

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D), yang didefinisikan oleh (Richey & Klein, 2008, hlm. 748) bahwa D&D merupakan studi sistematis dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk pembuatan produk dan alat instruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan guna mendorong kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. Tahap utama dalam penelitian D&D adalah analisis, perencanaan, pengembangan, dan evaluasi yang dalam keseluruhan proses desain dan pengembangan didokumentasikan (Spector et al., 2014).

D&D memiliki dua kategori umum penelitian, yakni penelitian produk dan alat serta penelitian model (Richey & Klein, 2008, hlm. 748). Penelitian ini sendiri termasuk penelitian produk karena apa yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah produk bahan ajar cetak.

3.2 Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Januszewski, Molenda (2008) model ADDIE dalam mendesain/ merancang produk menggunakan pendekatan sistem. Pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Tahapan dari model ADDIE ada lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Maka tahapan desain pengembangan ADDIE yang akan dilakukan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Model pengembangan ADDIE

<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat. Kegiatan ini dimulai dengan
-----------------	--

	mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian melalui observasi serta wawancara
<i>Design</i>	Pada tahap ini mulai merancang kerangka atau <i>blueprint</i> terkait bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta menyusun lembar penilaian.
<i>Development</i>	Mengembangkan bahan ajar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
<i>Implementation</i>	Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan penilaian atau validasi terhadap produk hasil pengembangan. Selanjutnya untuk menguji keterbacaan bahan ajar, ujicoba ini dilakukan kepada siswa kelas III SD melalui teknik wawancara, instrumen yang digunakan untuk uji coba produk yaitu pedoman wawancara. Hasil wawancara dianalisis dan didapat kesimpulan
<i>Evaluation</i>	Melakukan analisis serta perbaikan terhadap kekurangan pada bahan ajar, sampai pada bahan ajar layak untuk dipergunakan.

Berikut penjelasan dari tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap *analysis* merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar. Tahap analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis pengguna, dan analisis pembelajaran.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi utama, serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. pada tahap ini akan ditentukan bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa belajar.

b. Analisis pengguna

Analisis pengguna dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Analisis kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji KI dan KD yang akan ditetapkan materi pembelajaran untuk merumuskan indikator pencapaian pembelajaran

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* atau perancangan, pada tahap ini membuat rancangan atau *blueprint* bahan ajar berupa dokumen-dokumen tertulis sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap perancangan/*blueprint* dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam bahan ajar seperti penyusunan teks/ cerita singkat dan gambar-gambar yang menarik sesuai konten materi.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai bahan ajar yang dikembangkan. Instrument disusun dengan memperhatikan aspek penilaian bahan ajar yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikkan

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan bahan ajar dilakukan sesuai dengan rancangan yang melibatkan proses pemrograman untuk membuat bahan ajar menjadi satu kesatuan yang dapat digunakan. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk yang sebenarnya. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang akan diimplementasikan untuk memperoleh penilaian dari sudut pandang ahli sebagai peninjau.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, kegiatan yang dilakukan yaitu dengan melakukan penilaian atau validasi terhadap produk hasil pengembangan, yang meminta validator memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan isi bahan ajar, kelayakan

penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan, serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi bahan ajar yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar. Validasi dilakukan hingga pada bahan ajar dinyatakan layak untuk diimplementasikan terhadap siswa dalam pembelajaran.

Produk yang sudah mendapat penilaian diimplementasi kepada subjek atau pengguna produk, yang dilakukan secara terbatas pada siswa kelas III untuk menguji coba bahan ajar, yang dilakukan pada 5 orang siswa kelas III SD untuk menilai keterbacaan bahan ajar dan kemenarikan bahan ajar. Ujicoba ini dilakukan kepada siswa kelas III SD melalui teknik wawancara, instrumen yang digunakan untuk uji coba produk yaitu pedoman wawancara. Hasil wawancara dianalisis dan didapat kesimpulan

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan kerja (*work log*) pada lembar *work log*. Hal ini bertujuan agar bahan ajar yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam pengembangan bahan ajar materi makna bersatu dalam keberagaman untuk mengembangkan kepedulian sosial siswa kelas III adalah beberapa tokoh ahli di bidangnya yang menjadi partisipan dalam meninjau dan meningkatkan kualitas pengembangan produk. Adapun partisipan yang menjadi subjek penelitian adalah ahli pembelajaran pkn, ahli desain, guru kelas III Sekolah Dasar dan siswa kelas III.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. *Work log*

Desain penelitian D&D biasanya menggunakan instrumen khusus dalam pengumpulan data, yang disebut *work log*. Menurut Richey dan Klein (dalam Syahrul, Dkk. 2017: hlm. 206) *work log* ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah penelitian saat ini dan masalah

penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Dalam tahap ini peneliti menuliskan temuan-temuan pada setiap tahap pengembangan bahan ajar. Hal ini akan membantu peneliti dalam mendeskripsikan serta merefleksikan setiap tahap pengembangan.

2. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan secara visual dari gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan. Observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai analisis kebutuhan.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2014: hlm. 194). Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, yang menggunakan sebuah pedoman yang telah disusun. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas III untuk mendapat informasi perihal penggunaan bahan ajar dan kepedulian sosial siswa di sekolah, serta ketersediaan bahan ajar yang terintegrasi kepedulian sosial siswa.

wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data terkait proses pengembangan bahan ajar pada tahap uji coba produk. Hal ini dimaksud untuk mengetahui pendapat siswa mengenai bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.

4. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Sugiyono (2014, hlm.199). Adapun jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup adalah angket yang menyediakan

beberapa opsi jawaban yang telah ditentukan, sedangkan angket terbuka untuk memberikan masukan tambahan dan opini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar angket untuk mengukur kualitas bahan ajar yang dikembangkan melalui *expert review* (ahli pembelajaran PPKn dan ahli desain) dan tanggapan dari guru.

3.5 Instrumen Penelitian

1. Pedoman *work log*

Work log digunakan untuk mengumpulkan informasi progress perencanaan bahan ajar pada setiap fase bimbingan. Berikut pedoman work log yang digunakan untuk mengumpulkan informasi progres perencanaan bahan ajar:

Tabel 3.2 Pedoman work log

No	Progress bahan ajar	Keterangan

2. Pedoman observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas III dalam mengembangkan sikap kepedulian sosial. Berikut pedoman observasi analisis kebutuhan:

Tabel 3.3 Pedoman observasi analisis kebutuhan

No	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Deskripsi
1.	Tersedia bahan ajar yang mengembangkan sikap kepedulian sosial				
2.	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan mengembangkan sikap kepedulian sosial				
3.	Bahan ajar yang digunakan terdapat kegiatan yang dapat mengembangkan kepedulian sosial siswa				

3. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan oleh peneliti untuk memudahkan dalam menyusun daftar pertanyaan untuk analisis kebutuhan. Peneliti ini menggunakan wawancara langsung yaitu kepada guru kelas III. Pertanyaan ini hanya sebagai acuan dalam aplikasinya pernyataan ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan.

Tabel 3.4 Pedoman wawancara kepada guru kelas III

No	Daftar pertanyaan
1.	Pendidikan karakter apa yang susah di tanamkan kepada siswa dalam pembelajaran? kenapa?
2.	Pendidikan karakter apa yang sangat penting ditanamkan untuk sekarang ini? Kenapa?
3.	Adakah perilaku siswa di kelas yang menunjukkan tidak adanya sikap kepedulian sosial?
4.	Bagaimana peran guru dalam menanamkan sikap kepedulian sosial terhadap siswa?
5.	Pembelajaran apa yang dapat mengembangkan sikap kepedulian sosial siswa?
6.	Sumber belajar apa yang guru gunakan dalam pembelajaran PPKn?
7.	Apakah bapak/ibu pernah membuat bahan ajar PPKn yang mengintegrasikan kepedulian sosial siswa ?

Wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data terkait proses pengembangan bahan ajar pada tahap uji coba produk. Hal ini dimaksud untuk mengetahui pendapat siswa mengenai bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Pedoman wawancara pada tabel di bawah ini mengacu pada LORI (Learning Object Review Instrument) yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer dan Leacock tentang aspek dan penilaian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Wahono (dalam Hajidi, 2018, hlm 26-28)

Tabel 3.5 Pedoman wawancara kepada siswa kelas III

No	Daftar pertanyaan
1.	Apakah kamu menyukai bahan ajar yang kamu baca?
2.	Hal apa yang paling membuatmu tertarik dengan bahan ajar ini?
3.	Apakah kamu dapat dengan jelas membaca tulisan yang ada pada bahan ajar ini?

4.	Apakah kamu mengerti dengan petunjuk kerja yang ada dalam bahan ajar ini?
5.	Apakah materi pada bahan ajar ini dapat dimengerti?
6.	Apakah latihan pada bahan ajar ini dapat dimengerti?
7.	Setelah belajar menggunakan bahan ajar tersebut, sikap apa yang dapat kamu teladani?

4. Pedoman angket

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket, angket yang digunakan dalam instrumen ini yaitu berupa angket validasi ahli pembelajaran PPKn, ahli desain, dan guru kelas III. Ahli akan menilai dengan angket tertutup berdasarkan beberapa aspek yang dimodifikasi berdasarkan BSNP (Muljono, 2007) tentang aspek penilaian buku teks pelajaran. Aspek penilaian ahli disusun sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

a. Lembar angket penilaian ahli pembelajaran PPKn

Tabel 3. 6 Kisi-kisi penilaian ahli pembelajaran PPKn

Aspek	Indikator	Butir penilaian
Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	Kelengkapan materi
		Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran dengan evaluasi
		Bahan ajar mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik
		Mengembangkan sikap kepedulian sosial
	Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi
		Keakuratan Fakta
Keakuratan sajian gambar		
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	Keruntutan konsep
	Pendukung penyajian	Pengantar KD
		Daftar pustaka
Penyajian pembelajaran	Keterlibatan peserta didik	
Kelayakan bahasa	Lugas	Ketepatan struktur kalimat
		Keefektifan kalimat
		Kebakuan istilah
	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi

	Kesesuaian dengan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan ejaan

Menurut BSNP dalam (Muljono, 2007)

b. Angket penilaian ahli desain

Tabel 3.7 Kisi-kisi penilaian ahli desain

Aspek	Indikator	Butir penilaian
Kelayakan grafik	Desain sampul media	Tampilan tata letak pada sampul depan dan belakang memiliki satu kesatuan yang konsisten
		Ukuran huruf judul lebih dominan dan proporsional dibanding dengan ukuran nama pengarang
		Warna judul kontras dengan warna latar belakang
		Ilustrasi sampul menggambarkan isi bahan ajar
	Desain isi	Konsistensi unsur tata letak
		Penempatan hiasan atau gambar tidak mengganggu teks atau isi materi
		Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf atau font
		Tipografi mudah dibaca
		Tipografi isi bahan ajar memudahkan pemahaman
		Tipografi isi bahan ajar sederhana

Menurut BSNP dalam (Muljono, 2007)

c. Angket penilaian guru kelas III

Tabel 3.8 Kisi-kisi penilaian ahli pembelajaran

Aspek	Indikator yang dinilai
Pembelajaran	Kemudahan penggunaan bahan ajar
	Mendukung kemandirian belajar peserta didik
	Kesesuaian materi
	Kemampuan bahan ajar mengembangkan kepedulian sosial siswa
	Kemampuan bahan ajar menambah pengetahuan siswa
	Kemampuan bahan ajar memperluas wawasan siswa

Tampilan	Kemenarikan sampul bahan ajar
	Kemudahan dalam membaca teks
	Kejelasan teks dan kalimat yang digunakan sederhana
	Kesesuaian desain gambar yang menarik dan memudahkan pemahaman siswa

Menurut BSNP dalam (Muljono, 2007)

Berikut hubungan tujuan penelitian, prosedur, instrument, dan analisis pengumpulan data sebagai berikut.

Tabel 3.9 Hubungan tujuan penelitian, prosedur, instrument, dan analisis pengumpulan data

No	Tujuan Penelitian	Prosedur Pengumpulan Data	Instrument Pengumpulan Data	Analisis Data
1	Desain pengembangan bahan ajar	<i>Work Log</i>	Pedoman <i>work log</i>	Analisis kualitatif
2	Hasil pengembangan bahan ajar untuk mengembangkan kepedulian sosial	Angket	Pedoman angket	Analisis kuantitatif

3.6 Teknik Analisis Data

1. Analisis kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah model Miles and Huberman dalam Sugiyono (2014, hlm. 338) yang terdiri dari empat tahap sebagai berikut:

- a. Reduksi data (*reduction*) menjelaskan bahwa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.
- b. Penyajian data (*Data display*) mendisplay data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.
- c. Penyimpulan data (*Conclusion Drawing/Verification*) Penarikan kesimpulan tentang perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara/awal. Kesimpulan yang pertama sampai dengan yang terakhir saling terkait, sehingga dapat menarik kesimpulan.

2. Analisis kuantitatif

Teknik pengolahan data angket menggunakan skala Likert. Sugiyono (2014, hlm. 134) mengatakan skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang suatu fenomena. Berikut merupakan skala Likert untuk kuesioner validasi:

Tabel 3.10 Skala *likert*

Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(sumber: Sugiyono, 2014, hlm. 135)

Dari tabel kategori penilaian skala likert di atas, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase rata-rata tiap komponennya menggunakan rumus menurut Sugiyono (2014, hlm. 137) yaitu:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

$\sum x_i$ = jumlah skor maksimal

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas bahan ajar. hasil perhitungan dan persentase terkait kualitas bahan ajar diinterpretasikan ke dalam kategori berikut:

Tabel 3.11 Interpretasi kualitas bahan ajar

No	Interval nilai	Kategori
1	81%-100%	Sangat Baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	21%-40%	Kurang baik
5	0%-20%	Tidak Baik

(sumber: Sugiyono, 2014, hlm. 137)