

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 3), menyatakan bahwa metode penelitian adalah salah satu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid yang bertujuan data tersebut dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga nantinya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Menurut Moloeng (2007, hlm. 6), berpendapat bahwa pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui fenomena atau kejadian yang dialami oleh subjek penelitian secara satu kesatuan yang utuh dan secara deskripsi berupa bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Maka Tujuan dari penelitian ini yaitu fokus terhadap penyusunan rancangan perangkat pembelajaran pada kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia materi tokoh-tokoh cerita fiksi berbasis model pembelajaran *make a match*.

Hasil dari penelitian ini berupa desain rancangan perangkat pembelajaran, kemudian Rancangan perangkat pembelajaran tersebut akan dilakukan verifikasi oleh beberapa ahli yaitu ahli di bidang studi bahasa Indonesia, ahli RPP, kemudian Guru bidang studi bahasa Indonesia yang bersangkutan untuk mendapatkan persetujuan dan tanggapan mengenai desain rancangan perangkat pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti. Sehingga metode dalam penelitian ini menggunakan teknik Delphi untuk mendapatkan tanggapan dan pendapat tertulis dari beberapa individu atau kelompok melalui pendekatan survey yang diadakan dalam dua putaran atau lebih secara sistematis dan bersifat bersiklus. Menurut Linstone, dkk. (2002) menyatakan bahwa teknik Delphi merupakan teknik yang terstruktur terhadap proses komunikasi kelompok dalam membahas masalah-masalah yang kompleks. Penelitian dengan menggunakan teknik Delphi biasanya dapat dilakukan melalui *questionnaire* dalam membantu

menilai dan mensurvei penelitian, sehingga diharapkan dengan menggunakan teknik Delphi ini dapat merangkum penilaian dan masukan saran dari para ahli terkait dengan rancangan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Melalui teknik Delphi pendapat dan penilaian yang diperlukan dari para ahli akan dapat tetap terlaksana, walaupun terdapat kendala yang menghambat proses penelitian ini seperti waktu atau jarak membuat para ahli dan peneliti sulit untuk bertemu secara tatap muka. Sehingga sangat tepat jika peneliti menggunakan teknik Delphi dalam penelitiannya melihat kondisi seperti pada saat ini maraknya pandemi Covid-19.

Maka demikian peneliti menggunakan metode deskripsi dengan teknik Delphi karena, pendapat dan masukan dari ahli dalam bentuk deskriptif mempunyai tujuan untuk memperoleh kesepakatan dengan para ahli yang memiliki nilai reliabilitas tinggi terhadap penyesuaian rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi pada kelas IV sekolah dasar melalui *questionnaire* yang disertai timbal balik terhadap kesepakatan tersebut. Maka sejalan dengan penjelasan menurut Linstone, Harold A et al (2002), bahwa konsep Delphi ini memiliki tujuan yaitu untuk memperoleh kesepakatan dari para ahli yang mempunyai nilai reliabilitas tinggi melalui serangkaian *questionnaire* yang disertai timbal balik atau *feedback* terhadap kesepakatan tersebut. Linstone, Harold A et al (2002) menyatakan bahwa terdapat empat langkah dalam teknik Delphi yaitu:

1) Studi Pendahuluan

Eksplorasi subjek yang dibahas, di mana setiap individu memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai dengan isu penelitian

2) Verifikasi

Apabila terdapat anggota yang menanggapi hasil rancangan awal dengan ketidaksepakatan dalam memandang suatu masalah, maka dibahas alasan dibalik mengapa ketidaksepemahaman tersebut. Dengan kata lain, evaluasi terhadap alasan ketidaksepemahaman.

3) Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, dilakukan setelah para ahli memberikan tanggapan ketidaksepahaman dengan peneliti. Maka akan dilakukan pembahasan mengenai alasan ketidaksepahaman tersebut.

4) Konsensus

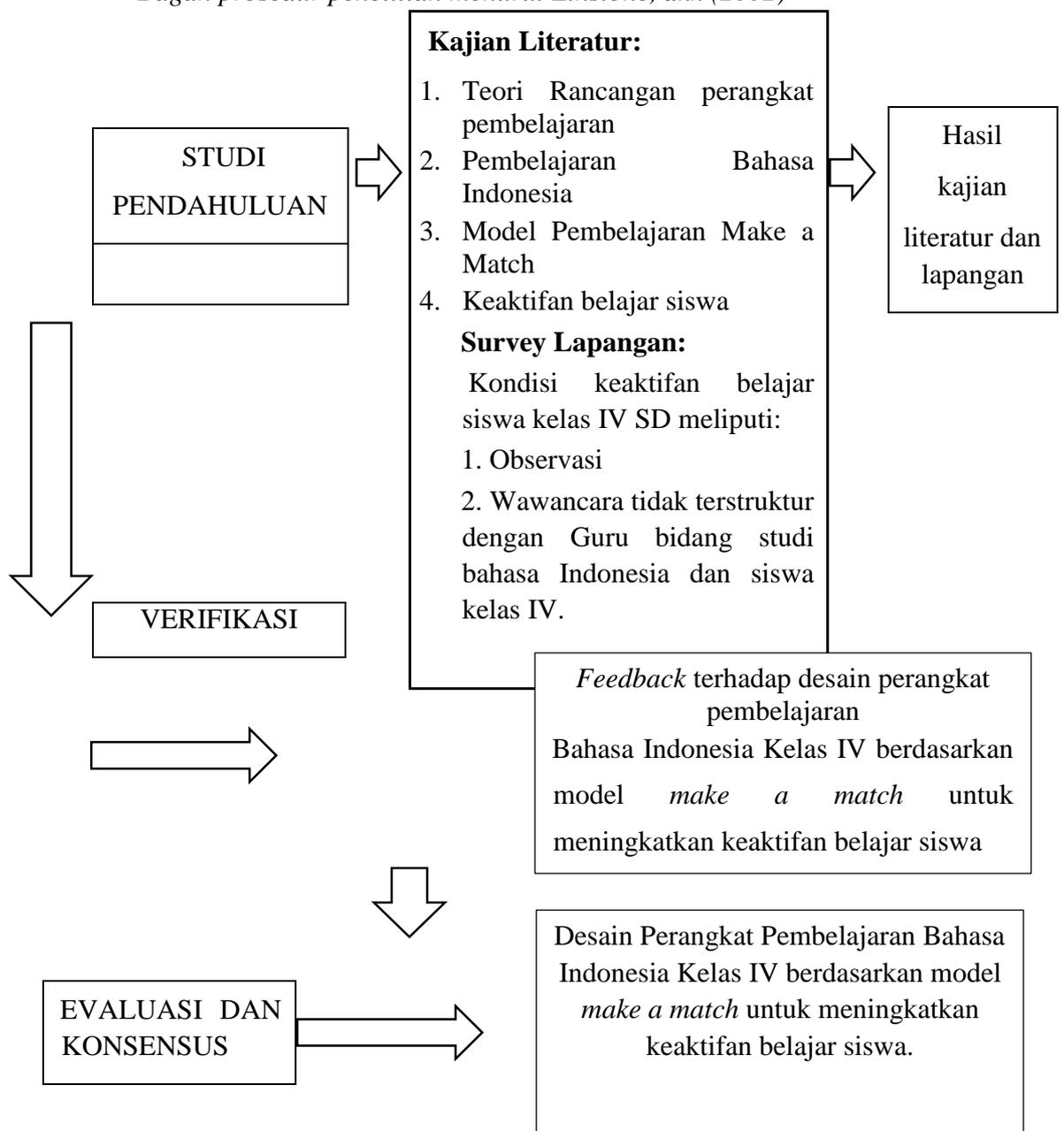
Pada tahap konsensus terjadi kesepakatan dari para ahli, dimana peneliti telah menganalisa seluruh informasi yang terkumpul sementara evaluasi itu sendiri telah mendapatkan *feedback* dari para ahli.

3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan metode penelitian Delphi di atas, penelitian ini terdapat empat prosedur. Langkah-langkah yang akan dilakukan, dijelaskan secara lebih rinci pada gambar di bawah:

Gambar 3.2

Bagan prosedur penelitian menurut Linstone, dkk (2002)



KINASIH SEKAR DETIA, 2021

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2.1 Studi Pendahuluan

a) Survey Lapangan

Tahapan survey lapangan ini peneliti lakukan untuk mencari tahu kondisi pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Persiapan guru dalam melakukan perencanaan pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lapangan di salah satu sekolah dasar di SIB, peneliti menemukan permasalahan bahwa ketika pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tokoh-tokoh cerita fiksi di kelas 4 berlangsung, terlihat hanya beberapa peserta didik saja yang terlihat aktif dan menanggapi pertanyaan dari guru sedangkan peserta didik lainnya terlihat pasif dalam pembelajaran tersebut. Beberapa peserta didik kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Adapun teknik yang peneliti lakukan dalam mengidentifikasi masalah yaitu 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 IV, serta siswa kelas IV di SIB. Hasil wawancara tersebut, guru bidang studi bahasa Indonesia membenarkan temuan peneliti yang menyatakan bahwa peserta didik kelas 4 sangat pasif ketika pembelajaran. Kemudian untuk media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, serta soal evaluasi dalam pembelajaran sehari-hari guru tersebut menggunakan buku siswa dan media lainnya seperti video. Dari hasil wawancara, untuk RPP sendiri guru tersebut membuat sebelum pembelajaran berlangsung tetapi tidak dibuat secara lengkap. Selain itu peneliti melakukan wawancara tidak struktur kepada siswa kelas 4 yang menyatakan bahwa pembelajaran tidak bervariasi hal itu yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan kondisi seperti ini yang monoton, maka berdampak pada kurangnya keaktifan belajar peserta didik.

b) Kajian literatur

KINASIH SEKAR DETIA, 2021

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kegiatan peneliti untuk mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan topik peneliti dari hasil penelitian terdahulu

3.2.2 Tahap Verifikasi

Sugiyono (2010, hlm.144) menyebutkan bahwa validasi desain merupakan proses kegiatan guna menilai rancangan produk, apakah metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara diskusi dengan para ahli. Para ahli sebagai judgement terhadap produk yang dirancang oleh peneliti, kelemahan apa sajakah yang terdapat dalam produk tersebut. Kelemahan ini yang nantinya akan diperbaiki. Kemudian peneliti bertugas memperbaiki desain produk yang telah dirancang tersebut. Pada tahap validasi, peneliti membuat instrument berupa daftar pernyataan yang diisi oleh ahli bidang studi Bahasa Indonesia, ahli RPP, serta Guru bidang studi bahasa Indonesia yang bersangkutan untuk menilai hasil desain rancangan perangkat pembelajaran oleh peneliti. Hasil penilaiannya akan dianalisis dan diberi umpan balik untuk perbaikan rancangan perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Sebelum melakukan validasi, peneliti menyusun desain rancangan perangkat pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan pada penyusunan rancangan perangkat pembelajaran ini yaitu:

1) Penyusunan draft awal desain rancangan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

2) Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen ini berupa kuesioner yang akan digunakan oleh para ahli dalam memberi nilai dan masukan terhadap desain rancangan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kuesioner ini dilakukan dengan cara memberikan sebuah pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan nilai dari ahli RPP, ahli bidang studi bahasa Indonesia, dan Guru bidang studi bahasa

KINASIH SEKAR DETIA, 2021

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indonesia yang bersangkutan mengenai kesesuaian isi secara keseluruhan dari desain rancangan perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti.

3.2.3 Tahap Evaluasi

Setelah kuesioner terhadap kisi-kisi instrument yang sudah didesain rancangan kegiatan pembelajaran oleh peneliti kemudian dicari tahu kelemahan dan kelebihanannya agar mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan ataupun kesesuaian dari rancangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Jika pada tahap evaluasi terdapat ketidaksepahaman diantara para ahli, maka dieksplorasi agar dapat dijabarkan alasan dari ketidaksepahaman tersebut.

3.2.4 Tahap Konsensus

Atas kesepakatan atau persetujuan para ahli mengenai desain rancangan kegiatan pembelajaran, peneliti mengumpulkan semua data penelitian. Kemudian, akhir dari proses ini adalah terciptanya desain rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi kelas IV berdasarkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para pakar yang kompeten di bidang masing-masing yang berkaitan dengan penelitian ini. Para pakar tersebut berperan sebagai judgement dalam penelitian ini. Terdapat beberapa tokoh pakar atau ahli di bidang terkait, di antaranya: (1) Ahli Rancangan Perangkat Pembelajaran (2) Ahli Bidang Bahasa Indonesia, serta (3) Guru Bidang Studi bahasa Indonesia yang bersangkutan.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data serta instrumen pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

3.4.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 78) Pengamatan atau observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Pada penelitian ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan dengan melakukan *sit in* ke kelas IV saat KINASIH SEKAR DETIA, 2021

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran sedang berlangsung untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar di kelas IV SIB.

3.4.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 80) Wawancara adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi dengan melakukan tanya jawab antara penanya dengan narasumber. Wawancara sebagai suatu percakapan atau dialog untuk suatu tujuan, khususnya yaitu tujuan dalam mengumpulkan informasi. Berdasarkan paparan di atas wawancara yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi pendahuluan dalam menemukan suatu permasalahan di sekolah dasar. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru bidang studi bahasa Indonesia serta peserta didik kelas 4 di SIB.

3.4.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi daftar pertanyaan. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 82) Tujuan dari kuesioner ini yaitu untuk memperoleh masukan dari para ahli mengenai desain Rancangan perangkat pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Adapun instrumen tersebut, yaitu:

1) Rancangan Perangkat Pembelajaran

Rancangan perangkat pembelajaran yang didesain oleh peneliti berbasis model pembelajaran *make a match*. Di dalam rancangan perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

2) Instrumen Penilaian Rancangan Perangkat Pembelajaran

Instrumen penilaian rancangan perangkat pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari para ahli sampai mencapai kesepakatan sehingga menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran yang layak dan sesuai berdasarkan model pembelajaran *make a match* sebagai upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

3.5 Teknik Pengolahan Data

Data yang didapatkan dari para ahli melalui kuesioner, yaitu berupa penilaian ahli RPP, ahli bidang studi bahasa Indonesia serta Guru bahasa Indonesia yang bersangkutan untuk dianalisis. Peneliti menggunakan kuesioner dengan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2010, hlm.139) pengukuran dengan menggunakan skala Guttman akan mendapatkan jawaban yang tegas, karena hanya terdapat dua pilihan jawaban yaitu “Sesuai” atau “Tidak Sesuai”. Jawaban dari setiap item pertanyaan dalam penelitian ini diberi skor berupa keterangan “Sesuai” dan “Tidak Sesuai” yang nantinya akan dianalisis. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut, kemudian dihitung berdasarkan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% = \dots\dots$$

Tabel 3.1

Indikator Validasi Rancangan Perangkat Pembelajaran

NO	Persentase	Kriteria
1	81%-100%	(Sangat Layak)
2	61%-80%	(Layak)
3	40%-60%	(Cukup layak)
4	21%-40%	(Tidak Layak)
5	<20%	(Sangat Tidak Layak)

Sumber: Arikunto (2009)

Tabel 3.2

Indikator Validasi Alat Ukur Keaktifan Belajar

NO	Persentase	Kriteria
1	81%-100%	(Sangat Memenuhi)
2	61%-80%	(Memenuhi)
3	40%-60%	(Cukup Memenuhi)
4	21%-40%	(Tidak Memenuhi)
5	<20%	(Sangat Tidak Memenuhi)

KINASIH SEKAR DETIA, 2021

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MODEL MAKE A MATCH
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian Rancangan Perangkat Pembelajaran dan alat ukur keaktifan belajar yang telah dirancang oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Rancangan Perangkat Pembelajaran

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
A. Aspek Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan KI dan KD
	2. Kejelasan identitas RPP (sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu)
	3. Rumusan tujuan pembelajaran mencakup ABCD (<i>Audience, Behavior, Condition, dan Degree</i>)
	4. Kesesuaian indikator dengan rumusan tujuan pembelajaran
	5. Rumusan tujuan pembelajaran memuat Kompetensi Dasar pengetahuan dan keterampilan
	6. Kecukupan sumber belajar
	7. Ketepatan metode pembelajaran
	8. Kesesuaian media pembelajaran
	9. Ketersediaan media pembelajaran
	10. Pengondisian kegiatan awal pembelajaran mendorong keaktifan belajar siswa

KINASIH SEKAR DETIA, 2021

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	11. Pemberian motivasi mendorong partisipasi belajar siswa
	12. Apersepsi menstimulus siswa dalam mengawali pembelajaran
	13. Tahap pengelompokan memuat indikator keaktifan belajar
	14. Tahap penyampaian materi memuat indikator keaktifan belajar
	15. Tahap pengarahan memuat indikator keaktifan belajar
	16. Tahap mencari pasangan memuat indikator keaktifan belajar siswa
	17. Kesesuaian langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Make a Match</i>
B. Aspek Bahan Ajar	18. Ketepatan materi pembelajaran
	19. Kesesuaian penyampaian tujuan pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan
	20. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar
	21. <i>Desain</i> bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar

	21. Ketersediaan petunjuk penggunaan yang jelas
C. Aspek Lembar Kerja Peserta Didik	23. Kalimat yang mudah dipahami serta jelas
	24. Desain Lembar Kerja Peserta Didik menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar
	25. Ketersediaan petunjuk penggunaan yang jelas
	26. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar
D. Aspek Media Pembelajaran	27. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang mendukung keaktifan belajar siswa
	28. Kesesuaian antara media pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Make a Match</i>
E. Aspek Evaluasi Pembelajaran	29. Ketepatan pemilihan bentuk/macam instrumen penilaian
	30. Ketepatan pemilihan teknik penilaian
	31. Pencapaian ketiga domain kemampuan siswa (sikap, keterampilan, dan pengetahuan)

	32. Kesesuaian lembar observasi dengan kegiatan pembelajaran
--	--

Tabel 3.4*Kisi-Kisi Instrumen Alat Ukur Keaktifan belajar*

Aspek Keaktifan	Indikator
A. Pemecahan masalah	Memecahkan masalah dengan membaca teks cerita fiksi
	Berpartisipasi dalam mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban
	Bertanya hal yang belum dipahami
B. Kerja sama	Bekerja sama dalam kelompok
C. Mengemukakan Gagasan	Menjawab pertanyaan yang guru ajukan
	Mengeluarkan pendapat saat diskusi
	Menyampaikan kesimpulan pembelajaran
	Presentasi di depan kelas
D. Perhatian	Membaca materi pelajaran
	Memperhatikan penjelasan guru atau teman kelompoknya