

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, tentu saja seorang peneliti menggunakan metode penelitian sebagai cara untuk mengumpulkan dan mengolah data sehingga mencapai tujuan penelitian yang dimaksud. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, penelitian adalah pemeriksaan yang teliti atau kegiatan pengumpulan, pengelolaan, analisis dan penyajian data yang dilakukan sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Menurut Kerlinger dalam Ismail Suardi Wekke, dkk (2019), penelitian dapat pula diartikan sebagai cara pengamatan dan mempunyai tujuan untuk mencari jawaban permasalahan atau proses penemuan. Sedangkan menurut Sudirman Habe Ismail Suardi Wekke, dkk (2019), mengatakan penelitian adalah mencari jawaban atas masalah yang diajukan. Masalah adalah persoalan yang menuntut adanya jawaban yang tepat dan akurat. Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif.

Menurut Hermawan dalam Kesia Shania Halim (2020) Metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Adapun metode penelitian deskriptif menurut Sanjaya dalam Rima Raudiah (2020) adalah jenis penelitian yang berhubungan dengan upaya menjawab masalah-masalah yang ada sekarang dan memaparkannya berdasarkan data yang ditemukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, metode penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan bertujuan untuk menggambarkan fakta-fakta, objek-objek yang diteliti secara sistematis berdasarkan data yang sudah ditemukan.

Pemaparan tokoh tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mendeskripsikan atau menggambarkan sebuah rancangan pembelajaran dan penyajiannya dalam bentuk RPP, bahan ajar, evaluasi pembelajaran, LKPD, dan Media pembelajaran berbasis model pembelajaran discovery learning yang berguna untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III SD.

Adapun pada penelitian ini peneliti mengambil teknik penelitian delphi. Witkins mendefinisikan bahwa teknik delphi sebagai cara untuk menentukan pendapat secara konsensus (mufakat) di antara para pakar mengenai tujuan dan kebutuhan yang mendesak dari situasi institusi. Disimpulkan bahwa, teknik delphi adalah teknik penelitian yang digunakan peneliti dalam mencari pendapat kepada para ahli atau pakar, yang digunakan untuk mencari kesepakatan dari berbagai pendapat. Peneliti menggunakan teknik penelitian delphi bertujuan untuk mencari sebuah kesepakatan dari para ahli, mengenai rancangan pembelajaran yang telah peneliti buat dan dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah teknik delphi.

Terdapat empat langkah dalam Delphi menurut Listone dalam Rosbinar (2012) yaitu:

1. Studi Pendahuluan: Eksplorasi subjek yang sedang dibahas, dimana setiap individu memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai.
2. Tahap Mendesain: Proses pemahaman kelompok dalam memandang sebuah isu (apakah anggota kelompok ada yang setuju atau tidak?)
3. Verifikasi: Jika anggota melontarkan ketidaksepahaman dalam memandang suatu isu, maka dibahas lah alasan di balik ketidaksepahaman tersebut. Dengan kata lain, evaluasi terhadap alasan ketidaksetujuan.
4. Menganalisa (Evaluasi Akhir): Ini dilakukan manakala kita telah menganalisa seluruh informasi yang terkumpul sementara evaluasi itu sendiri telah mendapatkan *feedback*.

3.2 Partisipan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengambil partisipan penelitian kepada tiga orang pakar yaitu ahli rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), ahli materi karya dekoratif dan ahli pembelajaran di kelas.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket/kuesioner. Angket yang digunakan pada penelitian ini bersifat tertutup.

Tabel 3.1

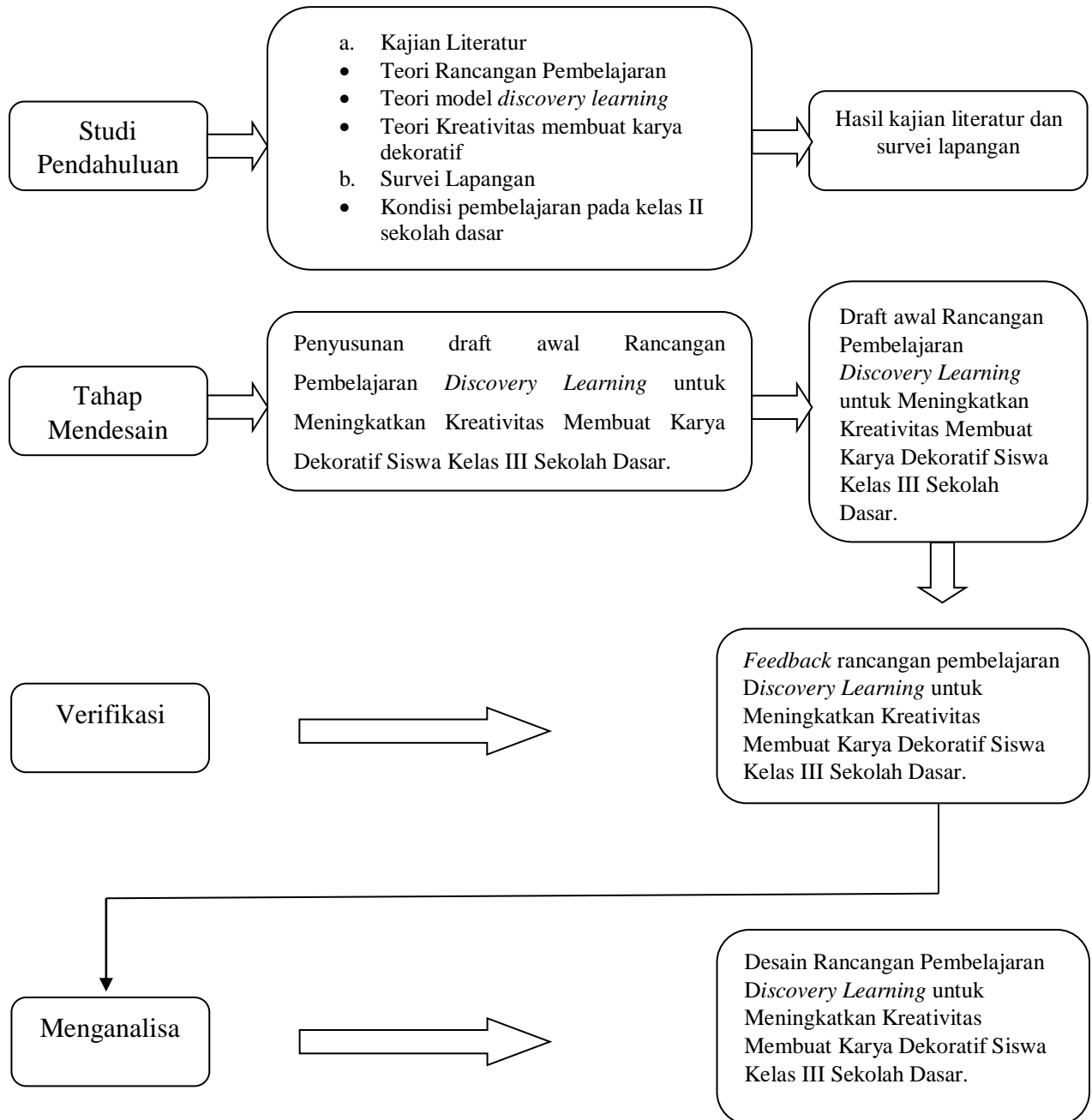
Kisi-kisi Instrumen penilaian untuk Rancangan Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

No	Komponen RPP	S	TS	Alasan	Saran Perbaikan
1.	Identitas				
2.	Kompetensi Inti				
3.	Kompetensi Dasar				
4.	IPK/ICK				
5.	Tujuan Pembelajaran				
6.	Materi Pembelajaran				
7.	Alat, Media, dan Sumber Belajar				
8.	Langkah-langkah Pembelajaran				
9.	Penilaian				
10.	Bahan Ajar				
11.	LKPD				
12.	Evaluasi				

3.4 Prosedur Penelitian

Berdasarkan pada metodologi penelitian delphi diatas, maka penelitian ini terdiri dari 4 prosedur atau langkah kegiatan.

Tabel 3.2
Prosedur Penelitian untuk Rancangan Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.



Secara rinci langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:

3.4.1 Studi Pendahuluan

a. Kajian Literatur

Tahapan ini diawali dengan kegiatan kajian terhadap dokumentasi teoritis berupa kajian pustaka terhadap teori-teori yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran, model *discovery learning*, dan kreativitas membuat karya dekoratif.

b. Survey Lapangan

Tahapan ini pertama-tama peneliti melakukan survei ke salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kota Bandung. Kemudian peneliti melihat lingkungan sekolah seperti sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut. Kemudian survei berikutnya peneliti melaksanakan observasi secara online ke kelas III. Peneliti melihat langsung kondisi saat proses pembelajaran daring berlangsung. Melihat langsung kesiapan guru dalam menyampaikan materi, menyiapkan RPP, menyiapkan media pembelajaran, strategi dan metode yang digunakan saat mengajar juga melihat kondisi siswa saat menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga peneliti bisa menemukan masalah apa yang ada di proses belajar mengajar secara daring kelas III Sekolah Dasar.

Adapun teknik yang peneliti lakukan dalam mengidentifikasi masalah adalah dengan menggunakan teknik wawancara, hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru kelas III sekolah dasar di salah satu sekolah di kota Bandung.

3.4.2 Tahap Mendesain

Penyusunan draft awal Rancangan Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.. Pada langkah ini peneliti menentukan rancangan pembelajaran *discovery learning* yang akan mampu meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar, meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mendesain rancangan indikator pencapaian kompetensi (IPK) *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Mendesain rancangan tujuan pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar dengan tetap memperhatikan kompetensi dasar dan materi yang ada.
- 3) Mendesain rancangan materi pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif dalam diri siswa.
- 4) Mendesain rancangan langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif dalam diri siswa.
- 5) Mendesain rancangan instrumen penilaian *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif dalam diri siswa.
- 6) Mendesain rancangan bahan ajar pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar
- 7) Mendesain rancangan media pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar.
- 8) Mendesain rancangan LKPD untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar.
- 9) Mendesain rancangan evaluasi pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar.

3.4.3 Verifikasi

Dalam pengertian metode Delphi bahwa validasi dilakukan dengan pemanfaatan para ahli dengan tujuan untuk memperoleh kesepakatan dengan para ahli yang memiliki reliabilitas tinggi terhadap penguasaan rancangan pembelajaran melalui serangkaian *questionnaire* yang disertai pemberian *feedback* terhadap kesepakatan tersebut. Sebagaimana dijelaskan Listone dalam Rosbiniar (2012).

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti membuat kuisisioner yang akan diisi oleh para ahli rancangan pembelajaran dan kreativitas membuat karya dekoratif untuk menilai kesesuaian antar komponen dalam bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil penilaian dari para ahli dianalisis untuk menjadi masukan atau *feedback* bagi penyempurnaan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

3.4.4 Menganalisa

Pada tahapan ini peneliti menganalisis draft rancangan *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar melalui kuesioner yang telah diisi oleh para ahli rancangan pembelajaran dan kreativitas membuat karya dekoratif. Berdasarkan hasil dari perhitungan persetujuan para ahli terhadap rancangan pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa yang di desain serta masukan yang diberikan oleh para ahli, peneliti melakukan perbaikan terhadap draft tersebut sehingga dihasilkan rancangan pembelajaran yang baik.

3.5 Pengolahan Data

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis data kualitatif dan skala *guttman*.

1. Analisis data kualitatif

Tahap-tahap kegiatan analisis data menurut Miles & Huberman dalam Shirley Irawan (2021)

- a. Mereduksi data
- b. Menyajikan data
- c. Menarik kesimpulan dan verifikasi.

2. Skala *guttman* menurut Ridwan (2019, hlm.89) adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten. Misalnya: Yakin-tidak yakin, ya-tidak, benar-salah, positif-negatif, pernah-belum pernah, setuju-tidak setuju, dan lain sebagainya.