

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

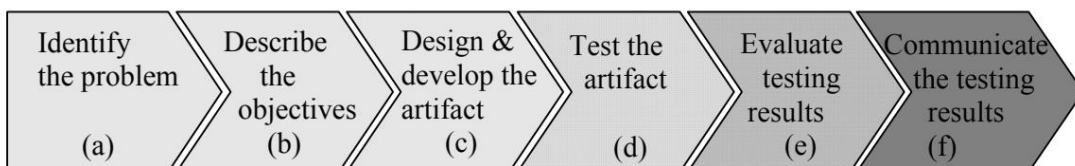
3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah model *Design and Development* (D&D). Model D&D dimaksudkan sebagai sebuah studi sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk menetapkan dasar yang bersumber dari penelitian dalam proses pembuatan produk dan alat intruksional atau non-instruksional serta model baru atau yang ditingkatkan dalam proses pengembangan (Richey & Klein dalam Ellis dan Levy 2010). Model penelitian ini digunakan dalam penelitian karena dianggap sesuai dengan kebutuhan dalam proses penelitian dan pemecahan pertanyaan dalam rumusan masalah.

Model D&D juga merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan menyediakan informasi bagi *Instructional Designer*, bahwa suatu masalah pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui rangkaian proses desain, pengembangan dan evaluasi” (Rickey dan Klein dalam Ellis & Levy 2010, hlm. 108).

Model D&D tidak hanya berfokus kepada hasil akhir produk, akan tetapi hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan. “...Secara umum model D&D juga mencakup pada beberapa aspek diantaranya: (1) Mengenai masalah yang ditemukan, (2) Menganalisis berdasarkan litelatur yang ada, serta (3) Memberikan kontribusi kepada pengetahuan...” (Ellis & Levy 2010, hlm. 109).

Tahapan pada model D&D menurut Peffers dkk (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm.111). Yaitu “...1) *Identify the problem motivating the research*; 2) *Describe the objectives*; 3) *Design and develop the artifact*; 4) *Subject the artifact to testing*; 5) *Evaluate the result of testing*; and 6) *Communicate those result*”.



Gambar. 3.1 Prosedur penelitian model D&D menurut Peffers dkk.

Tabel 3.1
Tahapan penelitian model D&D menurut Peffers dkk.

No.	Tahapan Penelitian D&D	Instrumen	Rumusan Masalah
1.	<i>Identify the problem</i>	Studi Dokumentasi & Wawancara	Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan konten media audio <i>Podcast For Learning</i> format dialog pada mata pelajaran ekonomi.
2.	<i>Describe the objectives</i>	Studi Dokumentasi & Wawancara	Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan konten media audio <i>Podcast For Learning</i> format dialog pada mata pelajaran ekonomi.
3.	<i>Design & develop the artifact</i>	Format Penilaian & Wawancara	Bagaimana mengembangkan konten media audio format dialog untuk <i>Podcast For Learning</i> pada mata pelajaran ekonomi.
4.	<i>Test the artifact</i>	Kuisisioner	Bagaimana mengembangkan konten media audio format dialog untuk <i>Podcast For Learning</i> pada mata pelajaran ekonomi.
5.	<i>Evaluate testing result</i>	-	Bagaimana penilaian terhadap konten media audio format dialog untuk <i>Podcast For Learning</i> pada mata pelajaran ekonomi.
6.	<i>Communicate the testing result</i>	-	Bagaimana proses pengembangan konten media <i>Podcast For Learning</i> format dialog pada mata pelajaran ekonomi.

3.1.1 Identifikasi Masalah (*Identify the problem*)

Identifikasi masalah menjadi salah satu tahapan atau proses mendasar pada sebuah penelitian, karena setidaknya sebuah penelitian harus tahu permasalahan apa yang akan dipecahkan dan ditemukan jalan keluar atau alternatif solusi agar masalah tersebut bisa terselesaikan. Contoh kasus yang menjadi masalah yang sering muncul pada kondisi seperti ini adalah belum adanya solusi dari bagaimana pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi bisa di laksanakan dengan baik dan kemampuan peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu, pengembangan produk, alat atau media diharapkan mampu untuk memberikan solusi atau paling tidak menjadi sebuah alternatif pemecahan masalah yang terjadi selama ini.

Penelitian ini berfokus kepada masalah rendahnya tingkat literasi ekonomi di sekolah pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini sering terjadi karena kurangnya sumber belajar yang memadai untuk pembelajaran serta situasi lingkungan yang masih dalam keadaan pandemi sehingga observasi dilapangan serta kunjungan-kunjungan terkait bidang keilmuan ekonomi sulit dilaksanakan. Walaupun begitu perkembangan teknologi saat ini dirasa sudah sangat memadai untuk peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran dimanapun tanpa adanya batasan tempat dan waktu. Sehingga peneliti menemukan masalah umum yang akan di kemukakan, yaitu “Bagaimana proses pengembangan konten media *Podcast For Learning* format dialog pada mata pelajaran ekonomi”.

3.1.2 Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the objective*)

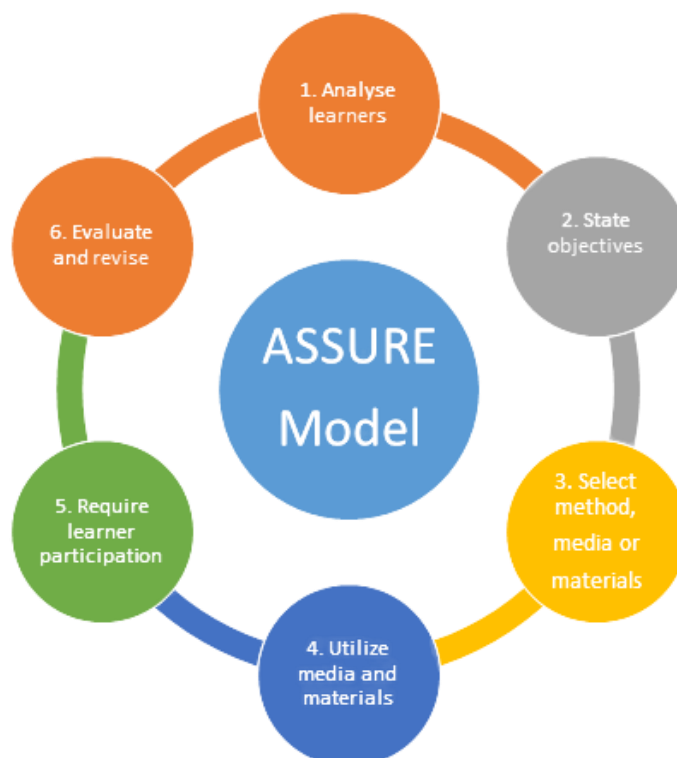
Dalam rangka untuk memberikan solusi atau alternatif pemecahan masalah yang dijelaskan sebelumnya maka peneliti membuat rancangan dan pengembangan sebuah media berupa audio *Podcast for learning* yang diunggah dalam sebuah situs atau *website* sehingga memungkinkan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih mudah dan lebih fleksibel tanpa adanya batasan tempat dan waktu dengan menggunakan gawai atau perangkat keras lain seperti laptop atau komputer. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan konten media *Podcast For Learning* pada mata pelajaran ekonomi yang dapat diterapkan pada mata pelajaran yang terdapat di Sekolah

Menengah Atas (SMA). Secara khusus tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap konten media audio *podcast for learning* format dialog pada mata pelajaran ekonomi.
- 2) Bertujuan untuk mengembangkan konten media audio format dialog untuk *podcast for learning* pada mata pelajaran ekonomi.
- 3) Bertujuan untuk melakukan penilaian terhadap konten media audio format dialog untuk *podcast for learning* pada mata pelajaran ekonomi.

3.1.3 Desain dan Pengembangan Produk (*Design & develop the artifact*)

Media *podcast for learning* merupakan sebuah produk yang bisa dijadikan sebuah solusi atau alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini karena media yang nantinya akan dikembangkan telah melewati proses penilaian dari ahli (Konten dan Media) serta pengguna (Guru mata pelajaran). Model pengembangan media yang digunakan adalah ASSURE model yang dikembangkan oleh Smaldino, Russel, Heinich dan Molenda (2002). ASSURE model terdiri dari enam komponen, yaitu:

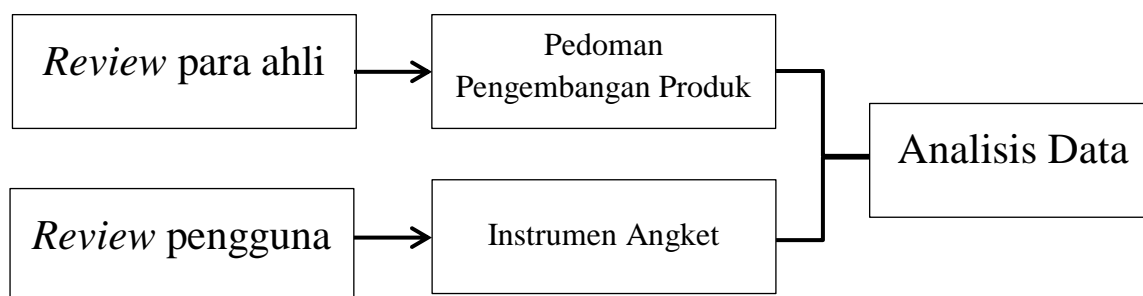


Gambar. 3.2 Siklus Pengembangan ASSURE Model

- 1) *Analyze Learning Characteristics* (Analisis Karakteristik Pembelajaran)
- 2) *State Objectives* (Merumuskan Kompetensi)
- 3) *Select Method, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media dan Bahan Ajar)
- 4) *Utilize Media and Materials* (Pemanfaatan Media, dan Bahan Ajar)
- 5) *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Pembelajar)
- 6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

3.1.4 Uji Coba Produk (*Test the artifact*)

Proses uji coba produk dilakukan ketika media audio sudah siap untuk dievaluasi, media audio dikatakan sudah siap di evaluasi terdiri dari 3 tahapan yang sudah diselesaikan yaitu, tahap pengembangan naskah pra-produksi, proses rekaman, dan proses editing, mixing serta mastering. Pada tahap uji coba ini juga terdapat dua prosedur dengan satu kali *review* dan revisi masing-masing dilaksanakan sekali setelah proses *review* oleh ahli dan pengguna. Setelah dilaksanakannya *review* maka proses selanjutnya adalah revisi terhadap produk media sesuai dengan respons yang diberikan dari ahli dan pengguna, sehingga setelah revisi dilakukan prosedur selanjutnya dapat dilaksanakan. Gambaran lebih jelas mengenai tahapan uji coba dan evaluasi hasil uji coba media terdiri dari:



Gambar. 3.3 Bagan tahapan ujicoba hingga evaluasi media

Pengumpulan data pada tahap *review* dilakukan kepada dua orang ahli, yaitu satu orang ahli materi, satu orang ahli media, serta beberapa calon pengguna seperti pengajar mata pelajaran ekonomi dan beberapa orang siswa kelas X dia SMAN 1 Cileunyi. Data yang dikumpulkan lalu dievaluasi dengan proses analisis data yang telah ditentukan.

3.1.5 Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate testing result*)

Tahapan evaluasi dilaksanakan berdasarkan hasil data yang didapatkan dari respons ahli (Konten dan media), peserta didik dan pendidik yang telah dikumpulkan untuk kemudian dilakukan proses analisis sehingga bisa muncul sebuah kesimpulan mengenai produk yang telah dikembangkan, apakah media yang telah dikembangkan telah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak.

3.1.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the testing result*)

Hasil analisis data kemudian disimpulkan sehingga selanjutnya dibuat kedalam sebuah laporan sebagai tugas skripsi strata-1 dan dikomunikasikan dalam sidang skripsi dihadapan dosen penguji skripsi. Proses mengkomunikasikan hasil data ini memuat berbagai informasi mengenai proses-proses yang dilakukan dari awal penelitian seperti proses desain dan pengembangan produk, uji coba, kontribusi produk yang dikembangkan dalam penelitian, serta bagaimana kesesuaian antara hasil analisis data dengan tujuan dari penelitian yang telah ditetapkan pada awal penelitian.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mix method*) antara metode kualitatif dan kuantitatif. Sehingga dalam penelitian hanya menggunakan partisipan sebagai sumber data.

Partisipan yang terpilih dalam penelitian dipilih berdasarkan keterlibatan dalam penelitian D&D. *Designer* dan *developer* adalah peneliti beserta Dosen sebagai ahli media, *client* adalah lembaga pendidikan yang menjadi objek penelitian, *Evaluator* adalah para ahli (ahli konten dan ahli media), dan *user* adalah pendidik dan peserta didik atau pengguna produk umum nantinya. Lembaga yang dijadikan tempat pelaksanaan penelitian adalah Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Cileunyi.

Pemilihan partisipan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pendekatan penelitian, sehingga proses pengambilan data atau informasi yang dibutuhkan tepat sesuai dengan yang diharapkan dari penelitian ini. Pemilihan

purposive sampling sebagai metode dalam menentukan partisipan yang dianggap sebagai pilihan yang tepat, karena dengan teknik sampling ini memungkinkan peneliti menggali informasi dari orang-orang atau pihak-pihak yang dianggap paling mengetahui atau ahli terkait informasi yang dibutuhkan dan diharapkan tersebut. (Sugiyono, 2011:319).

Partisipan dipilih berdasarkan dengan berbagai pertimbangan dan yang dianggap ahli dalam ranah yang diteliti, peneliti memilih 2 ahli yaitu, ahli konten dan ahli media, kemudian pengguna yaitu, guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X. Menurut Richey dan Kleain (2007, hlm. 92) menyatakan bahwa "...setidaknya dalam penelitian *product and tool* peneliti bisa memilih partisipan dari "*Designers, developers, clients, subject matter experts, evaluators, learners, instructors, organization...*".

Tabel 3.2
Partisipan Penelitian

Partisipan	Langkah D&D	Jumlah
Ahli (Media & Konten)	<i>Perencanaan dan Pengembangan Produk</i>	2
	<i>Ujicoba Produk</i>	2
Pengajar	<i>Identifikasi Masalah</i>	2
	<i>Perencanaan dan Pengembangan Produk</i>	1
	<i>Ujicoba Produk</i>	3
Peserta Didik	<i>Ujicoba Lapangan</i>	20
Jumlah		30

3.3 Pengumpulan Data

Penelitian ini cenderung lebih kepada teknik pengumpulan berdasarkan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan analisis dari sebuah fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan pemikiran secara individu maupun kelompok (Bachri, 2010). Data dikumpulkan melalui pengamatan secara seksama melalui beragam teknik pengumpulan datanya yang kemudian hasil data tersebut dideskripsikan secara terperinci.

Agar validitas data yang dikumpulkan meyakinkan, peneliti menggunakan triangulasi yaitu, teknik menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan kajian fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda (Norman, K. Denkin dalam Rahardjo, 2010). Dengan penggunaan teknik triangulasi dalam penelitian ini diharapkan sudut pandang yang berbeda-beda tersebut menghasilkan tingkat kebenaran yang terpercaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 3 jenis sebagai berikut :

a) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang terdapat pada jurnal-jurnal, artikel, dan naskah perencanaan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan media podcast for learning yang nantinya berguna sebagai sumber rujukan yang valid agar dalam pengembangan konten yang dikembangkan nantinya sesuai dengan sebagaimana seharusnya konten dikembangkan.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan melalui dialog kepada pihak dalam penelitian yang dilaksanakan. Menurut Ali (1985) sebagai sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dialog atau tanya jawab baik langsung maupun tidak langsung. Wawancara dalam penelitian selain dilakukan untuk studi pendahuluan dilakukan juga dalam proses perencanaan produk.

Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru mata pelajaran mata pelajaran ekonomi dengan pedoman wawancara yang telah dirancang. Bentuk pertanyaan wawancara yang digunakan adalah campuran antara berstruktur dan tidak berstruktur.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Wawancara

Masalah	Tujuan	Pertanyaan	Bentuk Pertanyaan
Masalah pembelajaran, dan penggunaan media saat proses pembelajaran	Mengetahui masalah yang muncul dalam pembelajaran dan bagaimana penggunaan media	Apa saja masalah yang muncul dalam proses pembelajaran ekonomi di SMA?	Pertanyaan dengan jawaban uraian bebas/luas.
		Apa saja media yang	

ekonomi di SMA	saat proses pembelajaran ekonomi di SMA	digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA	
----------------	---	---	--

c) Kuisisioner

Kuisisioner digunakan dalam bentuk naskah validasi untuk memperoleh data validasi terhadap konten produk yang sudah dikembangkan dan akan dilakukan uji coba sebelumnya. Ali (2010) menyebutkan kuisisioner sebagai wawancara tertulis yang memiliki alternatif jawaban. Kuisisioner dikembangkan melalui kisi-kisi yang kemudian menjadi instrument yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Kuisisioner Terbuka

Masalah	Tingkat kelayakan media <i>podcast</i> yang telah dikembangkan.
Tujuan	Mengetahui tingkat kelayakan media <i>podcast</i> yang telah dikembangkan.
Indikator	Penyajian <i>podcast</i> .
	Bahasa yang Digunakan.
	Materi.
Sumber Data	Ahli, Pengguna (Pengajar dan Peserta Didik).

Teknik pengumpulan data wawancara dan studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menjadi poin utama dalam penelitian kualitatif. Dalam menerapkan triangulasi, penambahan kuisisioner menjadi pelengkap dalam memberikan keyakinan pada validasi data. Rahardjo (2010) memberikan perumpamaan triangulasi sebagai sebuah kursi yang memiliki tiga kaki yang saling membantu untuk menopang alas duduk di atasnya. Tiga buah kaki diumpamakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian (Studi dokumentasi, wawancara, dan kuisisioner). Sedangkan alas duduk merupakan kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian. Apabila salah satu tidak bisa berfungsi sebagaimana mestinya maka kursi itu menjadi tidak berfungsi dengan baik.

Produk yang telah dikembangkan dan dilakukan uji coba serta proses perbaikan selanjutnya melalui tahap validasi produk untuk mendapatkan nilai kelayakan dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validasi dilakukan dengan

penilaian oleh para ahli, *user* atau pengguna. Para validator terdiri dari; 1) ahli materi, 2) ahli media dan 3) pengguna. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan lembar isian atau kuisisioner yang memuat: materi, adaptasi desain pembelajaran, simbol komunikasi, dan penggunaan. Skala Likert digunakan untuk ahli dalam proses pengambilan validasi produk dan penggunaan skala Guttman untuk *user* dan penggunaan dalam pengambilan validitasnya.

3.4 Analisis Data

Validitas instrument yang dikembangkan diuji berdasarkan keabsahan melalui dua jenis pengujian, diantaranya sebagai berikut:

a) Expert Review

Setelah adanya hasil pengolahan dari lembar evaluasi oleh para ahli, hasil data tersebut kemudian dianalisis dan diolah kembali dengan menggunakan rumus pengukuran skala Likert.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Isian *Expert Review*

Dimensi	Aspek yang Dinilai
Perencanaan	1. Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran
	2. Kesesuaian isi media dengan sasaran pembelajaran
	3. Kesesuaian isi media dengan metode pembelajaran
Penyajian <i>Podcast</i>	4. Media mudah digunakan/diakses
	5. Terdapat Pembuka, Isi, dan Penutup
	6. Durasi yang digunakan tepat
	7. Penggunaan <i>background</i> suara tepat
Bahasa yang Digunakan	8. Kejelasan suara dan tempo yang baik
	9. Intonasi, volume, dan gaya bahasa yang mudah dimengerti
	10. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti
Materi	11. Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

Skala yang digunakan untuk lembar evaluasi ahli memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6
Skala Likert Instrumen *Expert Review*

Kriteria	Skala
Sangat Kurang	5
Kurang	4
Cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Data yang didapat kemudian di analisis dengan menggunakan rumus persentase:

$$K = \frac{F}{N \times 1 \times R} \times 100\%$$

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 23)

Keterangan:

K = Persentase Penilaian

N = Skor Tertinggi dalam Angket

1 = Jumlah Pertanyaan dalam Angket

R = Jumlah Responden

F = Jumlah Jawaban Responden

Setelah memperoleh persentase dari lembar validitas dari para ahli, lalu langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan skor kedalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.7
Kriteria Nilai *Expert Review*

Kriteria	Skor Persen (%)
Sangat Kurang	0 – 20
Kurang	21 – 40
Cukup	41 – 60
Baik	61 – 80
Sangat Baik	81 – 100

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 43)

Dari kriteria persentase yang telah di gambarkan di atas, instrument validitas dikatakan layak apabila memperoleh skor persentase sudah sampai berada pada skor 61 – 80%.

b) User Review

Proses keabsahan produk berdasarkan instrument validitas bersumber dari para *user* atau pengguna produk media *podcast*, yaitu pendidik dan peserta didik, data berupa skor tersebut kemudian dianalisis dan diolah kembali dengan menggunakan rumus pengukuran Guttman.

Tabel 3.8
Kisi-kisi Lembar Isian *User Review*

Dimensi	Aspek yang Dinilai
Penyajian <i>Podcast</i>	1. Media mudah digunakan/diakses
	2. Durasi yang digunakan sesuai
	3. <i>Backsound</i> suara tidak mengganggu konsentrasi peserta didik
Bahasa yang Digunakan	4. Kejelasan suara dan tempo yang baik
	5. Intonasi, volume, dan gaya bahasa yang mudah dimengerti
	6. Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti
Materi	7. Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik
	8. Materi yang disampaikan berurutan
	9. Materi yang disampaikan sesuai tingkat kemampuan peserta didik
	10. Informasi tambahan dan contoh yang diberikan dapat dimengerti peserta didik

Data yang dihasilkan berupa skor yang kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan rumus pengukuran *Guttman*.

Tabel 3.9
Skala Guttman *User Review*

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Data yang didapat kemudian di analisis dengan menggunakan rumus persentase :

$$K = \frac{F}{N \times 1 \times R} \times 100\%$$

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 23)

Keterangan :

K = Persentase Penilaian N = Skor Tertinggi dalam Angket
 F = Jumlah Jawaban Responden 1 = Jumlah Pertanyaan dalam Angket
 R = Jumlah Responden

Setelah mendapatkan hasil persentase dari lembar validitas ahli media dan ahli materi yang sebelumnya telah didapat, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menginterpretasikan skor ke dalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.10
Kriteria Nilai *User Review*

Kriteria	Skor Persen (%)
Sangat Kurang	0 – 20
Kurang	21 – 40
Cukup	41 – 60
Baik	61 – 80
Sangat Baik	81 – 100

Sumber : Rahayu (2012, hlm. 43)

Dari kriteria persentase yang telah di gambarkan di atas, instrument validitas dikatakan layak apabila memperoleh skor persentase sudah sampai berada pada skor 61 – 80%.

Agar lebih terlihat sistematis, digunakan teknis analisis data Miles dan Huberman (dalam Satori & Komariah, 2012) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3.4.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang didapatkan kemudian direduksi, dirangkum, dipilih berdasarkan hal pokok dan difokuskan terhadap hal-hal penting berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu. Hasil daya yang sudah direduksi disusun ke dalam sebuah laporan tertulis dan terperinci.

3.4.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah mendapatkan data hasil reduksi selanjutnya data disajikan ke dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, dan lain sebagainya. Selain bentuk-bentuk tersebut hasil reduksi data bisa disusun kedalam bentuk uraian singkat, bagan, *flowchart*, dan lain sebagainya. Berfungsi untuk memudahkan dalam memahami hasil temuan dalam penelitian.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Tahap terakhir dalam proses analisis data adalah penarikan sebuah kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya sejak awal penelitian dilakukan. Kesimpulan dapat berbentuk hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau sebuah teori.