

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan metode penelitian, subjek serta lokasi, sumber dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta kerangka berpikir. Pemaparan lebih rinci dijelaskan di bawah ini.

3.1 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan karena untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang telah ada atau produk baru. Penelitian ini digunakan untuk menjawab permasalahan atau menemukan pengetahuan (Borg & Gall, 1983). Sugiyono (2011) menyatakan *Research and Development* (R&D) adalah metode yang diaplikasikan untuk mendapatkan sebuah produk. Selain itu, dalam metode ini dilakukan uji efektivitas.

Tujuan *Research and Development* (R&D) dalam pendidikan tidak untuk memberikan formula atau menguji sebuah teori tetapi untuk pengembangan yang digunakan secara efektif di sekolah. Produk yang dikembangkan salah satunya dapat berwujud metode pengajaran dan media pembelajaran (Silalahi, 2018). Karakteristik dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan *Research and Development* (R&D) yang disampaikan oleh Silalahi (2018) di atas. Dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangsih teoretis berupa Model *Enriched Virtual* dalam pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga memberikan sumbangsih secara praktis dalam memperbaiki produk bagi pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar, terutama memberikan variasi media pembelajaran dengan *pocket book* pantun berbasis *Augmented Reality*.

Hamzah (2019) menyatakan bahwa dalam memperoleh produk penelitian dan pengujian validitas produk harus dilakukan pengembangan. Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian pengembangan untuk

menghasilkan produk berupa Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* serta memvalidasi produk ini.

3.2 Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri yang berada di Wilayah Kabupaten Bandung di antaranya:

- 1) Sekolah Dasar Negeri Cieuri (Kecamatan Ibun),
- 2) Sekolah Dasar Negeri Majalaya 04 (Kecamatan Majalaya),
- 3) Sekolah Dasar Negeri Majalaya 06 (Kecamatan Majalaya),
- 4) Sekolah Dasar Negeri Saparako (Kecamatan Majalaya),
- 5) Sekolah Dasar Negeri Pangkalan Raja (Kecamatan Majalaya),
- 6) Sekolah Dasar Negeri Pacet 01 (Kecamatan Kertasari),
- 7) Sekolah Dasar Negeri Cikancung (Kecamatan Cangkuang),
- 8) Sekolah Dasar Negeri Purnawinaya (Kecamatan Banjaran),
- 9) Sekolah Dasar Negeri Angkasa 08 (Kecamatan Margahayu),
- 10) Sekolah Dasar Negeri Cigentur 03 (Kecamatan Paseh).

Pelaksanaan penelitian dari pengambilan data sampai pada pengolahan data secara umum dilakukan di lingkungan sekolah tersebut. Pemilihan sekolah di atas didasarkan pada keterwakilan sekolah dasar negeri yang ada di beberapa kecamatan di Kabupaten Bandung dan kemudahan peneliti dalam mengakses kegiatan dalam penelitian ini.

Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini adalah satu tahun (2020 – 2021) yang terdiri atas tiga tahapan penelitian. Tahap pertama diarahkan untuk mengkaji kondisi pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar. Tahap ini juga dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *pocket book* pantun berbasis *Augmented Reality* yang akan digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar.

Tahapan kedua dalam penelitian ini diarahkan untuk mengkaji potensi *pocket book* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran menulis

pantun di sekolah dasar. Tahap ini merupakan lanjutan dari pengembangan media yang dilaksanakan pada tahapan sebelumnya.

Pada tahap terakhir (tahap ketiga), dalam penelitian ini diarahkan untuk merancang model pembelajaran *Enriched Virtual* berbantuan media pembelajaran *augmented reality pocket book* dalam pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar. Selain itu, tahapan ini dilakukan penerapan model tersebut di kelas. Dalam penerapan model ini, dilibatkan siswa sekolah dasar kelas V di SDN Majalaya 04 sebagai subjek penelitian.

3.3 Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian ini meliputi: (1) profil pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar, (2) model pembelajaran menulis pantun yang di dalamnya terdapat Model pembelajaran *Belended Learning* berbantuan Media Pembelajaran *Augmented Reality Pocket Book* yang dirancang, (3) proses dan hasil implementasi model pembelajaran, dan (4) tanggapan pengguna model pembelajaran.

Data-data tersebut diperoleh dari beberapa sumber: (1) dokumen dan proses pembelajaran, (2) dokumen dan proses pengembangan model pembelajaran, (3) dokumen kumpulan pantun yang bersifat tematik, (4) dokumen dan proses penerapan model pembelajaran, (5) pengguna model pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan beberapa beberapa teknik pengumpulan data. Untuk mendapatkan data profil pembelajaran dikumpulkan dengan pengamatan dan analisis dokumen pembelajaran. Data pengembangan model pembelajaran. Teknik pengumpulan data ini melalui proses analisis dokumen serta simak-catat.

Data selanjutnya terkait kumpulan pantun yang bersifat tematik sebagai materi isi *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran. Teknik

pengumpulan datanya dengan cara ditelusuri melalui teknik dokumentasi. Data untuk proses pembuatan produk dilakukan dengan teknik analisis produk/dokumen. Produk media dikumpulkan dengan teknik dokumentasi. Penerapan media pembelajaran juga dilakukan dengan teknik observasi. Data kemampuan siswa dalam menulis pantun dikumpulkan dengan teknik tes. Aspek respons pengguna terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, dikumpulkan melalui teknik observasi dan angket.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam teknik pengumpulan data di atas, didukung oleh beberapa instrumen. Untuk pengumpulan data profil pembelajaran digunakan instrumen analisis pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan model mengacu pada instrumen pengembangan model pembelajaran. Kumpulan pantun yang dijadikan objek material isian media yang akan dikembangkan, dikumpulkan dan dianalisis dengan instrumen analisis kualitas pantun yang bersifat tematik.

Instrumen dalam proses pembuatan produk media disusun berdasarkan pedoman pengembangan yang meliputi pengembangan *software* dan *hardware*. Produk yang telah jadi, dilakukan validasi ahli (*expert judgement*) dengan instrumen validasi ahli. Uji produk disusun melalui instrumen uji coba produk dengan dibarengi instrumen observasi pembelajaran karena uji coba produk terkait dengan proses pembelajaran menulis pantun. Dalam proses pembelajaran juga akan didapatkan hasil kemampuan mahasiswa dalam bermain peran yang dikumpulkan dengan instrumen tes.

3.6 Teknik Pengolahan Data

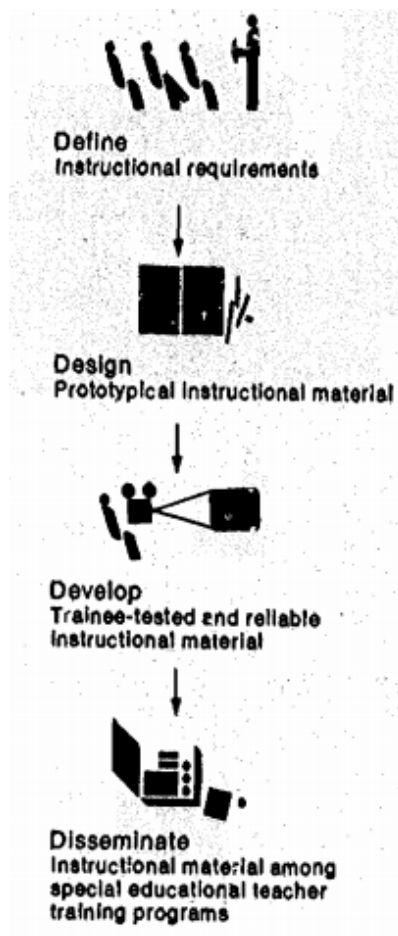
Data-data yang telah terkumpul dengan beberapa cara yang sudah dijelaskan sebelumnya, kemudian dilakukan proses pengolahan data. Kumpulan data tersebut ada yang bersifat kualitatif dan bersifat kuantitatif. Data-data yang bersifat kualitatif dalam pengolahannya dilakukan analisis

kualitatif dengan analisis deskriptif atau analisis konten/isi. data-data yang berupa angka (kuantitatif) diolah dengan bantuan analisis statistik dan didukung interpretasi secara kualitatif.

3.7 Prosedur Penelitian

Berdasarkan pada pemaparan sebelumnya, penelitian dan pengembangan memiliki beberapa desain di antaranya model pengembangan desain menurut Hannafin & Peck (1988) dengan tiga tahapan (*Need Asses, Desain, dan Develop/Implement*), model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang digagas oleh Dick & Carey (1996) dengan mengacu lima tahapan, dan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) menurut Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) terdiri atas empat tahap.

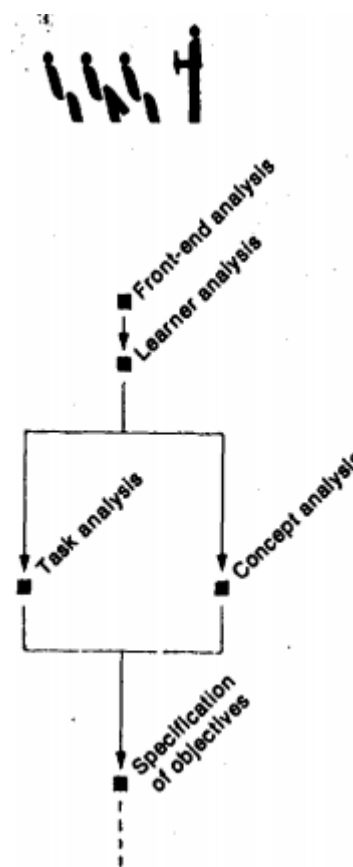
Dalam penelitian ini dipilih desain 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) karena kesesuaian antara konsep model tersebut dengan keadaan, orientasi, dan karakteristik masalah dalam penelitian ini. Selain itu, model ini juga tahapannya cukup sederhana dengan menggunakan pendekatan tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.



Gambar 3.1 *Four-D Model* (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974)

1) Tahap Definisi (*Define*)

Tahap ini menurut Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) terdiri atas lima bagian/langkah di antaranya berikut ini.



Gambar 3.2 *Stage I: Define* (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974)

Dalam penelitian ini, Tahap I: *Define* dimaksudkan untuk analisis awal. Analisis awal yang dilakukan mengenai profil praktik pembelajaran menulis pantun yang dilaksanakan oleh sekolah sampel pada tingkat dasar (SD) yang ada di Kabupaten Bandung; profil praktik pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar yang ada di Wilayah Kabupaten Bandung. Selanjutnya memilih sampel dalam pengimplementasian Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book*, kumpulan teori dan contoh pantun yang akan dijadikan sebagai materi dalam pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar.

Berdasarkan Gambar 3.2, langkah-langkah (bagian-bagian) pada Tahap I: *Define* dalam penelitian ini secara lebih rinci dipaparkan berikut ini.

a. Bagian Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Pada bagian ini dilakukan analisis terkait masalah yang sifatnya mendasar, terutama yang dihadapi pendidik untuk meningkatkan kinerja dalam pembelajaran menulis pantun. Analisis ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan alternatif pembelajaran yang lebih efektif dalam menulis pantun. Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan pada analisis awal, tidak ditemukan pembelajaran menulis pantun dengan Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book*. Terkait hal tersebut, maka pengembangan Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* perlu dilaksanakan.

b. Bagian Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik (*Learner Analysis*) dilakukan untuk memperoleh informasi profil kemampuan peserta didik dalam menulis pantun. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis pantun. Hal tersebut terlihat pada hasil tulisan yang mereka buat terdapat ragam kesalahan menulis pantun di antaranya kesalahan tipografi (jumlah baris), kesalahan kebahasaan, kesalahan rima akhir, dan ketidaksesuaian sampiran dengan isi.

Kesalahan yang dilakukan peserta didik disebabkan kesulitan dan kurang menariknya pembelajaran menulis pantun. Apalagi di tengah pandemi *Covid-19* yang tengah melanda. Porsi tatap muka di kelas antara peserta didik dan guru sangat kurang. Hal tersebut menuntut untuk menghadirkan model pembelajaran yang mampu mewadahi aktivitas daring dan luring serta penggunaan media yang menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan Model

Enriched Virtual Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* perlu dilaksanakan untuk mengatasi masalah peserta didik di atas.

c. Bagian Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Langkah analisis tugas dilakukan dengan cara mengidentifikasi data kemampuan utama peserta didik dalam menulis pantun. Identifikasi tersebut dilakukan agar pendidik memperoleh informasi yang dibutuhkan terkait kemampuan peserta didik dalam menulis pantun. Informasi tersebut digunakan untuk memastikan cakupan tugas secara komprehensif sesuai materi pembelajaran.

d. Bagian Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Langkah yang dilakukan dalam analisis konsep berupa mengidentifikasi konsep/materi menulis pantun yang akan diajarkan. Materi tersebut diatur secara hierarki (urutan) materi secara tepat melalui video pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang ada di dalam *Pocket Book*. Selain itu dilakukan juga analisis secara kritis terkait kerelevanan konsep. Analisis ini membantu untuk mengidentifikasi sekumpulan contoh pantun yang rasional dan tidak, sehingga pengembangan aturan menulis pantun terdeskripsikan dengan jelas.

e. Bagian Spesifikasi Tujuan (*Specific of Objectives*)

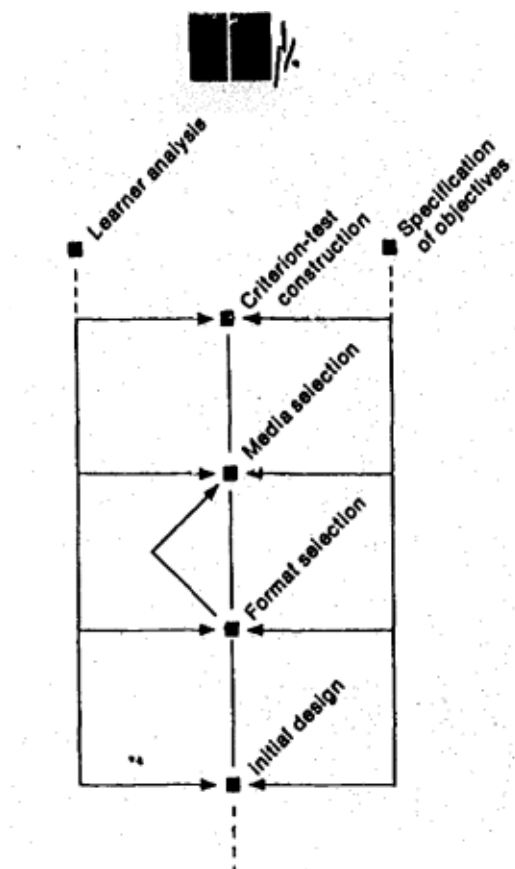
Bagian spesifikasi tujuan dimaksudkan untuk menentukan tujuan pembelajaran secara spesifik (*specifying instructional objectives*) dalam menulis pantun. Tujuan tersebut menuntut adanya tindakan/perbuatan/perilaku peserta didik untuk mengeluarkan kemampuannya dalam pembelajaran menulis pantun.

Serangkaian tujuan tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan desain pembelajaran menulis pantun dengan mengintegrasikan

Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* ke dalam pembelajaran untuk digunakan oleh pendidik.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tujuan tahap ini untuk merancang prototipe pengembangan berupa desain hipotetik Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* dalam menulis pantun di sekolah dasar. Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) menyatakan bahwa tahap desain dapat dimulai setelah serangkaian tujuan untuk bahan pembelajaran telah ditetapkan. Pada tahap ini, pemilihan media dan bentuk model pembelajaran untuk materi merupakan aspek utama. Dalam tahapan ini terdapat empat bagian berikut.



Gambar 3.3 *Stage II: Design* (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974)

Penjelasan mengenai empat bagian dalam Tahap Desain yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan acuan Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) di atas secara terperinci berikut ini.

a. Bagian Penyusunan Tes Berdasarkan Kriteria (*Criterion-Test Construction*)

Langkah yang dilakukan pada bagian ini berupa penyusunan tes menulis pantun yang mengacu pada kriteria ciri-ciri pantun dan kebahasaan. Seperti pada Gambar 3.3, bagian ini sebagai penghubung antara Tahap I *Define* dengan Tahap II *Design* karena tes menulis pantun yang disusun pada bagian ini mengacu pada kriteria yang didasari tujuan pembelajaran menulis pantun. Hal itu secara garis besar sudah diformulasikan pada langkah terakhir di Tahap I.

b. Bagian Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pada bagian ini dilakukan pemilihan media yang sesuai untuk penyajian konten pembelajaran yaitu Media *Augmented Reality Pocket Book*. Proses pemilihan media melibatkan pencocokan tugas dan analisis konsep, karakteristik peserta didik, sumber daya produksi, dan rencana diseminasi dengan berbagai kelengkapan dari media yang berbeda. Sehingga terpilih Media *Augmented Reality Pocket Book* berdasarkan hasil seleksi akhir yang dilakukan dengan mengidentifikasi media atau mengombinasikan Media berbasis aplikasi komputer dalam hal ini *Augmented Reality* dengan media cetak yakni *Pocket Book* sebagai media yang paling tepat untuk digunakan dalam desain hipotetik Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* dalam menulis pantun di sekolah dasar.

c. Bagian Pemilihan Format (*Format Selection*)

Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) menyatakan bahwa istilah format pembelajaran mengacu pada kombinasi media, strategi pengajaran, dan teknik pemanfaatannya. Berdasarkan hal tersebut, pemilihan format berkaitan erat dengan pemilihan media. Pemilihan

format yang paling tepat adalah Model Pembelajaran *Blended Learning*. Hal tersebut sudah disesuaikan dengan mempertimbangkan sejumlah faktor di antaranya sumber daya yang tersedia, rencana diseminasi, waktu, dan preferensi subjektif dari pengembang.

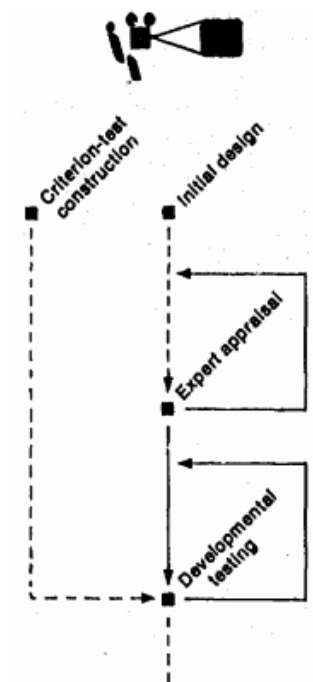
d. Bagian Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal (*Initial Design*) adalah penyajian Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* secara esensi sesuai dengan urutan langkah-langkah yang dilakukan. Pada tahap ini juga melibatkan penataan berbagai kegiatan pembelajaran seperti membaca teks, mewawancarai, dan mempraktikkan kemampuan pengajaran yang berbeda dari biasanya.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk memodifikasi prototipe yang sudah dibuat pada Tahap *Define*. Meskipun banyak yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya, hasilnya tetap harus dipertimbangkan sebagai versi awal yang tentunya memerlukan modifikasi berdasarkan umpan balik dari para ahli. Hal tersebut dilakukan agar dapat menjadi versi akhir yang efektif (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

Dalam tahap ini, umpan balik yang diterima melalui proses evaluasi dan revisi dari para ahli. Kegiatan evaluasi dan revisi harus dilaksanakan dengan tepat untuk pengembangan prototipe yang dibuat (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).



Gambar 3.4 *Stage III: Develop* (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974)

a. Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*)

Expert Appraisal adalah teknik dalam memperoleh saran-saran revisi dari para ahli. Dalam langkah ini, beberapa ahli diperlukan untuk mengevaluasi materi dari sudut pandang pembelajaran dan teknis. Berdasarkan umpan balik yang telah diberikan oleh mereka, desain awal dimodifikasi agar lebih sesuai, efektif, dapat digunakan, dan berkualitas teknis tinggi.

b. Pengujian Pengembangan (*Developmental Testing*)

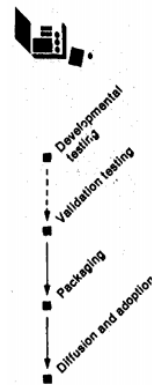
Dalam bagian ini melibatkan pengujian materi dengan peserta didik yang sebenarnya agar ditemukan bagian yang direvisi. Desain yang telah dibuat kemudian dimodifikasi atas dasar tanggapan, reaksi, dan komentar peserta didik. Siklus pengujian, revisi, serta pengujian ulang, dilakukan secara berulang sampai desain bekerja secara konsisten dan efektif saat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan desain model melalui uji ahli serta uji terbatas. Pada tahap ini, rancangan Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, divalidasi oleh para ahli di antaranya ahli pembelajaran dan evaluasi di sekolah dasar, ahli teknologi pendidikan (media pembelajaran), ahli sastra serta pembelajarannya. Kemudian dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran perbaikan dari ahli-ahli tersebut.

Setelah merevisi model seperti yang sudah diuraikan atas saran ahli tersebut, berikutnya dilakukan uji terbatas pada sampel penelitian. Uji terbatas ini diberikan kepada peserta didik Sekolah Dasar Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Majalaya 04, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung. Hasil uji implementasi tersebut dianalisis sehingga didapatkan hasil evaluasi model dan evaluasi keterampilan menulis pantun pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Majalaya 04. Desain yang telah dibuat, dapat dimasukkan kategori tahap produksi akhir, apabila desain tersebut ketika pengujian pengembangan menghasilkan konsistensi dan penilaian ahli menghasilkan komentar positif (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

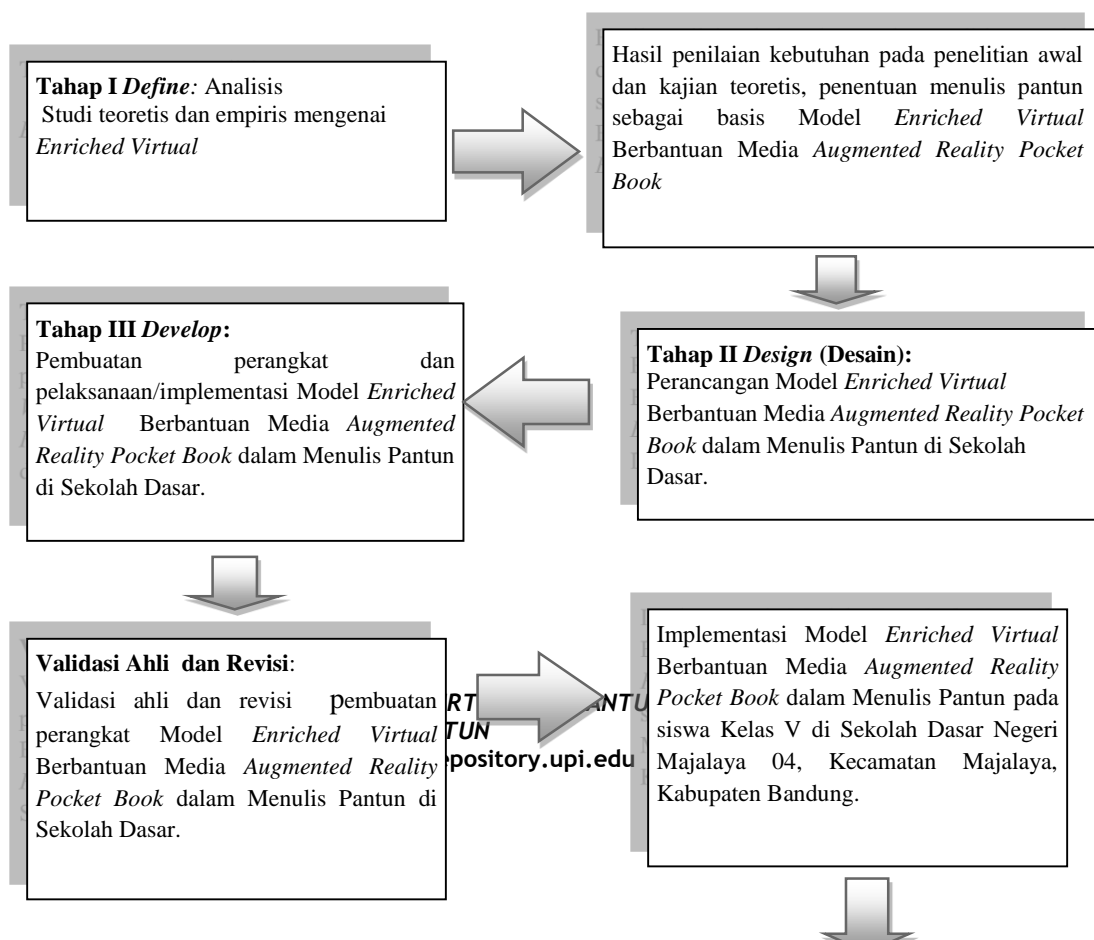
4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* ditujukan untuk menyebarkan hasil penelitian. Penyebaran tersebut untuk memperoleh informasi berupa respons (tanggapan) dari responden terhadap Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* dalam menulis pantun di sekolah dasar. Agar mendapatkan respons positif, maka pada tahap ini pengemasan akhir (*packaging*), difusi (*diffusion*), dan adopsi (*adoption*) adalah hal yang paling penting meskipun yang terpenting sering terlewatkan (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

Gambar 3.5 *Stage IV: Disseminate*

(Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974)

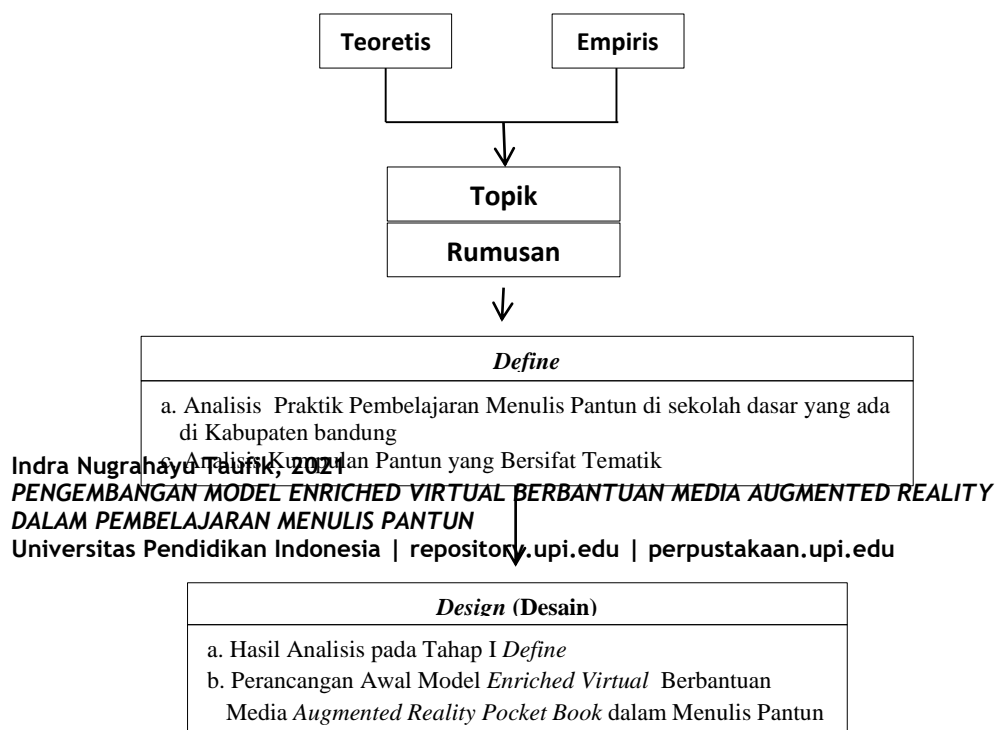
Berikut ini adalah alur penelitian yang diadaptasi berdasarkan desain model pengembangan 4D (*Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*) menurut Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) pada Gambar 3.1 di atas.



Bagan 3.1
Alur Penelitian Pengembangan Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media
Augmented Reality Pocket Book

3.8 Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini.



Bagan 3.2 Kerangka Berpikir