

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian berisi strategi atau rancangan pada sebuah penelitian, bertujuan untuk menuntun arah dan mengantisipasi kesulitan-kesulitan saat proses penelitian berlangsung sehingga dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sejalan dengan Nursalam (2003) yang mengemukakan bahwa desain penelitian merupakan suatu strategi pada sebuah penelitian yang telah ditetapkan dan berfungsi sebagai penuntun arah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Hal ini senada dengan Sarwono (2006) yang mengemukakan desain penelitian diibaratkan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Apabila peneliti tidak mempunyai desain yang yang benar, seorang peneliti tidak akan dapat melakukan penelitian dengan baik karena yang bersangkutan tidak mempunyai pedoman arah yang jelas.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan. Tujuannya yaitu menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pemilihan desain pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Salah satu ciri produk yang efektif dan efisien hasil pengembangan yaitu produk yang dihasilkan dapat di aplikasikan dengan baik dan memberikan manfaat bagi para penggunanya. Hasil produk pengembangan yang baik dan tepat diharapkan akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan.

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan yaitu *Design and Development* (D&D) yakni sebuah strategi untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Menurut Richey dan Klein (dalam Febriana, 2020), *Design and Development* (D&D) merupakan sebuah metode penelitian sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan sebuah produk ataupun alat instruksional (bersifat pengajaran atau petunjuk) dan non-instruksional. Produk tersebut dapat berupa sebuah produk baru ataupun produk lama yang akan diperbaiki maupun

disempurnakan. Rusdi (2018) mengemukakan bahwa sebuah penelitian yang menggunakan desain dan pengembangan merupakan rancangan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan untuk menghasilkan sebuah produk yang inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model D&D, tujuannya untuk mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk membantu guru dalam pembelajaran apresiasi puisi siswa kelas IV SD. Jenis produk yang akan dihasilkan berupa media audio visual untuk pembelajaran apresiasi puisi siswa kelas IV SD.

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara lebih lanjut hasil penilaian dari para ahli dan pengguna berdasarkan hasil angket yang telah diisi. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan pendekatan yang berorientasi terhadap kualitas subjek penelitian. Subjek diketahui dan dikembangkan dengan cara menganalisis serta mendeskripsikan berbagai data dari objek penelitian, kemudian dikumpulkan berdasarkan hasil pengamatan secara mendalam dan sistematis mengenai masalah yang diteliti. Bertemali dengan pernyataan tersebut Arifin (2014) mengemukakan pendekatan kualitatif deskriptif merupakan metode pengolahan data yang dilakukan dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek dari penelitian yang dilakukan dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek dari penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, secara garis besar metode *Design and Development* (D&D) dipilih untuk mengembangkan kegiatan inovatif guna menghasilkan solusi yang memungkinkan untuk mengatasi suatu permasalahan pada pembelajaran. Solusi yang dapat dikembangkan salah satunya dengan pengembangan produk yang dapat digunakan untuk membantu keterampilan siswa, khususnya pada pembelajaran apresiasi puisi. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan mengikuti tahapan ADDIE menurut Rusdi (2018) yaitu : (1) Tahap *Analysis*, (2) Tahap *Design*, (3) Tahap *Development*, (4) Tahap *Implementation* dan *Evaluation*. Berikut penjabaran prosedur D&D yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang terdapat di sekolah. Langkah yang dilakukan pertama kali oleh peneliti adalah mengidentifikasi masalah dengan melakukan studi pendahuluan di kelas IV yang terdapat di salah satu SD negeri, Kabupaten Bandung. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV mengenai pembelajaran puisi dan permasalahan yang dialami yang terdapat di SD. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa pada kegiatan pembelajaran apresiasi puisi di kelas IV guru masih bersifat konvensional dan hanya berdasarkan instruksi dari buku tematik. Selain itu, faktor penyebab pembelajaran apresiasi puisi kurang menarik disebabkan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran sehingga membuat siswa pasif dan pembelajaran masih terpusat pada guru.

2) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan pengembangan media pembelajaran yang mencakup GBPM (Garis Besar Media Pembelajaran), menggambarkan secara keseluruhan media yang akan dibuat melalui storyboard, dan membuat prototipe produk. Adapun media pembelajaran yang dirancang berupa video animasi berisikan materi dan gambar yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengembangan dengan mendesain, membuat, dan memodifikasi media yang telah dibuat untuk dijadikan sebuah produk agar dapat diimplementasikan. Media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan akan dinilai oleh para ahli/validator. Selanjutnya hasil validasi beserta saran-saran dari para validator dijadikan acuan dalam merevisi media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan.

4) Tahap Implementasi dan Evaluasi (*Implementation and Evaluation*)

Implementasi dan evaluasi merupakan tahap yang menghubungkan perancang dan pengguna secara langsung. Pada tahap ini produk yang sudah dikembangkan, diimplementasikan kepada subjek atau pengguna produk. Partisipan yang terlibat diberi angket sebagai alat penilaian kualitas dari media

pembelajaran yang dikembangkan. Data yang dihasilkan merupakan tanggapan mengenai produk yang telah digunakan untuk menjadi acuan agar dapat memperbaiki produk sebagai hasil akhir.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yaitu orang yang dijadikan sumber data dalam sebuah penelitian. Adapun partisipan yang menjadi subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media. Partisipan lainnya yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri Cijagra 1 sebagai responden untuk memberi tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cijagra 1.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Hal itu didasarkan sampel pada penelitian ini dianggap dapat memberikan informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Selain itu, sampel dipilih secara tidak acak atau *nonrandom sampling*. Pada penelitian ini, responden sebagai sampel merupakan pengguna yang memberi tanggapan dan penilaian terhadap produk yang disajikan.

3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data hasil penelitian yang telah dilakukannya untuk kemudian dianalisis dan diolah sebagai bahan yang akan dilaporkan pada akhir penelitian. Senada dengan pernyataan tersebut, Lestari dan Yudhanegara (2015) mengemukakan bahwa pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang dapat menjawab permasalahan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencatat peristiwa yang terjadi, karakteristik yang dilihat, ataupun nilai yang dihasilkan dari sebuah penelitian dengan teknik tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket dan wawancara. Secara lebih lanjut, teknik pengumpulan data tersebut akan dipaparkan dibawah ini.

1. Angket

Angket adalah sekumpulan pernyataan atau pertanyaan yang harus dilengkapi oleh responden dengan memilih jawaban, menjawab pertanyaan

melalui jawaban yang sudah disediakan atau melengkapi kalimat dengan cara mengisinya. Bertemali dengan pernyataan tersebut, Arifin (2010) mengemukakan bahwa angket merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya masing-masing untuk mendapatkan informasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar angket untuk mengetahui pendapat siswa mengenai apresiasi puisi di SD dan lembar angket untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui *expert review* (ahli materi dan ahli media) dan tanggapan dari pengguna (guru dan siswa).

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian merupakan proses komunikasi untuk mendapatkan informasi dari responden tentang sesuatu yang diinginkan. Wawancara dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi secara lebih lanjut apabila terdapat hal yang belum dijelaskan secara rinci oleh instrumen lain atau untuk memperoleh informasi dengan cepat. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ruseffendi (2010) menyatakan bahwa wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data yang bila dengan cara angket atau cara lainnya belum bisa terungkap. Selain itu, wawancara dilakukan jika ada sesuatu hal penting dari responden yang belum dikemukakan. Alasan lain wawancara dilakukan, yakni agar diperoleh informasi dengan cepat.

3.4.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian yang memiliki standar untuk memperoleh, mengolah, mengumpulkan serta menganalisa data-data yang didapatkan untuk kemudian disajikan dengan tujuan untuk memecahkan sebuah masalah yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Penjelasan tersebut sejalan dengan pernyataan Winarno (2013) yang mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Tujuannya untuk memecahkan sebuah masalah yang dikaji dalam penelitian dan mencapai tujuan penelitian itu sendiri. Lebih lanjut Sukardi (2009) menjelaskan bahwa berdasarkan fungsinya

instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yang diinginkan saat peneliti sampai pada tahap pengumpulan informasi di lapangan.

Pada penelitian ini instrumen data yang digunakan guna untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media pembelajaran audio visual. Dalam penelitian ini menggunakan format angket dan wawancara. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1) Angket Ahli Media

Angket ahli media digunakan untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

ASPEK	KRITERIA	NO	JUMLAH
Kualitas Desain	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran apresiasi puisi	1	1
	Gambar dan jenis teks memiliki bentuk, warna, ukuran, dan proporsi obyek yang sesuai	2	1
	Tulisan terbaca dengan jelas	3	1
	Kesesuaian penggunaan variasi huruf tebal, miring dan kapital	4	1
	Kesesuaian penggunaan bahasa	5	1
	Gambar, warna, dan tulisan yang digunakan tidak mengganggu obyek lainnya	6	1
Kualitas Audio	Kesesuaian pemilihan efek suara	7	1
	Kesesuaian pemilihan backsound	8	1
	Kejelasan audio	9	1
Pengaruh media terhadap	Media dapat digunakan secara mandiri	10	1
	Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan	11	1

strategi pembelajaran	Media dapat meningkatkan pemahaman siswa	12	1
Reusabilitas	Media dapat digunakan dan dikembangkan kembali	13	1
JUMLAH			13

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian (Shahidayanti , 2012, dengan modifikasi)

Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan empat opsi jawaban yaitu 1= Sangat Tidak Baik, 2= Tidak Baik, 3= Baik , 4= Sangat Baik.

2) Angket Ahli Materi

Angket ahli materi digunakan untuk memvalidasi kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

ASPEK	KRITERIA	NO	JUMLAH
Aspek relevansi media	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)	1	1
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	2	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	1
Kesesuaian pengemasan materi dalam media	Kemudahan untuk dipahami	4	1
	Penyampaian materi secara sistematis	5	1
	Materi yang menarik	6	1
	Penyampaian materi yang bermanfaat	7	1
	Penyajian contoh yang jelas	8	1
Kesesuaian dengan bahasa yang digunakan	Penggunaan bahasa yang menarik	9	1
	Membantu guru dalam menyampaikan materi	10	1
Kesesuaian dengan	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	11	1

karakteristik peserta didik	Membantu siswa dalam proses pembelajaran	12	1
	Mampu mengembangkan pengetahuan siswa	13	1
	Mampu mendorong minat siswa untuk belajar	14	1
JUMLAH			14

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian (Shahidayanti ,2012, dengan modifikasi)

Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan empat opsi jawaban yaitu 1= Sangat Tidak Baik, 2= Tidak Baik, 3= Baik , 4= Sangat Baik.

3) Lembar Angket Guru

Lembar angket guru digunakan untuk memvalidasi kesesuaian dan kelayakan materi dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru

ASPEK	KRITERIA	NO	JUMLAH
Umum	Kreatif	1	1
	Inovatif	2	1
	Menarik untuk dipelajari siswa	3	1
	Memotivasi siswa dalam belajar	4	1
Relevansi Media	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)	5	1
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	6	1
	Kejelasan tujuan pembelajaran	7	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8	1
	Kesesuaian audio dengan materi	9	1
	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	10	1
	Kemudahan untuk dipahami	11	1

	Membantu guru dalam menyampaikan materi	12	1
	Kejelasan gambar dan teks yang digunakan	13	1
Desain	Desain mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar	14	1
	Gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas	15	1
	Tampilan proporsional	16	1
	Gambar dan tulisan yang digunakan tidak ada kesalahan	17	1
	Kesesuaian pengemasan materi dalam media pembelajaran	18	1
	Audio yang digunakan dapat terdengar jelas	19	1
JUMLAH			19

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian (Shahidayanti , 2012, dengan modifikasi)

Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan empat opsi jawaban yaitu 1= Sangat Tidak Baik, 2= Tidak Baik, 3= Baik , 4= Sangat Baik.

4) Lembar Angket Siswa

Lembar angket guru digunakan untuk memvalidasi kesesuaian dan kelayakan materi dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

ASPEK	KRITERIA	NO	JUMLAH
Relevansi Media	Materi yang disampaikan jelas	1	1
	Mudah untuk dipahami	2	1
Pembelajaran	Dapat digunakan dalam pembelajaran secara mandiri	3	1
	Mampu meningkatkan pengetahuan	4	1

	dan wawasan mengenai puisi		
	Menciptakan rasa senang	5	1
	Membantu memahami isi makna dan pesan moral puisi	6	1
	Mampu mendorong minat belajar	7	1
JUMLAH			7

Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan empat opsi jawaban yaitu 1= Sangat Tidak Baik, 2= Tidak Baik, 3= Baik, 4= Sangat Baik.

5) Lembar Pertanyaan Wawancara

Lembar wawancara berfungsi sebagai instrumen pendukung dalam penelitian ini untuk melengkapi hal-hal yang tidak didapatkan dari responden oleh angket. Wawancara diberikan kepada guru dan siswa mengenai produk media pembelajaran yang disajikan melalui beberapa pertanyaan. Tujuannya untuk memperkuat respon guru dan siswa.

Tabel 3.5
Daftar Wawancara Guru Terhadap Media Pembelajaran

No	Pertanyaan
1.	Apakah materi yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum pembelajaran di SD?
2.	Apakah materi yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar kelas IV SD?
3.	Apakah media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD?
4.	Apakah media pembelajaran menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar mengapresiasi puisi?
5.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
6.	Apakah penggunaan bahasa pada media pembelajaran ini mudah dipahami siswa?

7.	Apakah tampilan media pembelajaran menarik bagi siswa?
8.	Apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran?

Tabel 3.6

Daftar Wawancara Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Pertanyaan
1.	Apakah kamu bisa memahami materi apresiasi puisi dari media pembelajaran yang telah dilihat?
2.	Bagaimana perasaanmu setelah mempelajari materi apresiasi puisi menggunakan media pembelajaran?
3.	Setelah mempelajari media pembelajaran ini, apakah kamu dapat mengapresiasi puisi?
4.	Apakah terdapat sesuatu yang sulit untuk dipahami dalam media pembelajaran? Jika ada, bagian manakah yang sulit kamu pahami?
5.	Apakah media pembelajaran ini membuatmu termotivasi dalam belajar?

3.5 Analisis Data

Pada tahap analisis data ini, data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk ditemukan hasil penjelasan dari data yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti berencana untuk menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif, data yang diperoleh merupakan data dari hasil angket validasi ahli. data tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Skala Likert.

Skala Likert adalah skala pengukur sikap, pendapat ataupun persepsi dari individu atau kelompok untuk suatu fenomena yang terjadi dan dianalisis menggunakan kategori penilaian. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sugiyono (2011) menyatakan bahwa Skala Likert merupakan sebuah skala yang umumnya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, maupun persepsi individu atau kelompok terhadap sebuah fenomena tertentu. Salah satu alternatif jawaban untuk mengisi sebuah angket adalah dengan menetapkan skor dalam memberi penilaiannya yang menggunakan skala Likert. Menurut Hadi (1991) modifikasi

skala Likert yang dimaksud bertujuan untuk menghilangkan kelemahan skala lima tingkat atau dengan kata lain meniadakan *undecided* (memiliki arti ganda). Cara yang dimaksud adalah dengan menghapus poin ketiga yaitu netral (ragu-ragu) untuk menghindari jawaban yang bias dari responden. Dalam penelitian ini, responden menjawab pertanyaan dalam 4 kategori. Rincian tabel penilaian modifikasi skala Likert yang dimaksud adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7
Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Tidak Baik
4.	1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Hanafiah, Sutedja, dan Ahmaddien (2020) dengan modifikasi

Skor yang didapat dari tabel kategori penilaian Skala Likert di atas, kemudian dilakukan perhitungan presentase rata-rata tiap komponennya menggunakan rumus menurut Arikunto (2006).

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

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah dihitung menggunakan rumus, akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas media pembelajaran. Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria Interpretasi Skor menurut Arikunto dan Jabar (2018) yang termuat kedalam tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8
Kriteria Interpretasi Penilaian Kelayakan

Skor Rata-rata (%)	Kategori Kelayakan
< 20 %	Sangat Tidak Layak
21-40 %	Tidak Layak
41-60 %	Cukup Layak
61-80 %	Layak
81-100 %	Sangat Layak

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk data yang disederhanakan untuk memfokuskan informasi dari data yang telah didapatkan sesuai dengan keperluan penelitian. Kemudian hasil tersebut disusun dengan bentuk laporan tertulis.

3.5.2 Penyajian Data

Laporan tertulis dari hasil reduksi data yang telah direduksi kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk naratif dan tabel sebagai hasil dari penelitian untuk penyajian data. Fungsi dari penyajian data yaitu untuk mempermudah dalam membaca dan memahami hasil temuan pada laporan penelitian yang dibuat.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan sebagai langkah akhir dalam analisis data. Kesimpulan dibuat untuk menjawab rumusan-rumusan masalah yang didasarkan pada teori.