

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

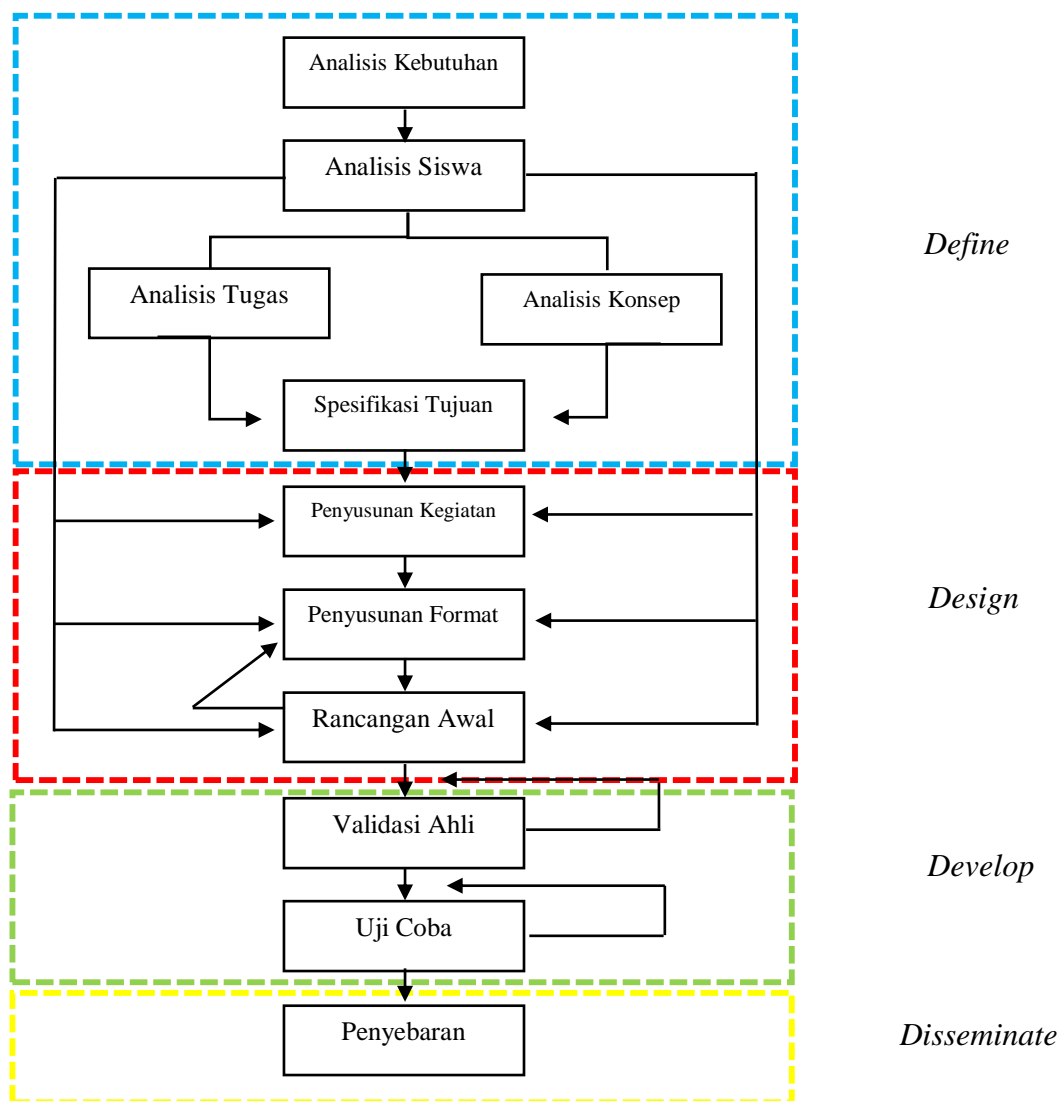
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D) yang dalam Bahasa Indonesia disebut sebagai Penelitian dan Pengembangan. Sugiyono (2013, hlm. 297) menjelaskan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan, metode penelitian R&D digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017, hlm. 130).

Richey dan Nelson (dalam Hanafi, 2017, hlm. 134) membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe. Tipe *pertama*, penelitian difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut. Tipe *kedua*, penelitian dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Penelitian tipe kedua ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif. Penelitian ini termasuk ke dalam tipe pertama yaitu pendesainan dan evaluasi produk berupa media pembelajaran buku harian interaktif *keuanganku*.

Metode penelitian R&D memiliki banyak model yang dapat digunakan. Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan model pengembangan 4D (*four d*) karena dirasa paling sesuai dengan tujuan penelitian. Model pengembangan 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.

3.2 Desain Penelitian

Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974, hlm. 5) menyebutkan bahwa model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian); *design* (perancangan); *develop* (pengembangan); dan *disseminate* (penyebaran).



Sumber: Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974)

Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahapan penelitian:

3.2.1 *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan deskripsi pembelajaran yang dianggap ideal. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah, identifikasi karakteristik siswa, pemilihan media, pemilihan materi, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap ini terdiri dari lima langkah, yaitu:

- 1) Analisis awal-akhir

Pada tahap ini peneliti memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, untuk selanjutnya dirumuskan solusi untuk menyelesaikan masalah yang terjadi. Melalui hasil analisis ini maka akan didapatkan gambaran mengenai fakta, harapan, dan alternatif untuk menyelesaikan masalah dasar sehingga memudahkan dalam penentuan dan pemilihan media yang akan dikembangkan.

2) Analisis peserta didik

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan agar pembuatan media buku harian interaktif *keuanganku* sesuai dengan usia perkembangan peserta didik.

3) Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep pokok literasi finansial yang akan disampaikan, menyusunnya dalam bentuk hierarki, dan merinci konsep-konsep. Analisis yang perlu dilakukan adalah analisis kompetensi dasar dan analisis sumber belajar.

4) Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran

5) Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap ini berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep literasi finansial dan analisis tugas untuk menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut menjadi dasar untuk menyusun kegiatan dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

3.2.2 Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan peneliti membuat rancangan mengenai perangkat pembelajaran yaitu media buku harian interaktif *keuanganku* yang akan dibuat.

Hasil pada tahap perancangan ini disebut draft awal. Langkah-langkah pada tahap ini adalah:

1) Penyusunan acuan kegiatan

Tahap ini merupakan tahap yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dan perancangan. Acuan kegiatan disusun berdasarkan analisis kompetensi dasar dan analisis kurikulum *Cha-ching*. Tahap acuan kegiatan menjelaskan kaitan antara kompetensi dasar IPS di SD dengan kurikulum *Cha-ching*.

2) Pemilihan format

Pada tahap pemilihan format peneliti menyusun kisi-kisi kegiatan. Kisi-kisi kegiatan berisi aktivitas pembelajaran yang akan disajikan pada buku harian interaktif *keuanganku*. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran literasi finansial.

3) Rancangan awal.

Rancangan awal adalah rancangan media buku harian interaktif *keuanganku* dan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Hal ini meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca cerita, mengisi tabel, atau menyusun rancangan keuangan.

3.2.3 *Develop (Pengembangan)*

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan *draft* final perangkat pembelajaran setelah mendapatkan revisi dari para ahli dan praktisi. Kegiatan pada tahap ini adalah:

1) Validasi ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validitas terkait konten materi tentang literasi finansial dalam media buku harian interaktif *keuanganku* sebelum dilakukan uji coba terbatas. Hasil validasi kemudian digunakan sebagai bahan revisi produk awal. Media yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli media, ahli pembelajaran IPS SD, dan guru sehingga akan diketahui kelayakan dari media yang dibuat. Penilaian terhadap media buku harian interaktif *keuanganku* mencakup kelayakan isi, kedalaman materi, kelayakan penyajian, grafik, dan bahasa. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran

di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas yang baik.

2) Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada 5 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, dan komentar peserta didik. Uji coba dan revisi terus kembali dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten dan efektif.

3.2.4 Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir dari pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mempromosikan produk agar dapat diterima pengguna, baik individu ataupun suatu kelompok. Bentuk penyebaran dilakukan secara terbatas kepada sekolah yang terlibat pada proses penelitian dan melalui jurnal terakreditasi.

Tabel 3. 1

Tahapan dan Prosedur Penelitian

Tahapan	Prosedur
<i>Define</i> (Pendefinisian)	Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan menentukan tujuan pembelajaran.
<i>Design</i> (Perancangan)	Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan kegiatan, memilih format, dan membuat rancangan awal media buku harian interaktif <i>keuanganku</i> .
<i>Develop</i> (Pengembangan)	Pada tahap ini media buku harian interaktif <i>keuangaku</i> di kembangkan berdasarkan rancangan pada tahap <i>design</i> kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli dan dilakukan uji coba kepada siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya dilakukan revisi dan evaluasi berdasarkan hasil uji validitas dan uji coba.
<i>Disseminate</i> (Penyebaran)	Pada tahap ini bertujuan untuk mempromosikan produk. Penyebaran produk dilakukan kepada sekolah-sekolah dan melalui jurnal terakreditasi.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Bandung. Adapun waktu penelitian berlangsung dari bulan Maret sampai Juli 2021.

3.4 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini dipilih sesuai kategori orang-orang yang terlibat dalam ranah yang akan diteliti. Beberapa tokoh ahli di bidang terkait menjadi partisipan dalam meninjau kualitas pengembangan produk. Ahli yang terlibat dalam penilaian media pembelajaran buku harian interaktif *keuanganku* adalah ahli media, ahli pembelajaran IPS SD, dan guru selaku ahli pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga melibatkan siswa kelas IV SD sebagai partisipan untuk menguji coba media buku harian interaktif *keuangaku*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, pengisian *worklog*, validasi ahli, dan wawancara.

1) Observasi

Observasi digunakan untuk mengisi instrumen penelitian pedoman observasi. Peneliti melakukan observasi pra penelitian di kelas IV di salah satu sekolah di Kota Bandung untuk mendapatkan data awal mengenai kondisi sekolah dalam menjalankan kegiatan literasi finansial dan pembelajaran mengenai materi kegiatan ekonomi.

2) Pengisian *Worklog*

Pengisian *worklog* digunakan untuk mengisi instrumen penelitian *worklog*. Peneliti melakukan pengisian *worklog* pada kegiatan pengembangan media buku harian interaktif *keuanganku* yang sedang dilaksanakan. Peneliti mencatat segala aktivitas yang dilakukan pada saat proses pengembangan buku harian interaktif *keuanganku*. Kegiatan pengisian *worklog* ini bertujuan sebagai bentuk monitoring dan refleksi setiap tahap pengembangan media.

3) Validasi ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui penilaian terkait media yang telah dikembangkan. Penilaian ahli ini akan menentukan apakah media yang telah dikembangkan sudah layak atau tidak untuk digunakan. Ahli yang terlibat pada penelitian ini adalah ahli media dan ahli pembelajaran IPS SD. Adapun guru selaku praktisi lapangan ikut menilai media buku harian interaktif *keuanganku*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari para ahli dan guru adalah lembar angket.

4) Wawancara

Wawancara dilakukan pada pra penelitian dan pada saat penelitian. Pada kegiatan pra penelitian, wawancara dilakukan kepada guru kelas IV untuk mengetahui bagaimana guru mengajarkan literasi finansial di kelas dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi kegiatan ekonomi di kelas. Serta untuk mengetahui bagaimana guru membuat media pembelajaran untuk materi kegiatan ekonomi.

Pada saat penelitian, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil uji coba produk media pembelajaran interaktif *keuanganku*. Narasumber pada wawancara ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan wawancara menjadi salah satu acuan untuk peneliti mengenai tanggapan terkait media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini digunakan beberapa instrumen penelitian, yaitu pedoman observasi, *worklog*, lembar angket, dan pedoman wawancara.

1) Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan sebagai panduan peneliti dalam melakukan kegiatan observasi. Pedoman observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait kegiatan literasi dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas IV di salah satu sekolah di Kota Bandung.

2) *Worklog* (lembar catatan kerja)

Worklog digunakan untuk menghimpun informasi mengenai proses pengembangan dan hasil dari media buku harian interaktif *keuanganku*. Data yang dikumpulkan merupakan catatan hasil perkembangan dari setiap tahap yang dilakukan. Pada penelitian ini media pembelajaran buku harian interaktif *keuanganku* dikembangkan melalui empat tahap, yaitu : (1)*Define* (pendefinisian); (2)*Design* (perancangan); (3)*Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran). *Worklog* ini diisi oleh peneliti untuk meninjau setiap perkembangan yang dilakukan.

3) Lembar Angket

Angket merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari pernyataan-pernyataan. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait penilaian para ahli dan guru mengenai media pembelajaran buku harian interaktif *keuanganku*. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban.

4) Pedoman wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya-jawab antara pewawancara dengan narasumber untuk mendapatkan informasi. Wawancara ini menggunakan jenis wawancara *terstruktur* yang dibantu dengan pedoman wawancara. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Pedoman wawancara digunakan untuk mengarahkan topik pembicaraan pada topik penelitian.

Pada tahap pra penelitian, pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan literasi finansial di sekolah dan bagaimana kegiatan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas dilakukan. Pada proses pengembangan media buku harian interaktif *keuanganku* terdapat tahap uji coba produk. Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait media buku harian interaktif *keuanganku* yang dikembangkan oleh peneliti. Wawancara juga

dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pengetahuan awal literasi finansial siswa kelas IV.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengetahui pendapat partisipan mengenai produk yang telah dikembangkan. Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2013, hlm. 74). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian lembar angket. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis. Hasil pengolahan data kualitatif berupa deskriptif dan hasil pengolahan data kuantitatif berupa angka.

1) Analisis Data Kualitatif

Proses menganalisis data kualitatif bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan media buku harian interaktif *keuanganku* yang dikembangkan oleh peneliti. Data kualitatif diperoleh melalui *worklog* dan pedoman wawancara.

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013, hlm. 247) terdapat tiga tahapan dalam menganalisis data kualitatif, yaitu:

- a. Reduksi data (*Data Reduction*) berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian dicari tema dan polanya.
- b. Penyajian data (*Data Display*) bertujuan untuk mengorganisasikan dan menyusun data kedalam pola hubungan agar mudah dipahami. Penyajian data dapat berbentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.
- c. Verifikasi Data (*Conclusion Drawing*) adalah penarikan kesimpulan. Langkah ini merupakan langkah terakhir untuk memverifikasi data.

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang dikemukakan di awal.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis lembar angket. Lembar angket dianalisis dengan menggunakan skala likert. Skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Likert dalam Budiaji, 2013, hlm. 128). Berikut adalah tabel kategori penilaian skala likert:

Tabel 3. 2

Kriteria Penilaian

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

(Sugiyono, 2013, hlm.94)

Selanjutnya dilakukan penghitungan rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil validasi

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimal

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas media buku harian interaktif *keuanganku* yang telah

dikembangkan. Hasil perhitungan dan persentase terkait kualitas buku harian interaktif *keuanganku* diinterpretasikan ke dalam kategori berikut:

Tabel 3. 3

Kategori Kelayakan Buku Harian

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

(Sugiyono, 2013, hlm. 95)