

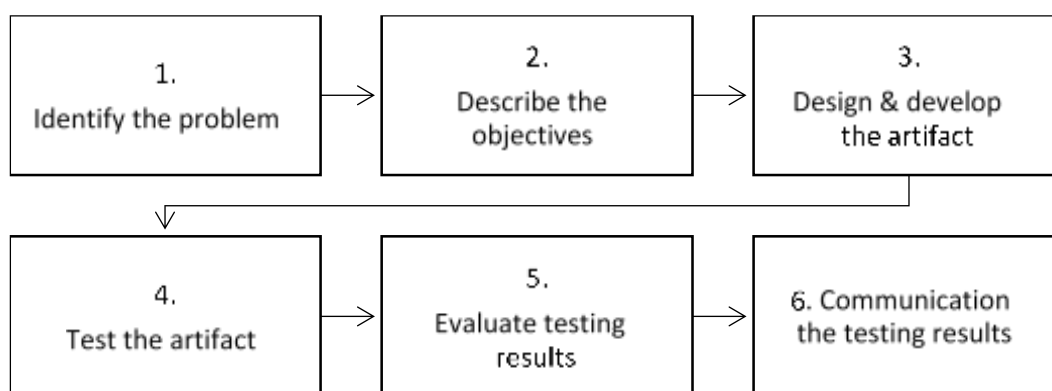
## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan, yang di definisikan oleh Richey dan Klein (2007, hlm. 1) Model ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya.

Fokus dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Penelitian D&D dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodelis terhadap suatu kasus yang spesifik (Richey dan Klein, 2007). Salah satu karakteristik dari model penelitian D&D terdapat pada teknik pengumpulan data, yaitu dapat digunakannya pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (*mixed methods research*). Namun kebanyakan penelitian D&D cenderung bergantung pada pendekatan kualitatif. Tujuan utama dari penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan definisi-definisi dan konsep-konsep yang kemudian menjadi teori (Satori dan Komariah, 2014).

Terdapat dua kategori umum dalam penelitian D&D berdasarkan jenis tujuannya, yaitu diantaranya (1) penelitian produk dan alat, dan (2) penelitian model (Richey dan Klein, 2007). Adapun kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk dan alat. Penelitian ini mengambil pendapat dari Peffers, dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010) yang mengidentifikasi enam langkah besar yang tergambar pada bagan dibawah ini:



**Gambar 3.1** Bagan Prosedur Penelitian menurut Ellis & Levy (2010, hlm. 111)

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian ini hanya menggunakan sampai 6 tahapan yaitu sampai pada tahap mengkomunikasikan hasil uji coba, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Identifikasi Masalah (Identify the Problem)

Secara umum, penelitian dimulai dari mengidentifikasi kaitan antara penelitian tersebut dengan suatu permasalahan yang dikenal secara luas. Penelitian D&D dilakukan untuk menemukan atau mengembangkan produk, alat, atau model baru yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut (Ellis & Levy, 2010).

Langkah pertama yaitu mengidentifikasi permasalahan yang menjadi alasan atau latar belakang dilakukannya penelitian ini. Peneliti menemukan masalah mengenai kurangnya media pembelajaran di “SDN C”. Untuk itu, dilakukanlah penelitian *Design and Development* dengan memodifikasi media-media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya menjadi *Media Booklet*. Harapannya, media pembelajaran ini dapat menjawab permasalahan dalam memodifikasi media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.

Tidak cukup hanya itu, peneliti juga perlu untuk melihat kondisi di lapangan secara langsung. Dalam hal ini, peneliti mencari tahu mengenai ketersediaan sarana penunjang kegiatan belajar siswa yang meliputi bahan ajar, dan media pembelajaran. Khususnya yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas IV.

Melalui wawancara dengan narasumber, salah seorang guru kelas IV di “SDN C”, didapatkan informasi bahwa saat ini dalam kegiatan belajar mengajar masih minim penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan temuan diatas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang terdapat pada siswa kelas IV di “SDN C”. Perlu adanya modifikasi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu, muncul sebuah pertanyaan yaitu “Bagaimanakah *Media Booklet* pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk siswa kelas IV “SDN C”?”

#### 2. Mendeskripsikan Tujuan (Describe the Objectives)

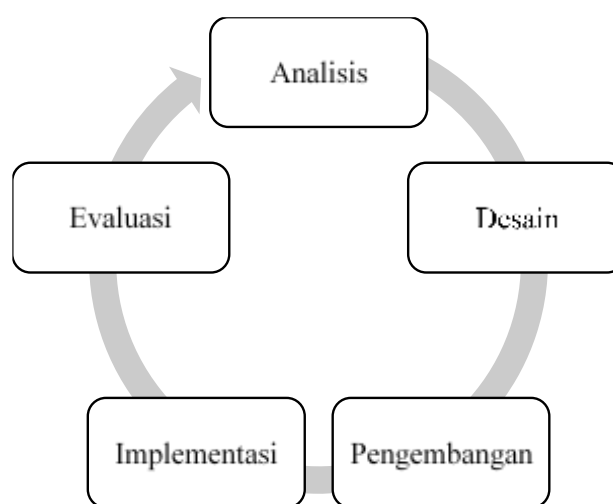
Berdasarkan permasalahan yang sudah disimpulkan pada poin sebelumnya, didapati tujuan dari penelitian ini secara umum adalah mendesain dan

mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan dalam poin sebelumnya. Peneliti menemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang monoton, maka dari itu tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media booklet pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk siswa kelas IV SD. Adapun tujuan khususnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan desain media booklet pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama untuk siswa kelas IV SD
- 2) Mendeskripsikan produk media booklet pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama untuk siswa kelas IV SD
- 3) Mendeskripsikan penggunaan media booklet pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama untuk siswa kelas IV SD
- 4) Mendeskripsikan efektifitas media booklet pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama untuk siswa kelas IV SD

### 3. Desain dan pengembangan produk (*Design & Develop the Artifact*)

Desain dan pengembangan produk merupakan langkah paling utama dalam kegiatan penelitian ini. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah booklet sebagai media pembelajaran. Model pengembangan media yang digunakan adalah model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



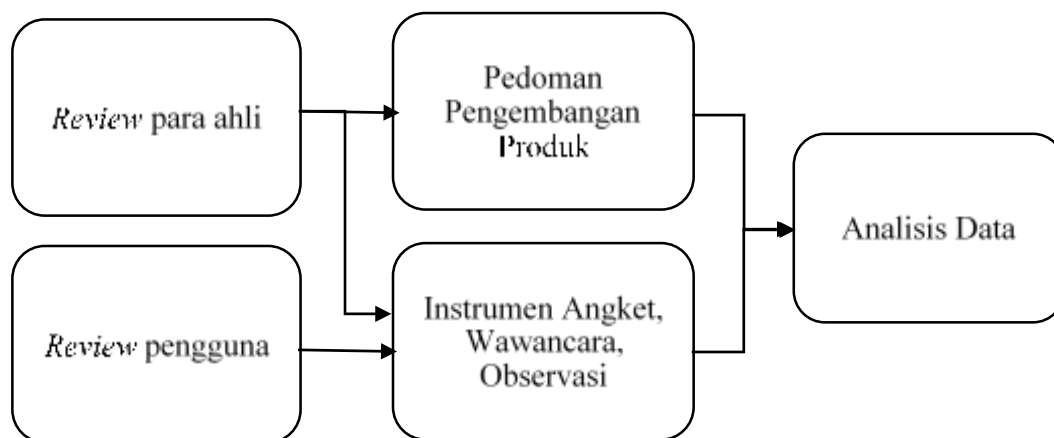
Siklus model pengembangan ADDIE

**Gambar 3.2** Siklus model pengembangan addie

Analisis (*analysis*) merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan. Dalam penelitian ini kebutuhan dinilai berdasarkan kurangnya media pembelajaran. Desain (*design*) merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran berupa dokumen-dokumen tertulis. Dokumen-dokumen disusun berdasarkan informasi yang didapat mengenai desain media pembelajaran dan desain media booklet. Pengembangan (*development*) dilakukan untuk mengembangkan desain menjadi produk nyata yang siap untuk diimplementasikan dan dievaluasi. Tahap ini melibatkan proses pembuatan yaitu media booklet yang dapat digunakan. Implementasi (*implementation*) merupakan tahap menerapkan atau menggunakan produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini implementasi masih dilakukan dalam skala kecil hanya untuk mencari tanggapan dari para ahli dan pengguna. Terakhir, evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap analisis data dari hasil implementasi. Data tersebut kemudian dijadikan referensi perbaikan media yang dilakukan sebanyak dua tahap, tahap pertama berdasarkan penilaian ahli dan tahap kedua berdasarkan tanggapan pengguna. Tahap implementasi dan evaluasi merupakan integrasi dari tahap selanjutnya dalam prosedur penelitian *design and development*.

#### 4. Uji Coba Produk dan Evaluasi Hasil Uji Coba (*Test the Artifact and Evaluate the Testing Result*)

Uji coba produk ini dilakukan secara langsung ke para ahli dan pengguna yang dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi desain media yang dikembangkan. Data tersebut didapat dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada para ahli dan calon pengguna media *booklet*. Disamping angket, juga dilakukan wawancara dan observasi. Lebih jelasnya, tahapan uji coba dan evaluasi



**Gambar 3.3** Bagan tahapan uji coba

Pengumpulan data dari proses *review* dilakukan kepada dua orang ahli yakni satu orang ahli materi, satu orang ahli media, serta calon pengguna yakni guru dan peserta didik kelas IV di “SDN C”. Data yang dikumpulkan kemudian dievaluasi dengan analisis data.

#### 5. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the Testing Result*)

Hasil evaluasi atau analisis data pada proses sebelumnya kemudian dibuatkan kesimpulan, seperti bagaimanakah produk akhir dalam media booklet pada siswa kelas IV “SDN C”, serta seperti apa langkah kedepan yang dapat dilakukan untuk menindaklanjuti hasil dari uji coba tersebut untuk mengembangkan topik penelitian ini. Laporan tersebut diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya. Hasil dan kesimpulan dipaparkan dalam laporan skripsi untuk kemudian di komunikasikan dalam sidang skripsi di hadapan dewan penguji.

### 3.3 Partisipan Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini dipilih sesuai tujuan dan masalah penelitian berdasarkan pertimbangan peneliti (*judgement sampling* atau *purposive sampling*). Jumlah objek penelitian pun tidak dibatasi dan tidak ditetapkan menggunakan rumus seperti dalam penelitian kuantitatif (Satori dan Komariah, 2014). Untuk memenuhi triangulasi dengan tiga sumber data, objek penelitian atau partisipan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) para ahli yang meliputi ahli isi materi dan ahli media pembelajaran, serta (2) pengguna yang meliputi guru dan siswa. Para ahli merupakan dosen aktif dari Fakultas Ilmu

Pendidikan di UPI Bumi Siliwangi yaitu Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd. sebagai ahli materi dan dosen aktif dari Fakultas Ilmu Pendidikan di UPI Sumedang yaitu Ibu Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd. sebagai ahli media. Sedangkan pengguna merupakan guru dan siswa kelas IV di “SDN C”.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Pengumpulan Data**

Penelitian ini memiliki kecenderungan yang lebih besar kepada pengumpulan data berdasarkan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan “suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok” (Bachri, 2010, hlm. 50). Data dikumpulkan melalui pengamatan secara seksama melalui beragam teknik pengumpulan data untuk kemudian hasilnya dideskripsikan secara mendetail.

Agar data yang dikumpulkan memiliki validitas yang meyakinkan, digunakan triangulasi yaitu menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan kajian fenomena dari sudut pandang yang berbeda (Denkin dalam Rahardjo, 2010). Jika kita melihat satu fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda dapat diperoleh tingkat kebenaran yang terpercaya.

Wawancara dan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian kualitatif. Untuk menerapkan triangulasi, digunakan pula angket sebagai pelengkap untuk meyakinkan validitas data. Rahardjo (2010) menganalogikan triangulasi sebagai tempat duduk dengan tiga kaki yang ketiganya saling membantu untuk menopang alas duduk. Tiga kaki merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang meliputi wawancara, observasi, dan angket. Sedangkan alas duduk merupakan kesimpulan penelitian. Jika salah satu kaki tidak berfungsi dengan baik maka tempat duduk itu pun menjadi cacat atau tidak berfungsi dengan baik.



**Gambar 3.4** Ilustrasi Triangulasi

Adapun batasan data yang dikumpulkan disesuaikan dengan rubrik evaluasi media booklet. Lee dan Cherner (2015) menjelaskan bahwa dalam rubrik evaluasi untuk menilai media booklet yang baru dikembangkan mencakup tiga domain utama yaitu diantaranya:

- Pembelajaran/*instruction* (domain A), mengukur nilai pembelajaran yang terkandung dalam media booklet
- Desain/*design* (domain B), menilai sejauh mana fungsi dan kegunaan dari desain media booklet
- Keterlibatan/*engagement* (domain C), mengetahui sejauh mana pengguna termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media booklet

### 3.4.2 Wawancara

Arifin (2014, hlm. 233) mendefinisikan wawancara sebagai “teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu”. Wawancara yang digunakan adalah wawancara langsung yang dilakukan oleh pewawancara dan orang yang diwawancara tanpa melalui perantara. Bentuk pertanyaan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk pertanyaan terstruktur, dimana responden dituntut untuk menjawab sesuai dengan apa yang terkandung dalam pertanyaan yang diberikan. Dengan menggunakan wawancara, peneliti dapat mengetahui apa yang dipikirkan oleh responden dan mendapatkan informasi yang diperlukan secara langsung.

### 3.4.3 Observasi

Observasi didefinisikan sebagai “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena” (Arifin, 2014, hlm. 331). Observasi dilakukan secara langsung kepada objek yang akan diteliti, yaitu tingkah laku responden ketika menggunakan media pembelajaran *booklet*. Salah satu karakteristik dari observasi yaitu adanya aspek-aspek yang akan diobservasi. Dalam penelitian ini aspek-aspek tersebut disusun kedalam daftar cek yang menilai ada atau tidaknya aspek tersebut ketika diobservasi. Aspek-aspek tersebut mewakili kerangka kerja yang berisi faktor-faktor yang telah diatur kategorisasinya, atau dapat disebut juga sebagai observasi berstruktur.

#### 3.4.4 Angket

Angket merupakan “instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkit data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.” (Arifin, 2014, hlm. 228). Angket bertujuan sebagai penghimpun data untuk menilai media *booklet* yang dikembangkan melalui *expert review* (dari ahli materi dan ahli media), juga untuk mengetahui tanggapan dari pengguna (siswa dan guru) setelah menggunakan *booklet* tersebut. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban, dan angket terbuka untuk memberikan masukan tambahan yang tidak terfasilitasi pada angket tertutup.

#### 3.4.5 Instrumen Pengumpulan Data

##### 1. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kesesuaian antara format dan bagian-bagian yang ditetapkan dengan media *booklet* yang dirancang. Adapun hal-hal yang di validasi oleh ahli media antara lain: mencakupi Kompetensi Dasar (KD), tampilan dan desain pada media *booklet*, kesesuaian materi yang telah disesuaikan dengan tema 7, kerapian tata letak tulisan yang digunakan dan kemenarikan media *booklet*.

##### 2. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Validasi materi diberikan pada dosen atau guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh dosen atau guru ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan materi yang ada pada media *booklet* yang dikembangkan atau



dirancang dalam mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ditetapkan. Adapun hal-hal yang divalidasi oleh ahli materi antara lain: kesesuaian indikator dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ada pada media *booklet*.

Jumlah total skor validasi dapat dihitung persentasenya dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor (\%)} = \frac{\text{jumlah skor komponen validasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah itu, skor (%) yang sudah dihasilkan dikonversi dalam bentuk tabel kriteria. Tabel dapat dilihat pada **tabel 3.1**

**Tabel Kriteria 3.1** kevalidan booklet (Lia, 2016: 3435).

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	1% - 50%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan

### 3.5 Analisis Hasil Penelitian

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menemukan makna yang tersembunyi dibalik data tersebut. Dalam penelitian ini peneliti memerlukan daya kreatif untuk menghubungkan-hubungkan, mengkreasi dan membangun sebuah pandangan teoritis melalui spekulasi dalam menemukan makna penelitian (Satori dan Komariah, 2014). Analisis memiliki makna yaitu: Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya. (Satori dan Komariah, 2014, hlm. 200).

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert. Skala likert umumnya digunakan untuk mengukur sikap yang umumnya menggunakan lima angka penilaian. Sugiyono (2011, hlm. 134) menyatakan bahwa “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu fenomena tertentu”. Rumus ini digunakan untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dari angket agar dapat diubah kedalam bentuk naratif.

**Tabel 3.2** Skala Likert Sugiyoni (2011, hlm. 134)

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
5	80% – 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% – 79,99%	Baik (B)
3	40% – 59,99%	Cukup (C)
2	20% – 39,99%	Kurang (K)
1	0% – 19,99%	Sangat Kurang (SK)

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

### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh kemudian direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu. Hasil reduksi disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dan terperinci.

### 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Laporan tertulis hasil reduksi data lalu disajikan ke dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, dan sejenisnya. Bisa juga disusun kedalam bentuk uraian singkat, bagan, flowchart, dan lain-lain. Fungsinya adalah untuk memudahkan memahami temuan dalam penelitian.

### 3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.