

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

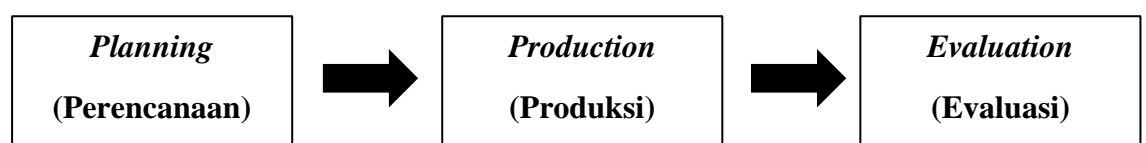
Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Design and Development (D & D)*. Richey dan Klein (dalam Sugiono, 2009 hlm 39) mengatakan bahwa metode *Design and Development* ini merupakan “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*” atau dapat diartikan bahwa *Design and Development* merupakan sistem desain, pengembangan dan evaluasi proses Pendidikan dengan tujuan untuk menstabilkan dasar empiris untuk membuat intruksi produk dan non intruksi sebuah produk dan alat dan menguatkan model yang menentukan pengembangan mereka.

Metode 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 metode yang mengatur perkembangannya. Fokus dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. menurut Richey dan Klein (Dalam Ikhsan, 2017, hlm 27) Penelitian D&D dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik. Thomas & Rothman (Dalam Pratiwi, 2017 hlm 23) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian D&D, dikembangkan kegiatan-kegiatan inovatif untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Salah satunya adalah solusi berupa pengembangan sebuah produk dan alat yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu *networking* pembelajaran berbasis elektronik. Richey dan Klein (2007, hlm. 5) membenarkan bahwa penelitian D&D memiliki “*Significant effect on the advancement of interactive, computer-based networking Furthermore web design*”.

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, hlm 4). Adapun kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk dan alat. Umumnya penelitian dilakukan melalui serangkaian tahapan dan susunan yang kebenarannya didasarkan pada metode ilmiah tertentu.

B. Desain Penelitian

Pada penelitian D&D, ada beberapa variasi prosedur penelitian menurut para ahli. Pada penelitian ini metode penelitian D&D mengambil dari teori Richey dan Klein (Dalam Sugiono, 2009, hlm 39) yang memaparkan “*The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*” dari pendapat Richey dan Klein dapat disimpulkan bahwa metode penelitian D&D adalah studi yang tersistematis terhadap proses desain, pengembangan dan evaluasi dalam penciptaan sebuah produk yang disempurnakan. Hal itu juga selena dengan sebuah penelitian yang mengemukakan fokus dari perencanaan dan penelitian pengembangan adalah *Planning, Production and Evaluation* atau bisa disebut PPE (dalam Halimah, 2020, hlm 33). Dalam proses pengembangannya model PPE meliputi tiga langkah berurutan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Prosedur Model PPE

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kajian mengenai materi-materi sejarah kolonialisme di Indonesia yang terdapat pada buku siswa khususnya pada tema 7 Subtema 1, setelah mengkaji buku tema, peneliti mendapatkan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan dari

hasil analisis materi pembelajaran (AMP) yang lalu difokuskan kepada materi IPS khususnya di sejarah kolonialisme Indonesia.

2. *Production* (Produksi)

Pada tahap produksi, media dikerjakan dengan menggunakan Aplikasi *Meme Generator* dan *Canva*. *Meme Generator* digunakan peneliti untuk membuat *Meme-meme* yang akan digunakan dalam media ini dan *Canva* digunakan untuk mendesain media agar menjadi menarik. tahap awal dalam produksi ini adalah membuat desain berdasarkan hasil

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, setelah produksi selesai. dilakukan tahap uji kelayakan produk melalui angket validasi ahli. Tahap uji validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Para ahli yang terlibat dalam penelitian ini adalah Ahli pada bidang materi IPS dan Ahli media untuk menilai tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan.

C. Partisipan Penelitian

Partisipan Penelitian merupakan partisipan yang terlibat dalam penelitian kali ini, dimana partisipan penelitian merupakan kunci utama dalam meninjau dan mengevaluasi hasil dari produk atau alat yang dikembangkan, Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian kali ini partisipan yang terlibat terdiri dari (1). Para ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi Pendidikan IPS dan (2) guru sebagai subjek penelitian yang akan menerapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Sesuai pernyataan dari Richey dan Klein (2007, hlm 92) menjelaskan bahwa partisipan dalam penelitian D&D dalam kategori produk dan alat adalah “*Designer, developers, clients, subject matters expert, evaluators, learners, instructors, organizations, evaluators, users*”. dalam penelitian ini pihak yang menjadi partisipan ini adalah ahli materi Pendidikan IPS, ahli media dan guru.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penilaian merupakan sebuah alat yang digunakan peneliti untuk melakukan penilaian (Paulina, 2014 hlm 31). instrumen Penelitian yang digunakan yaitu Instrumen Validasi Media dan Pedoman Wawancara

1. Instrumen Validasi Media

Instrumen Validasi Media yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. aspek-aspek yang dipergunakan pada lembar validasi disesuaikan dengan media yang sudah dikembangkan. Kisi-kisi lembar validasi dibuat berdasarkan hasil dari Nesbit, Belfer dan Leacock tentang LORI (*Learning Object Review Instrument*) dan Wahono tentang dan penilaian media pembelajaran (Dalam Hajidi, 2018, hlm 26-28).

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria yang Dilihat
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Menarik Perhatian
Kandungan Media (Desain)	Kesesuaian Warna
	Tampilan Cover
	Keterbacaan Teks
	Kualitas Gambar (<i>Meme</i>)
	Kesesuaian Tulisan
Kemudahan untuk digunakan	Mudah Dimengerti Siswa
	Efektifitas dan efisiensi
	Mudah digunakan dalam Pembelajaran
Aksesibilitas	Dapat digunakan Siapa Saja
	Dapat Digunakan Dimana Saja
Reusabilitas	Media Dapat dikembangkan kembali

Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria yang Dilihat
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Menarik Perhatian
Kandungan Materi	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti (KI)
	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD) kelas V Sekolah Dasar
	Keterbacaan Teks
	Kesesuaian dengan Materi

	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik kelas V
Kemudahan untuk digunakan	Mudah Dimengerti Siswa
	Efektifitas dan efisiensi
	Mudah digunakan dalam Pembelajaran
	Mudah digunakan sebagai Penunjang Pembelajaran
Aksesibilitas	Dapat digunakan Siapa Saja
	Dapat Digunakan Dimana Saja
Reusabilitas	Media Dapat dikembangkan kembali

Tabel 3.3 Lembar Validasi Partisipan (Guru)

Aspek	Kriteria yang Dilihat
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Menarik Perhatian
	Meningkatkan Minat Baca
Kandungan Materi	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti (KI)
	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD) kelas V Sekolah Dasar
	Keterbacaan Teks
	Kesesuaian dengan Materi
	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik kelas V
Desain Media	Gambar Jelas
	Tulisan terbaca
	Komposisi Gambar dan Warna
	Gambar dan Tulisan Tidak ada Kesalahan
Kemudahan untuk digunakan	Mudah Dimengerti Siswa
	Efektifitas dan efisiensi
	Mudah digunakan dalam Pembelajaran
	Mudah digunakan sebagai Penunjang Pembelajaran

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini mengarah kepada hasil dari pengembangan media berbasis *Meme* yang telah dikembangkan. pada tahap ini peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada Partisipan guru terkait media yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Pedoman wawancara yang dibuat berdasarkan hasil dari Nesbit, Belfer dan Leacock tentang LORI (*Learning Object Review Instrument*)

dan Wahono tentang dan penilaian media pembelajaran (Dalam Hajidi, 2018, hlm 26-28).

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1	Apakah buku ini dapat menaikkan minat baca siswa?
2	Apakah media ini sesuai dengan isi pada Buku Tema?
3	Apakah <i>Meme</i> yang digunakan dalam media ini sudah menggambarkan materi sejarah sesuai dengan kondisi sebenarnya?
4	Apakah Materi dalam buku ini dapat dipahami oleh siswa?
5	Apakah buku ini dapat menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran?
6	Bagaimana Pendapat Bapak/Ibu Mengenai Media Pembelajaran Ini?
7	Hal apa yang menjadi kelebihan pada media ini?
8	Hal apa yang dapat diperbaiki dari media ini?
9	Jika media ini diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran, apakah siswa dapat menerima materi yang terdapat pada media dengan baik?

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tiga buah Teknik, antara lain :

1. Angket

Menurut Arifin (2014, hlm 228), angket merupakan sebuah instrument penelitian yang berisikan serangkaian pertanyaan untuk menghimpun data yang diperlukan dan harus dijawab responden secara bebas dan sesuai pendapat responden tanpa adanya campur tangan dari peneliti. dalam penelitian ini angket yang digunakan merupakan angket tertutup dimana angket ini menyediakan beberapa kemungkinan jawaban. dan angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan guru setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

2. Wawancara

Menurut Arifin (2014 hlm 233) menjelaskan Wawancara sebagai “Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan”. dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru

dengan tujuan untuk meminta saran dan masukan terkait media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

3. Validasi

Teknik validasi digunakan untuk mengukur kelayakan serta kualitas media yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan melibatkan para ahli materi dan ahli media sebagai validator. validasi dilaksanakan dengan memberikan lembar validasi beserta media yang telah diproduksi dan kemudian dinilai dan diberikan tanggapan oleh para ahli mengenai yang sudah dibuat. dan hasil dari validasi digunakan sebagai bahan tindak lanjut untuk merevisi media yang telah dibuat sebelumnya.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penghimpunan data secara sistematis untuk memperoleh, mudah menarik kesimpulan, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif dan Kuantitatif.

1. Analisis data Kualitatif

Analisis data kualitatif ini digunakan untuk mengetahui bagaimana desain media pembelajaran *Meme* dengan melihat masukan serta saran yang diberikan dari para ahli dan guru serta dari hasil wawancara dengan guru. Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (Dalam Sugiono, 2011, hlm 338) analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi Data merupakan proses pemilihan dan penyederhanaan data kasar yang muncul pada hasil temuan peneliti dan muncul di catatan tertulis di lapangan. dalam reduksi data sendiri nanti data yang sudah didapatkan akan menjadi sebuah kesimpulan awal dimana kesimpulan itu akan di tinjau ulang Kembali.

b. Penyajian Data

Penyajian Data merupakan sekumpulan data atau informasi tersusun yang memungkinkan adanya penarikan sebuah kesimpulan dan pengambilan Tindakan yang akan dilakukan. data yang disajikan berupa uraian singkat ataupun bagan (matriks, diagram, grafik) untuk mempermudah memahami data.

c. Penarikan Kesimpulan

penarikan kesimpulan merupakan tahap verifikasi dari data-data yang sudah diolah pada tahap sebelumnya sehingga hasil dari temuan dapat menjadi jawaban dari masalah yang ditemui penelitian.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisi data kuantitatif digunakan oleh peneliti untuk melihat kelayakan media pembelajaran *Meme* yang telah dikembangkan dengan melihat hasil validasi dari para ahli. Analisis data kuantitatif yang digunakan adalah Rubrik Validasi Ahli dimana rubrik ini digunakan untuk mengetahui nilai yang diberikan oleh para ahli untuk media yang telah dibuat. pada rubrik validasi ahli ini ini terdapat 5 kategori skor yang digunakan. skor pada rubrik validasi ahli ini dapat dimasukkan kedalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Rubrik Validasi Ahli

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

Selanjutnya, dari tabel kategori penilaian rubrik validasi ahli diatas, dilakukan penghitungan persentase hasil angket yang sudah didapat menggunakan rumus menurut Arikunto (dalam Noviyanti, 2020, hlm 36) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = **Persentase Hasil Validasi**

$\sum X$ = **Total Skor Jawaban**

$\sum Xi$ = **Total Skor Maksimal**

Setelah dihitung menggunakan rumus, maka akan diperoleh persentase hasil yang menggambarkan kualitas media berbasis *Meme* yang telah dibuat. Hasil dari persentase dapat digambarkan ke dalam kategori berikut:

Tabel 3.6 Kategori Kelayakan Media

No	Interva Nilai	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Tidak Baik

(Arikunto dalam Noviyanti, 2020, hlm 36)