

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Desain pada penelitian ini menggunakan *Design & Development* (D&D). Menurut Richey dan Klein (dalam Lestari, 2018, hlm. 36) *Design and Development* sebagai sebuah metode penelitian sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional baik baru maupun pengembangan yang sudah ada. Menurut Richey dan Klein (dalam Lestari, 2018) dalam D&D terdapat dua kategori yaitu (1) *Product and tool research*, dan (2) *Model research*. Kategori yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *Product and tool research*.

Penelitian ini mengembangkan sebuah rancangan media pembelajaran permainan lalu di uji coba. Uji coba tersebut dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran permainan dan kemampuan media pembelajaran permainan dalam memfasilitasi kegiatan memahami konsep dalam pembelajaran IPS di sekolah. Serta kemaksimalan siswa dalam memahami konsep peninggalan sejarah. Maka produk yang dihasilkan peneliti merupakan media pembelajaran permainan untuk siswa kelas IV.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Branch (2009) menjelaskan model ini terdiri dari 5 tahap pelaksanaan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (Implementasi) dan *evaluate* (Evaluasi). Masing-masing tahapan prosedur pengembangan model ADDIE dijelaskan sebagai berikut. Fase tersebut kemudian di jabarkan lagi seperti yang terdapat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.1

*Prosedur Penelitian*

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <i>Analyze (Analisis)</i> | <p>Analisis dilakukan dengan melaksanakan wawancara di kelas IV SD Negeri yang menjadi lokasi penelitian. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan fakta bahwa pemahaman siswa terhadap konsep mata pelajaran IPS tentang peninggalan sejarah masih belum maksimal. Serta siswa yang menganggap pelajaran peninggalan sejarah membosankan. Serta media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan akses belajar bagi siswa yang memiliki cara berfikir beragam tersebut.</p>   |
| <i>Design (Desain)</i>    | <p>Media pembelajaran yang di kemas menjadi sebuah permainan yang bernama DORA permainan tersebut dirancang dan didesain sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan penyampain konsep pembelajaran IPS yang menyenangkan dan, tidak membosankan. Di dalam papan permainan DORA singkatan dari Ludo Nusantara oleh karena itu permainan DORA mengambil tema nusantara yang di dalam ludo terdapat desain yang menggambarkan peninggalan sejarah berupa bangunan-bangunan peninggalan sejarah dari berbagai agama terdiri dari desain bangunan yang berbentuk candi dan masjid di dalam papan DORA juga terdapat desain persatuan antara agama yang diartikan sebagai meskipun berbeda-beda agama tetapi kita merupakan warga Indonesia sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai juga dengan KI dan KD. Desain DORA menggunakan</p> |

---

banyak warna untuk menarik perhatian siswa permaianna DORA juga menggunakan dadu dan pion untuk menarik semangat siswa dalam berkompetensi dengan baik. Di dalam DORA terdapat kotak-kotak yang terdiri 72 kotak kecil dan 4 buah kotak besar. 72 kotak kecil dibagi kedalam 4 pemain. Di dalam kotak kecil terdapat beberapa simbol tanda tanya dan simbol bintang. Untuk pemain yang berhenti di simbol tanda tanya maka pemain akan diberikan kartu pertanyaan yang telah disediakan secara acak sedangkan pemain yang berhenti di kotak yang bersimbol tanda bintang maka oemain akan mendapatkan materi pertanyaan dan materi diberikan diturunkan dari KI dan KD sesuai standar isi kurikulum materi tersebut.

---

*Develop (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan tahap pada penelitian pengembangan dengan melaksanakan semua perancangan pada tahap desain, arti sempitnya membuat produk dari desain yang dibuat. Dalam tahap ini bahan-bahan pengembangan media DORA yang telah dianalisis dan didesain akan dibuat menjadi produk media yang tervalidasi oleh para ahli. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah menghasilkan produk, konsultasi dan validasi instrumen oleh ahli, serta yang utama adalah validasi kelayakan media oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, dan ahli media. Dalam proses pengembangan ini juga terdapat proses perbaikan/kelengkapan media yang dikembangkan berdasarkan masukan/ komentar dari para ahli.

---

*Implement* (Implementasi)

Pada tahap implementasikan rancangan dan media yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu sebagai berikut: membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pemahaman konsep siswa, dan menghasilkan *output* kompetensi berupa pengetahuan yang diperlukan siswa.

---

*Evaluate* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi berdasarkan data dari validasi para ahli untuk mengevaluasi media yang sudah di implementasi memiliki kekurangan dan kelebihan atau tidak. Apabila media tidak memiliki kelemahan dan kekurangan maka media yang sudah dikembangkan peneliti layak untuk digunakan tanpa harus direvisi, namun jika terdapat kelemahan dan kekurangan maka peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran.

---

### 3.3 Partisipan Penelitian

Pihak berpartisipasi dalam peniliran ini merupakan tokoh ahli di bidang-bidang terkait dengan topik ini, diantaranya.

1. Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak M Beliau merupakan salah satu dosen di Universitas yang berada di Kota Bandung. di Dengan demikian penilaian kelayakan serta validasi materi yang digunakan adalah berdasarkan penilaian beliau.

2. Ahli Desain

Ahli desain pada peneliti ini adalah Ibu I. Beliau merupakan salah satu dosen di

Universitas yang berada di Kota Bandung. Dengan demikian peneliti kelayakan serta validasi desain yang digunakan berdasarkan penilaian beliau.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang sangat penting agar data yang didapatkan dalam penelitian berupa data yang valid, sehingga menghasilkan kesimpulan yang valid. Untuk dapat mengumpulkan data berdasarkan pada tujuan penelitian, tidak semua jenis dan teknik pengumpulan data akan selalu sesuai dan menghasilkan kesimpulan yang valid. Menurut Richey dan Klein (dalam Hajidi 2018) mengemukakan bahwa beberapa tipe data yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan meliputi *Profile Data*, *Context Data*, *In-Progress Project Data*, *Try-out Data*. Untuk itu dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan menggunakan tipe data *in-progress project data* dan *try-out data* yang akan dikumpulkan.

Pengumpulan *in-progress project data* meliputi data yang dikumpulkan selama proses pengembangan media DORA. Data tersebut diperoleh melalui instrumen *work logs* (catatan kerja), *surveys and questionnaires* (survei dan kuesioner). Sedangkan pengumpulan tipe *try-out data* adalah proses pengumpulan data yang didapat dari penilaian para ahli. Dalam hal ini penilaian berdasarkan uji coba ahli materi dan ahli media. Pemerolehan data tersebut melalui instrumen *surveys and questionnaires* (survei dan kuesioner) yang digunakan untuk menguji kelayakan pengembangan media yang diteliti.

Data kualitatif yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa data ordinal. Seperti yang disampaikan Diana Chalil dan Rantri Barus (2014) data yang mempunyai urutan namun tidak mempunyai nilai pada pengukurannya yang mana data ini biasanya digunakan untuk mengukur pendapat atau preferensi. Berdasarkan hal tersebut pada pengumpulan data, data yang diambil merupakan data ordinal yang diperoleh dari penilaian para ahli melalui instrumen kuesioner.

Menurut M. Toha (2007) instrumen dalam penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan. Adapun pengembangan instrumen penelitian bertitik tolak dari permasalahan tersebut, yang mana setiap permasalahan penelitian mencakup konsep-konsep yang ingin diukur dan diteliti. Selaras dengan pendapat Toha Instrumen yang

digunakan adalah catatan observasi dan kuesioner. Kuesioner menurut Margono (2007) adalah suatu alat pengumpul data dan informasi dengan cara mengungkapkan sejumlah pertanyaan atau pernyataan untuk menjawab secara tertulis oleh responden. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner dengan jawaban ya atau tidak. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan dua tipe data yaitu instrumen lembar catatan kerja sebagai alat pengumpulan *in-progress project data* serta kuesioner lembar validasi ahli sebagai bentuk pengumpulan *try-out data*. proyek pada saat ini, masa lalu, dan atau yang sedang berlangsung”.

### 3.4.1 Lembar Catatan Kerja

Untuk mengumpulkan dan mendapatkan data yang diperoleh selama proses pengembangan, perlunya tujuan lembar catatan kerja (*work logs*) yang berfungsi untuk mengetahui proses pengembangan media yang diteliti. Menurut Richey dan Klein (2007), pengembangan lembar catatan kerja mengacu pada instrumen yang meliputi catatan perkembangan tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan. Agar proses desain terlaksana dengan baik maka proses pengembangan produk sesuai dengan prosedur ADDIE sebagai berikut:

Tabel 3.2

*Pengembangan Produk berdasarkan Prosedur ADDIE*

| Fase        | Tugas yang dilakukan          |
|-------------|-------------------------------|
| 1. Analisis | 1.1 Analisis Tujuan           |
|             | 1.2 Analisis Pengguna         |
|             | 1.3 Analisis Materi           |
|             | 1.4 Analisis Kebutuhan Media  |
| 2. Desain   | 2.1 Menyusun GBPM             |
|             | 2.2 Menyusun Pertanyaan       |
|             | 2.3 Menyusun Bonus Materi     |
|             | 2.3 Membuat Panduan Permainan |

|                 |   |
|-----------------|---|
| 3. Pengembangan | 3.1 Merancang <i>board game</i>                 |
|                 | 3.2 Merancang Buku Panduan                      |
|                 | 3.3 Merancang Kartu Pertanyaan Dan Bonus Materi |

|                 |                                   |
|-----------------|-----------------------------------|
| 4. Implementasi | 4.1 Penilaian para ahli           |
| 5. Evaluasi     | 5.1 Revisi berdasarkan saran ahli |

### 3.4.2 Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi Ahli bertujuan untuk menjadi alat ukur yang digunakan para ahli untuk memvalidasi kelayakan pengembangan media yang peneliti lakukan. Adapun aspek penilaian ahli disusun berdasarkan keahlian masing-masing ahli. Setiap lembar validasi para ahli terdapat beberapa aspek yang dijabarkan kedalam beberapa kriteria penilaian.

Penilaian pada lembar validasi ahli ini akan menggunakan data ordinal menggunakan skala guttman pada angket. Skala Guttman ini dikenal sebagai skala yang dikembangkan oleh Luis Guttman pada tahun 1944. Menurut Diana Chalil dan Rantri Barus (2014) teknik skala ini disebut juga skala kumulatif atau analisis skalogram yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti. Skala yang digunakan adalah jawaban tegas ya-tidak dan memberi keterangan/ deskripsi. Adapun skoring skala guttman adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3  
*Skoring Skala Guttman*

| Alternatif jawaban | Skor |
|--------------------|------|
| Ya                 | 1    |
| Tidak              | 0    |

Pada lembar validasi para ahli ini menggunakan kuesioner untuk masing-masing ahli. Yang mana setiap aspek pada setiap instrumen dikembangkan dan disesuaikan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik penelitian saat ini. Untuk ahli media menurut Susilani (2008) adalah sebagai berikut. Adapun tabel kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut.

| No              | Aspek yang Dinilai | Indikator                      | Nomor Instrumen | Jumlah Instrumen |
|-----------------|--------------------|--------------------------------|-----------------|------------------|
| 1.              | Materi             | Kelengkapan materi             | 4,8             | 2                |
| 2.              |                    | Kesukaran materi               | 7               | 1                |
| 3.              |                    | Tata Bahasa                    | 1               | 1                |
| 4.              |                    | Daya Tarik                     | 5,6             | 1                |
| 5.              |                    | Relevansi produk dengan materi | 2,10            | 2                |
| 6.              |                    | Sistematika penyajian materi   | 3,9             | 2                |
| Total Instrumen |                    |                                |                 | 10               |

Tabel 3.4  
Kisi-kisi  
Validasi  
Ahli Materi  
  
Adapun  
tabel kisi-  
kisi  
instrumen  
validasi  
media

peneliti menggunakan kisi kisi menurut Susilani (2008) sebagai berikut.

Tabel 3.5

*Kisi-kisi Validasi Ahli Media*

| No              | Aspek yang Dinilai | Indikator                      | Nomor Instrumen | Jumlah Instrumen |
|-----------------|--------------------|--------------------------------|-----------------|------------------|
| 1               | Tampilan           | Visual/gambar                  | 1,2,3           | 3                |
| 2               |                    | Animasi                        | 6               | 1                |
| 3               |                    | Tata letak/layout              | 8               | 1                |
| 4               |                    | Daya Tarik                     | 5               | 1                |
| 5               |                    | Relevansi produk dengan materi | 4               | 1                |
| 6               |                    | Sistematika penyajian materi   | 7,9,10          | 3                |
| Total Instrumen |                    |                                |                 | 10               |

## **3.5 Instrumen Penelitian**

### **3.5.1 Lembar catatan kerja**

Lembar catatan kerja atau worklogs digunakan untuk meninjau perkembangan proses pembuatan media. Menurut Richey dan Klien (2007) catatan kerja digunakan mengacu pada pencatatan perkembangan pada tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan. Penggunaan catatan kerja memudahkan untuk meningkatkan perkembangan proses pengembangan yang dilakukan.

### **3.5.2 Angket**

Instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian kuantitatif dari para ahli terhadap desain dan produk media DORA sebagai dasar perbaikan sebelum penggunaan dan penyebaran. Instrumen ini terdiri dari angket penilaian materi dan angket penilaian media. Diisi oleh ahli atau pakar yang terdiri dari dosen ahli dalam media pembelajaran dan dosen ahli dalam bidang materi pelajaran untuk Sekolah Dasar.

### **3.5.3 Analisis Data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yakni analisis kualitatif. Analisis kualitatif digunakan dalam penjabaran instrumen pengumpulan data yang telah dianalisis dan penyajian penarikan kesimpulan dalam proses desain dan pengembangan serta berdasarkan nilai yang diperoleh dalam uji coba oleh para ahli.

Teknik yang digunakan adalah model Miles dan Huberman. Dalam metode penelitian pendidikan tahun 2013, Miles and Huberman (dalam Herawati 2008), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Analisis interaktif terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling berkaitan satu sama lain, aktivitas analisis datanya yakni sebagai berikut.

#### **1. Data *reduction* (reduksi data)**

Reduksi data adalah kegiatan pemilihan data yang akan dilakukan dan merangkumnya dalam suatu laporan tertulis.

2. Data *display* (penyajian data)

Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada format diagram matriks. Yang mana peneliti menjabarkan data yang telah direduksi ke dalam bentuk tabel, diagram, grafik, uraian dan lain sebagainya.

3. *Conclusion drawing/ verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi)

Penarikan kesimpulan ini adalah tahap akhir dalam penelitian ini untuk bisa menjawab semua pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian pengembangan ini. Metode analisis data deskriptif yang digunakan ini digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh pada lembar catatan kerja dan lembar validasi para ahli. Dalam menganalisis data hasil validasi ahli (*expert review*) pada tahapnya menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengolah data ordinal dari kuesioner, lalu dideskripsikan kembali pada bab empat.

Adapun yang digunakan adalah perhitungan rata-rata persentil yang hasilnya merujuk pada pemerolehan skor. Sebagaimana menurut Sudjana (2011) mengatakan bahwa rumus untuk mendapatkan nilai rata-rata kelas diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh skor dibagi dengan banyaknya subjek. Secara sederhana rumus perhitungan persentase *expert review* tiap ahli adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

*Gambar 3.1* Perhitungan Persentasi

Tabel 3.7

*Interpretasi Data Validasi*

| Tingkat Pencapaian | Validasi     | Kategori Hasil |
|--------------------|--------------|----------------|
| 80%-100%           | Sangat valid | Sangat layak   |
| 60%-79%            | Cukup valid  | Cukup layak    |
| 50%-59%            | Kurang valid | Kurang layak   |
| 0%-49%             | Tidak valid  | Tidak layak    |

(Arikunto:2008)

Tabel 3.7 menunjukkan interpretasi data persentase berdasarkan hasil validasi para ahli. Dalam penelitian ini interpretasi data persentil ini diharapkan mencapai 75%-100% validasi dari setiap ahli agar tervalidasinya pengembangan media pembelajaran DORA siswa kelas IV Sekolah Dasar agar bisa diimplementasikan dan diuji cobakan kemudian.