

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *design research* atau rancangan penelitian yang mencakup kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan seperti program, strategi dan bahan pembelajaran. Serta produk dan sistem dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam masalah pendidikan yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan mengenai karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut dan proses perancangan serta pengembangan pendidikan (Plomp, 2007). Dalam penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan adalah *design-based research* (DBR). DBR ini sifatnya siklis (analisis, desain, evaluasi, dan kegiatan perbaikan) yang diulang sampai mencapai keseimbangan yang memuaskan antara gagasan yang dimaksudkan dan realisasinya.

Filosofi yang mendasari *design research* adalah pemahaman tentang bentuk-bentuk inovasi pendidikan dan upaya peneliti dalam menciptakan inovasi pendidikan (Gravemeijer & Cobb, 2006). Menurut Plomp et al (2013) *design research* merupakan suatu kajian sistematis mengenai rancangan, pengembangan dan evaluasi suatu intervensi (misalnya suatu program, strategi, bahan ajar, produk dan lain-lain yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran) sebagai suatu solusi atas pemecahan masalah kompleks yang ada dalam bidang pendidikan yang memiliki tujuan untuk memajukan pengetahuan mengenai karakteristik dari intervensi-intervensi yang ada serta proses perancangan dan pengembangannya. Menurut Plomp et al (2013) *design research* bertujuan untuk merancang/mengembangkan suatu intervensi (seperti program, strategi dan materi pembelajaran, produk dan sistem) dengan tujuan untuk memecahkan masalah pendidikan yang kompleks dan untuk mengembangkan pengetahuan (teori) tentang suatu karakteristik dari intervensi serta proses prancangan dan pengembangan tersebut. Sementara itu, McKenney & Reeves (2014) menjelaskan bahwa *design*

*research* menghasilkan produk berupa bahan ajar dan juga wawasan ilmiah terkait tentang bagaimana produk ini dapat digunakan dalam pendidikan.

*Design-Based Research* (DBR) merupakan sebuah pendekatan yang mendukung eksplorasi permasalahan pendidikan dan perbaikan teori dan praktik dari proses mendefinisikan sebuah hasil pedagogik yang selanjutnya tertuju pada bagaimana cara untuk menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang mendukung hasil akhir (Reeves, Herrington, & Oliver, 2005; Wang & Hannafin, 2005). Dari penjelasan tersebut dapat ditarik garis besar bahwa DBR merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada solusi bagi permasalahan yang ada. Serta mengembangkan kualitas desain pembelajaran karena mampu menjembatani antara perkembangan teori dengan praktik. DBR juga merupakan kumpulan dari berbagai pendekatan yang berisi komitmen untuk mempelajari aktivitas dalam latar yang naturalistik dengan tujuan meningkatkan teori disaat yang bersamaan mempengaruhi langsung pada praktik. Di dalam proses DBR, peneliti secara aktif membongkar masalah untuk meningkatkan sebuah persepsi atau situasi terkini (Goff & Getenet, 2017).

Melakukan penelitian dengan metode DBR memerlukan sejumlah pertanyaan signifikan yang dapat menginvestigasi secara empiris, menghubungkan penelitian kepada teori, menyediakan rantai alasan yang koheren dan eksplisit, menyajikan pengaruh, mengungkapkan data penelitian dan metode yang digunakan untuk menyediakan dan mendukung pengawasan dan kritik yang profesional, dan mempekerjakan praktik metodologi yang dianggap kredibel dan dapat dipercaya serta menghasilkan klaim yang bermanfaat (Shavelson, Phillips, Towne, & Feuer, 2003). Collins dkk (Collins, Joseph, & Bielaczyc, 2004) mengemukakan delapan ciri DBR.

**Tabel 3. 1 Ciri-ciri Design Based Research (DBR)**

	<b>DBR</b>
Lokasi penelitian	Dunia nyata lingkungan pembelajaran
Kompleksitas variable	Berbagai tipe variabel dependen

Perlakuan pada variable	Tidak semua variabel ketertarikan diketahui sebelumnya; beberapa diketahui ketika di lapangan
Membuka prosedur	Prosedur penelitian bersifat fleksibel dan berkembang ketika di lapangan
Interaksi sosial	Interaksi sosial kompleks dengan kerjasama dan berbagi
Laporan penemuan	Mendeskripsikan desain dalam praktik
Peran partisipan	Peneliti dan partisipan aktif dan mempengaruhi desain penelitian
Tujuan penelitian	Menghasilkan pengaruh dan menjelaskan mekanisme

DBR biasanya meliputi berbagai pengulangan atau apa yang disebut Collins (1992) sebagai perbaikan progresif atau kemajuan, dengan setiap pengulangan menyediakan perbaikan lebih jauh dari desain dalam rangka untuk menguji nilai dari inovasi dan dengan harapan dapat menstimulasi perkembangan teori.

Terdapat tiga prinsip fundamental mengenai DBR menurut Reeves (2006) diantaranya:

1. Membahas permasalahan kompleks dalam konteks asli dalam kerjasama dengan para praktisi;
2. Mengintegrasikan prinsip-prinsip desain dan hipotesis yang diketahui dengan kemajuan teknologi untuk memberikan solusi yang masuk akal untuk masalah kompleks; dan
3. Melakukan penyelidikan yang keras dan reflektif untuk menguji dan memperbaiki lingkungan belajar yang inovatif serta untuk mendefinisikan prinsip-prinsip desain baru.

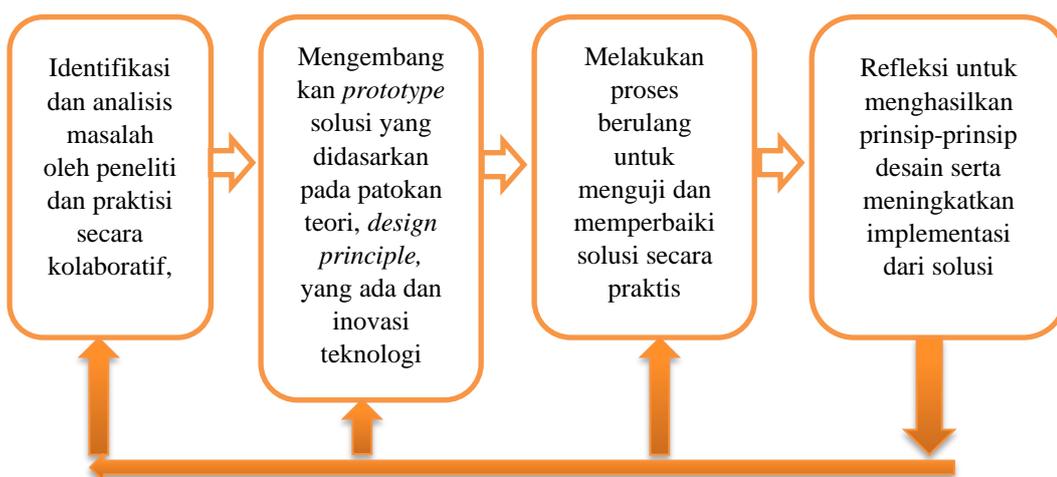
Secara khusus penelitian ini akan membuat desain pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi pengamalan Pancasila. Metode DBR sesuai dengan kesulitan yang terjadi pada siswa, sehingga berdasarkan pengertian, tujuan dan kegunaan DBR maka ditetapkan DBR sebagai metode penelitian. Karena DBR ini merupakan metode penelitian yang tepat untuk mengembangkan desain pembelajaran agar tujuan yang diharapkan tercapai dengan baik.

### 3.2 Langkah-Langkah Penelitian

Pengembangan prinsip-prinsip desain pembelajaran akan menjalani serangkaian siklus pengujian dan penyempurnaan. Data dikumpulkan secara sistematis untuk mendefinisikan kembali masalah, solusi yang memungkinkan, dan prinsip-prinsip yang mungkin paling baik untuk mengatasinya. Ketika data diperiksa ulang dan direfleksikan, desain baru dibuat dan diimplementasikan, menghasilkan siklus desain-refleksi-desain yang berkelanjutan (Amiel dan Reeves, 2008).

Refleksi dari data digabungkan dalam masing-masing pengulangan dan desain ulang selanjutnya ditujukan untuk menyempurnakan produk dan teori. Sebagaimana Wang dan Hannafin (2005) menyatakan, dalam sebuah penelitian DBR, data segera dianalisis, secara bersambung dan secara retrospektif dan bagian dari siklus koleksi data ini meliputi tahapan seperti peninjauan literatur yang komprehensif dipasangkan dengan implementasi metode penelitian yang sistematis dan sarat akan tujuan. Proses iteratif atau proses berulang ini menggiring kepada pengembangan prinsip desain, dimana direfleksikan dan dievaluasi melalui penyempurnaan masalah, solusi, dan metode.

Langkah - langkah pada penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Amiel & Reeves (2008), terdapat empat tahapan yang digunakan. Tahapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model of *Design Based Research* (Amiel & Reeves, 2008)

Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini meliputi:

1. Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, pada tahap mengidentifikasi dan analisis masalah yang akan dilakukan peneliti:
  - a. Melakukan kajian teoritis terhadap desain pembelajaran.
  - b. Melakukan kajian terhadap desain pembelajaran yang terjadi di lapangan.
  - c. Menganalisis kurikulum terkait materi pengamalan Pancasila.
  - d. Mengkaji temuan penelitian terdahulu yaitu peneliti mengkaji berbagai penelitian yang terkait dengan judul yang peneliti ambil baik terkait *design base research*, berpikir kritis, *Project Citizen*, dan pengamalan Pancasila.
  - e. Wawancara dengan guru untuk analisis masalah berpikir kritis siswa. Hasil identifikasi bersumber dari guru sehingga perlu disusun instrumen, kemudian data dianalisis sehingga ditemukan masalah yang dialami oleh siswa dalam berpikir kritis.
  - f. Menganalisis hasil belajar siswa atau soal-soal yang telah dikerjakan siswa terkait rendahnya berpikir kritis berdasarkan indikator berpikir kritis yang dijadikan pegangan oleh peneliti.
  - g. Menganalisis bentuk soal yang dibuat oleh guru.
2. Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle*, yang ada dan inovasi teknologi, pada tahap pengembangan atau pembuatan *prototype* desain: Membuat *prototype* desain pembelajaran model *Project Citizen* materi pengamalan Pancasila, berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah, melibatkan 3 orang guru SD, pembimbing dan peneliti. (Draf Desain Pembelajaran).
3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis pada tahap ini peneliti:
  - a. Melakukan implementasi desain pembelajaran model *Project Citizen* materi pengamalan Pancasila.

- b. Melakukan revisi terhadap desain pembelajaran model *Project Citizen* materi pengamalan Pancasila (Desain Pembelajaran 1) melibatkan guru dan peneliti.
  - c. Melakukan implementasi desain pembelajaran model *Project Citizen* materi pengamalan Pancasila (Desain Pembelajaran 1).
  - d. Melakukan revisi terhadap desain pembelajaran model *Project Citizen* materi pengamalan Pancasila (Desain Pembelajaran 2) melibatkan guru dan peneliti.
4. Refleksi untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain serta meningkatkan implementasi dari solusi, pada tahap ini peneliti melakukan:
- a. Merefleksi Desain Pembelajaran model *Project Citizen* materi pengamalan Pancasila (Desain Pembelajaran 2) melibatkan guru, pembimbing, ahli dan peneliti.
  - b. Desain pembelajaran model *Project Citizen* materi pengamalan Pancasila (Desain Pembelajaran Final).

### 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Peneliti melibatkan 15 siswa di SD LK pada skala kecil, 27 siswa di SD LK pada skala besar dan 29 siswa di SD IRK pada skala besar. Sehingga membutuhkan 3 kelas untuk melihat dampak dari desain pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menggunakan model *project citizen* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Peneliti juga melibatkan 3 guru kelas 5 dari 2 sekolah dasar yang berada di Kota Bandung. Guru tersebut terlibat pada *focus group discussion* (FGD) untuk mendiskusikan desain yang telah dibuat oleh peneliti. Guru memberikan masukan secara *practical experience* terhadap desain yang telah dibuat. Sehingga hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk merevisi desain. Pada penelitian ini, peneliti juga melibatkan 3 guru dan 3 kelas untuk mengimplementasikan desain pembelajaran kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana efektifitas desain yang telah dibuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian 5 guru menjadi observer untuk menilai hasil proses pembelajaran dan mengamati perkembangan berpikir kritis siswa.

### 3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, studi dokumentasi, observasi serta tes. Pada proses penelitian sangat dibutuhkan teknik pengumpulan data yang tepat agar terkumpulnya data-data secara akurat. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen kunci “*the researcher is the key instrument*” (Sugiyono, 2009).

#### 3.3.1.1 Wawancara

Prosedur wawancara melibatkan situasi *face to face* di mana pewawancara menanyakan sejumlah pertanyaan kepada orang lain guna memperoleh jawaban yang relevan dengan tujuan wawancara. Untuk memperoleh data yang seakurat mungkin, wawancara ini dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang subjek penelitian yang tidak ditemukan melalui observasi. Peneliti harus menjalin hubungan yang baik dengan orang yang di wawancara. Wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur. Dengan demikian wawancara dilakukan dengan pertanyaan yang bersifat “*open-ended*”, dan mengarah kepada kedalaman informasi dari data primer. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis. Wawancara pada penelitian ini digunakan pada studi pendahuluan kepada 3 guru kelas 5 di kota Bandung untuk mengetahui masalah yang terjadi terkait berpikir kritis siswa. Wawancara kepada 3 guru kelas 5 dilakukan di awal untuk mengetahui kondisi berpikir kritis siswa disekolah tersebut. Kemudian mengkonfirmasi kepada 3 guru terkait perencanaan pembelajaran.

#### 3.3.1.2 Studi dokumen

Studi dokumen sebagai data tambahan (sekunder), akan tetapi data ini berfungsi memperjelas dan melengkapi data utama. Studi dokumen pada penelitian ini dilakukan untuk mengambil data sebagai bukti penguat. Dengan penelitian mengenai dokumen-dokumen yang berkaitan dengan desain pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi pengamalan Pancasila. Dokumen tersebut berupa lembar analisis bentuk soal Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dibuat oleh guru dan lembar analisis jawaban soal Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) siswa. Bagian desain pembelajaran yang dibuat oleh guru juga diteliti untuk mengetahui apakah perencanaan tersebut mampu menstimulus berpikir kritis siswa.

### 3.3.1.3 Observasi

Observasi atau disebut dengan pengamatan menurut Arikunto (2013) merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis atau kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh panca indra. Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian secara jelas agar mendapat gambaran terhadap kondisi dan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian (Siregar, 2014). Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek kemudian hasil pengamatan dituangkan dalam sebuah catatan. Pada penelitian ini observasi diperlukan untuk melihat keterlaksanaan desain dan aktivitas respon siswa yang muncul melalui lembar observasi yang akan diamati oleh observer baik dalam skala kecil maupun skala besar. Observasi ini menjadi dasar dalam merevisi desain pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi pengamalan Pancasila menggunakan model *Project Citizen* untuk menjadi lebih baik.

### 3.3.1.4 Tes

Tes menurut Mahmud (2011) menyatakan bahwa rangkaian pertanyaan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki seseorang. Tes pada penelitian ini, berupa soal lembar evaluasi. Soal yang dibuat mengacu pada indikator berpikir kritis siswa. Tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah dari model *Project Citizen*.

### **3.3.2 Analisis Data**

Analisis data merupakan kajian terhadap suatu data untuk dipahami struktur dari suatu fenomena-fenomena yang ditemukan pada saat penelitian. Analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **3.3.2.1 Wawancara**

Hasil wawancara ditranskrip kemudian menyimpulkan dengan cara mencatat poin-poin penting berdasarkan hasil transkrip.

#### **3.3.2.2 Studi Dokumen**

Studi dokumen berupa lembar soal, hasil jawaban siswa dan rencana pelaksanaan pembelajaran dianalisis berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis yang telah dijelaskan oleh Facione. Memeriksa hasil belajar siswa terkait rendahnya berpikir kritis menggunakan lembar analisis jawaban siswa, lembar soal dan RPP berdasarkan indikator berpikir kritis yang dijadikan pegangan. Kemudian data diolah pada ketercapaian masing-masing indikator berpikir kritis, untuk melihat indikator yang masih lemah saat ini. Hasil dapat dipetakan dengan deskriptif kualitatif atau mendeskripsikan makna yang ditemukan dari hasil penelitian tersebut.

#### **3.3.2.3 Observasi**

Hasil dari observasi dicatat hal-hal atau poin-poin penting yang muncul terkait respon siswa dan aktivitas pembelajaran baik oleh siswa maupun oleh guru. Peneliti juga memberikan komentar dan penilaian hasil observasi untuk merevisi desain pembelajaran.

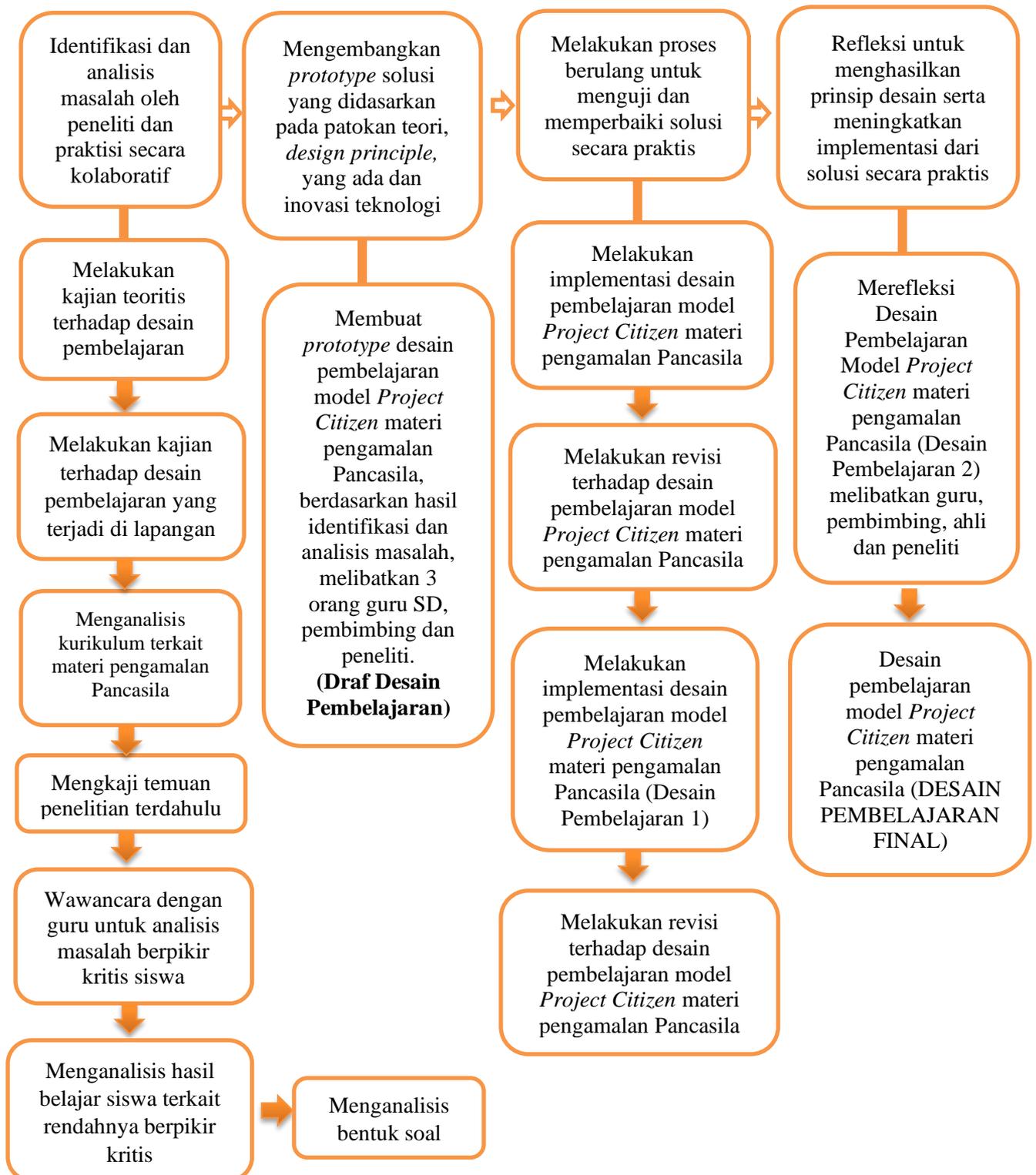
#### **3.3.2.4 Tes**

Hasil dari tes tersebut di sajikan menggunakan statistik deskriptif berupa persentase atau grafik jawaban siswa. Hasil test diukur menggunakan skor rata-rata semua siswa. Setelah itu dianalisis secara mendalam berbagai kesulitan yang dihadapi siswa dalam menjawab soal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir

kritis. Sehingga hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk merevisi desain pembelajaran agar kesulitan yang ditemukan tidak terjadi lagi.

### 3.3.3 Alur penelitian

Adapun alur penelitian desain Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi pengamalan Pancasila dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 2 Alur Penelitian

### 3.3.4 Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis

Kategori tingkat kemampuan berpikir kritis ini disusun oleh Muzayyanatun (2020) berdasarkan adaptasi tahapan berpikir kritis Facione. Berikut ini merupakan kategori dan indikator dari kriteria tingkat kemampuan berpikir kritis:

**Tabel 3. 2 Kriteria Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis**

<b>Kategori</b>	<b>Indikator Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis</b>
Tingkat 4 (Sangat Kritis)	Siswa dapat menggunakan keenam tahapan berpikir kritis Facione dengan sempurna dan sangat jelas dalam mendeskripsikan proses berpikirnya
Tingkat 3 (Kritis)	Siswa dapat menggunakan lima tahapan berdasarkan rumusan berpikir kritis Facione dan jelas dalam mendeskripsikan proses berpikirnya
Tingkat 2 (Cukup Kritis)	Siswa dapat menggunakan empat tahapan berdasarkan rumusan berpikir kritis Facione dan cukup jelas dalam mendeskripsikan proses berpikirnya
Tingkat 1 (Kurang Kritis)	Siswa dapat menggunakan tiga tahapan berdasarkan rumusan berpikir kritis Facione dan kurang jelas dalam mendeskripsikan proses berpikirnya
Tingkat 0 (Tidak Kritis)	Siswa hanya dapat menggunakan satu atau dua tahapan saja berdasarkan rumusan berpikir kritis Facione dan tidak jelas dalam mendeskripsikan proses berpikirnya

### 3.3.5 Definisi Operasional

Agar tidak terjadinya salah penafsiran terhadap judul penelitian yang dibuat, serta sebagai batasan dalam merumuskan variabel, maka diperlukannya definisi operasional dari masing-masing istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini yaitu sebagai berikut.

#### 1. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang memfokuskan siswa pada membentuk warga Negara yang mampu mengetahui, mampu

melaksanakan, menghargai hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, mampu menjadi warga negara yang baik dan Pancasilais yaitu dapat diandalkan dalam membela Negara, menjaga keutuhan NKRI, serta mampu menghadapi isu yang terjadi sesuai dengan dasar negara Pancasilais dan UUD 1945.

## 2. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi sebuah informasi untuk memutuskan apakah informasi tersebut dapat dipercaya sehingga bisa digunakan untuk menarik kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kritis dari Facione, antara lain *Interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation, serta self regulation*. Keenam indikator kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan Facione dijabarkan kembali oleh Fithriyah menjadi beberapa *subskill*.

## 3. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran pada penelitian ini dirancang dan dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Project Citizen* di kelas 5 sekolah dasar.

## 4. Model *Project Citizen*

Model *Project Citizen* merupakan salah satu *instructional treatment* yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintahan dan masyarakat sipil (*civil society*). Mendidik para siswa agar mampu untuk menganalisis berbagai dimensi kebijakan publik, kemudian dengan kapasitasnya sebagai “*young citizen*” atau warganegara muda mencoba memberi masukan terhadap kebijakan publik di lingkungannya. Hasil yang diharapkan adalah kualitas warga negara yang “cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggung jawab”. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Project Citizen* yaitu: (1) Mengidentifikasi masalah; (2) Memilih masalah untuk bahan kajian kelas; (3) Mengumpulkan data dan informasi; (4) Mengembangkan portofolio kelas; (5) Menyajikan portofolio (*show case*); (6) Merefleksi pengalaman belajar.