menarik (Variasi gambar) 8. Gambar saling berhubungan 9. Pemilihan warna pada gambar	7,8,9
5. Tampilan menyeluruh	10. Kesesuaian cerita dengan gambar	10

**3.1 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media dan Desain**

Kisi-Kisi instrumen pedoman angket siswa

Aspek	Indikator	No. Item
1. Bentuk	1. Mudah dipahami 2. Gambar berukuran besar (Ukuran media)	1,2
2. Keaslian gambar	3. Media gambar merupakan hasil karya baru	3
3. Artistik	4. Mempunyai nilai estetika/keindahan	4,5,6

	5. Gambar sesuai dengan siswa sekolah dasar 6. Pesan dalam cerita tersampaikan lewat gambar	
4. Penyajian gambar	7. Penyajian gambar tokoh menarik (Variasi gambar) 8. Pemilihan warna pada gambar	7,8
5. Tampilan menyeluruh	9. Kesesuaian cerita dengan gambar	9

**3.2 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Angket Siswa**

### 3.7.2 Observasi

Observasi yaitu pengamatan yang dilakukan saat pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk mendapatkan informasi baik berupa data atau hasil pengamatan itu sendiri. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas serta melakukan wawancara dengan wali kelas yang bersangkutan. Pada saat pembelajaran di kelas, siswa sedang membuat cerita tentang pemanfaatan air hujan.

### 3.7.3 Catatan Lapangan

Catatan lapangan dapat disebut juga dengan catatan kecil yang dapat memperkuat hasil wawancara dan observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran berlangsung peneliti membuat catatan-catatan kecil dapat berupa cara mengajar guru selama proses pembelajaran, serta keadaan siswa di kelas.

## 3.8 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

### 3.8.1 Analisis Data Kualitatif

Miles dan Huberman (1984) mengungkapkan proses dalam menganalisis data secara kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus hingga selesai, sehingga data yang dihasilkan jenuh. Untuk melihat kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data dan tidak ada lagi informasi baru.

Menurut Miles dan Huberman, tahap-tahap analisis data dijabarkan sebagai berikut:

1) Mereduksi data.

Tahap mereduksi data yaitu meringkas, memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal penting, serta mencari tema dan polanya agar data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tentunya dapat memudahkan untuk mengumpulkan data selanjutnya serta mencari data jika dibutuhkan. Dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan dan pemusatan terhadap data yang telah diperoleh.

2) Menyajikan data.

Tahap menyajikan data dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan kriteria tertentu untuk mencari persamaan dari data yang diperoleh. Pengelompokkan yang telah dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media wayang beber berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerita.

3) Menarik kesimpulan dan verifikasi.

Menurut Miles dan Huberman dalam tahap kesimpulan dan verifikasi merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat dapat ditarik kesimpulan awal yang masih bersifat sementara yang akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pengumpulan data tahap selanjutnya.

### 3.8.2 Analisis Data Kuantitatif

Teknik data kuantitatif menggunakan persentase nilai untuk masing-masing pengukuran dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase masing-masing instrumen} = \frac{\text{Jumlah nilai rill}}{\text{Jumlah nilai penuh}} \times 100\%$$

(Ary Donald 2002, hlm.91)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
76-100% Kriteria media pembelajaran telah terpenuhi	4

51-75% Kriteria media pembelajaran telah terpenuhi	3
26-50% Kriteria media pembelajaran telah terpenuhi	2
0-25% Kriteria media pembelajaran telah terpenuhi	1

**3.3 Tabel Analisis Data Kuantitatif**