

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk menyusun sebuah perangkat pembelajaran online berbasis Model Kooperatif tipe Think Pair Share (TPS). Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Pemilihan penelitian kualitatif didasari oleh alasan bahwa dalam menyusun sebuah perangkat pembelajaran diperlukan kajian yang mendeskripsikan beberapa hal berkaitan dengan perangkat pembelajaran, seperti contohnya kajian mengenai fenomena-fenomena yang terjadi sesungguhnya seperti kesulitan-kesulitan siswa yang ditemui dilapangan berkenaan dengan proses pembelajaran (situasi) dan juga mendeskripsikan berbagai jenis pertanyaan penelitian, sehingga dibutuhkan sebuah metode yang dapat mendeskripsikan secara rinci hal-hal seputar pembelajaran yang akan sulit apabila menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Adapun yang digunakan peneliti adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang yang dibuat dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa manusia (Moleong, 2000, hlm 17). Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Sejalan dengan hal tersebut Amelia (2020, hlm 41) mengungkapkan bahwa Penelitian deskriptif ini untuk menjelaskan atau mendeskripsikan fenomena alamiah dan fenomena buatan manusia secara lengkap dari masalah yang akan diteliti, termasuk investigasi yang dirancang untuk mendeskripsikan situasi dan berbagai jenis pertanyaan penyelidikan.

Sedangkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiono, 2010, hlm 9). Djarm'an Satori (2011, hlm 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2010, hlm. 4) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara sistematis dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2005 hlm 6). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena alamiah yang tidak dapat dikuantifikasikan yang dialami objek penelitian secara holistik, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci (utama).

Dalam penelitian kualitatif ini terdapat metodologi penelitian ilmiah yang terbagi menjadi tiga tingkatan penelitian, salah satunya ialah Deskriptif. Menurut Syaodih (2011, hlm 73) Penelitian Deskriptif Kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang bersifat alamiah, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Deskriptif Kualitatif yaitu penelitian yang mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada yang bersifat alamiah sehingga apa adanya tanpa pengkondisian tertentu sehingga menggali makna yang sebenarnya dari masalah yang diteliti.

Adapun fenomena yang ada penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan menulis pantun siswa yang disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang belum efektif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merumuskan perangkat Pembelajaran Online berbasis Model Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa perangkat pembelajaran online berbasis Model Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar yang selanjutnya dilakukan verifikasi oleh para pakar dibidang pembelajaran untuk mendapatkan kesepakatan atas rancangan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh peneliti. Sehingga penelitian ini metode yang digunakan adalah Metode Delphi.

Linstone Harold A *et al* (2002) mengungkapkan bahwa metode delphi bertujuan untuk memperoleh kesepakatan para ahli yang memiliki reliabilitas

tinggi melalui serangkaian kuesioner yang disertai umpan balik (*feedback*) terhadap kesepakatan tersebut, maksudnya adalah metode ini menggunakan masukan atau saran dari para ahli untuk menyempurnakan desain yang telah dibuat. Linstone Harold A *et al* (2002) mengungkapkan terdapat empat langkah dalam delphi yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Studi Pendahuluan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah dan mengeksplorasi informasi yang berkaitan dengan variabel-variabel yang diteliti.
2. Tahap Mendesain. Pada tahap kedua ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun draft dan instrumen penelitian berkaitan dengan topik yang diteliti. Adapun draf yang didesain pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran, yang kemudian akan diserahkan kepada para pakar ahli untuk mengetahui pandangan atau penilaian terhadap rancangan pembelajaran yang telah dibuat.
3. Tahap Verifikasi. Pada tahap ini merupakan kegiatan pemberian umpan balik (*feedback*) dari para ahli atas draft perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Pemberian umpan balik ini akan memberikan pernyataan-pernyataan sepemahaman atau ketidaksepahaman sehingga mendapat saran/perbaikan dari para ahli terhadap draf perangkat pembelajaran yang disusun.
4. Tahap Menganalisa (Evaluasi Akhir). Pada tahap ini terjadi kegiatan menganalisis seluruh informasi (*feedback*) yang terkumpul selama proses verifikasi oleh para ahli. Untuk kemudian diperbaiki atau dievaluasi.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan inti persoalan yang menjadi bahasan utama dalam penelitian. Sejalan dengan pendapat tersebut Umar (2005) mengungkapkan bahwa objek penelitian adalah apa atau siapa yang menjadi objek penelitian juga dimana dan kapan penelitian dilaksanakan. Objek Penelitian pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian tersebut melekat dan yang dipermasalahkan (Arikunto, 2016, hlm 26). Adapun subjek penelitian ini yaitu para ahli atau pakar yang dianggap sebagai sumber terpercaya atas keahlian tertentu yang berhak untuk menilai dan memutuskan sesuatu sesuai dengan bidangnya. Ada beberapa pakar terkait penelitian ini, antara lain yaitu terdiri atas dosen-dosen Universitas Pendidikan Indonesia program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Pendidik (Guru di Sekolah Dasar).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Lembar kuesioner ini nantinya akan diberikan kepada para ahli untuk mendapatkan umpan balik. Lembar kuesioner ini menjadi pedoman untuk menilai rancangan pembelajaran yang sudah didesain sebelumnya oleh peneliti. Berikut ini aspek dan instrumen penilaian draft perangkat pembelajaran online yang telah di desain yang disesuaikan dengan Model Kooperatif tipe Think Pair Share untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa disesuaikan dengan (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Aspek dan Indikator Penilaian Perangkat Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Indikator Penilaian |
|----|-----------------------------------|---|
| 1 | Identitas | Kejelasan dan kelengkapan Identitas dalam RPP |
| 2 | Indikator dan Tujuan Pembelajaran | Ketepatan dalam penjabaran Kompetensi Dasar dalam Indikator dan Tujuan Pembelajaran |
| 3 | Pemilihan Materi | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran |
| | | Kelengkapan dan Keruntutan Materi |
| | | Kesesuaian dengan kebutuhan Siswa |
| 4 | Kesesuaian dengan | Kegiatan Pendahuluan |

| | |
|----------------|---|
| standar proses | Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan melaksanakan pengkondisian fisik untuk pembelajaran (Kegiatan Pra Pembelajaran) |
| | Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan melaksanakan Apersepsi (menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan pengetahuan yang akan dipelajari) |
| | Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan memberikan Acuan (menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa) |
| | Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa |
| | Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan menyampaikan manfaat pembelajaran kepada siswa |
| | Kegiatan Inti |
| | Pemunculan Kegiatan <i>Think</i> (Langkah 1 Model kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i>) yang merangsang siswa untuk berpikir (<i>Think</i>) secara individu |
| | Pemunculan Kegiatan <i>Pair</i> (Langkah 2 Model kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i>) yang mengelompokkan siswa secara berpasangan untuk mendiskusikan pertanyaan dalam LKPD |
| | Pemunculan Kegiatan <i>Share</i> (Langkah 3 Model kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i>) yang memfasilitasi siswa untuk membagikan hasil diskusinya di kelas |
| | Kegiatan Penutup |

| | | |
|---|-----------------------------------|--|
| | | Kesesuaian kegiatan penutup dengan melaksanakan Penilaian (Evaluasi) |
| | | Kesesuaian kegiatan penutup dengan melaksanakan tindak lanjut |
| | | Kesesuaian kegiatan penutup dengan mengemukakan topik untuk pembelajaran selanjutnya |
| 5 | Bahan Ajar | <p>Kesesuaian Bahan Ajar dengan tujuan pembelajaran yang meliputi aspek sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Isi materi dalam Bahan ajar sesuai dengan materi pembelajaran yang akan membantu siswa mencapai kompetensi yang ada dalam Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). 2. Kebenaran materi yang disampaikan dalam bahan ajar menurut Ilmu Pengetahuan (berdasar pada teori keilmuan yang valid). 3. Kesesuaian isi materi dalam bahan ajar dengan tingkat perkembangan kognitif siswa//sesuai jenjang kelas). 4. Bahan Ajar dikemas dengan tampilan yang menarik (berwarna, bergambar, ilustrasi visual, dll) sehingga membangkitkan motivasi siswa. 5. Penyajian materi dalam bahan ajar mudah dipahami (menggunakan bahasa yang baik dan benar). 6. Kesuaian Bentuk bahan ajar dengan pembelajaran daring (online) yang diterapkan (hard file atau soft file). |
| 6 | Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) | <p>Kesesuaian LKPD dengan beberapa aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Indikatornya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelayakan Isi <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). • Kegiatan yang disajikan dalam LKPD mempunyai tujuan pembelajaran yang |

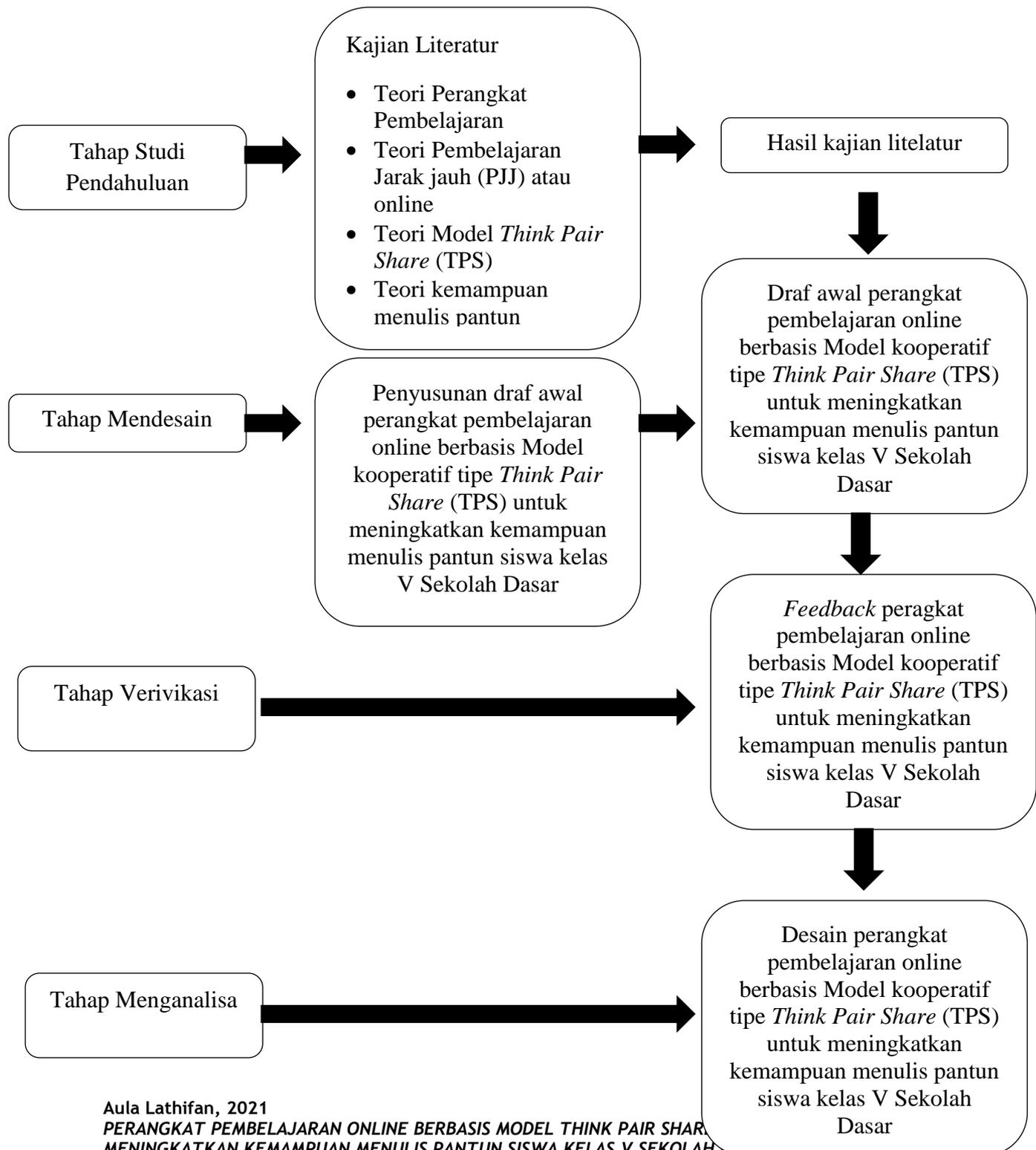
| | | |
|---|---------------------------|--|
| | | <p>jas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Kebahasaan <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan tata bahasa dalam LKPD sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia • Ketepatan ejaan dalam LKPD sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia • Ketepatan struktur kalimat dalam LKPD 3. Penyajian <ul style="list-style-type: none"> • Keruntutan konsep • Kelengkapan identitas dan tujuan kegiatan • Ketepatan penomoran, penyajian gambar dan tabel 4. Kegrafikan <ul style="list-style-type: none"> • Huruf (jenis font) yang digunakan memudahkan siswa membaca, memahami dan menarik • Desain penampilan menarik • Ilustrasi mampu memperjelas dan memperudah pemahaman 5. Kesesuaian bentuk LKPD dengan pembelajaran daring (online) yang diterapkan (hard file atau soft file). |
| 7 | Penilaian (Soal Evaluasi) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memenuhi Validitas, yaitu tes dapat mengukur apa yang hendak diukur (mengacu pada tujuan pembelajaran/indikator pencapaian kompetensi (IPK)). 2. Memenuhi Reliabilitas, yaitu tes dapat memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali, sehingga dapat dipercaya. 3. Memenuhi Objektivitas, yaitu dalam pelaksanaan tes tidak ada faktor subjektif yang mempengaruhi. 4. Memenuhi Praktibilitas, yaitu tes bersifat praktis, mudah pelaksanaannya dan mudah pemeriksaannya, sesuai dengan pembelajaran daring (online). 5. Memenuhi nilai Ekonomis, yaitu pelaksanaan tes tidak membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama. |
| 8 | Media Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Relevan dengan topik materi yang akan diajarkan) |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ol style="list-style-type: none"> 2. Tepat mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. 3. Memiliki sifat praktis, luwes dan bertahan, yaitu yang memiliki arti bahwa media pembelajaran yang diciptakan mudah diperoleh, dapat digunakan dimanapun, dan bertahan lama. 4. Media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran daring (online) yang dilaksanakan. 5. Mudah dalam penggunaannya, guru dapat terampil menggunakannya dalam proses pembelajaran, serta siswa juga dapat mudah mengakses media pembelajarannya. 6. Penyajiannya jelas dan rapi. 7. Menarik (menggunakan ilustrasi gambar yang menarik, warna yang beragam, dan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa SD). 8. Bersih (tidak ada gangguan seperti teks, gambar, suara atau video yang tidak perlu) |
|--|--|---|

3.5 Prosedur Penelitian

Berdasarkan langkah-langkah metode delphi yang digunakan maka secara rinci berikut ini langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian



Berikut ini penjelasan dari gambar prosedur penelitian di atas:

1. Tahap Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian literatur terkait dengan variabel-variabel yang ada dalam penelitian, sehingga menghasilkan kumpulan teori-teori yang berkaitan dengan perangkat Rancangan Pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Tahap Mendesain Rancangan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menyusun draf awal Perangkat Pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar. Terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Bahan Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Instrumen Penilaian dan Media pembelajaran. Selain itu peneliti juga merumuskan instrumen penelitian yang berbentuk kuesioner untuk kemudian diserahkan kepada para ahli untuk di verifikasi atau di validasi. Hal ini dalam rangka sebagai alat untuk pemberian umpan balik (*feedback*) terhadap rancangan Perangkat Pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah disusun oleh peneliti.

3. Tahap Verifikasi/Validasi

Pada tahap ini berisi kegiatan pemberian umpan balik (*feedback*) dari para ahli atas draft perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Pemberian umpan balik ini dilakukan dengan cara terlebih dahulu peneliti memberikan kuesioner yang kemudian diisi oleh para ahli yang akan memberikan pernyataan-pernyataan sepemahaman atau ketidaksepahaman sehingga mendapat saran/perbaikan dari para ahli terhadap draf rancangan pembelajaran yang disusun. Pada tahap ini akan dilakukan beberapa kali putaran (siklus) sampai semua ahli sepakat terhadap Perangkat pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah disusun oleh peneliti.

Aula Lathifan, 2021

PERANGKAT PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MODEL THINK PAIR SHARE (TPS) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

4. Tahap Analisis draf Perangkat Pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap perangkat pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah diberi penilaian dan masukan dari para ahli, Peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli sehingga dapat menghasilkan rancangan pembelajaran yang dapat dipertanggung jawabkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik delphi. Menurut Skulmoski, Hartman, & Krahn (2007, hlm 2) teknik delphi adalah proses interaksi yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyeleksi judgement dari para ahli dengan menggunakan kuesioner untuk menghasilkan perbaikan dari umpan balik. Sedangkan menurut Harold (dalam Rosbaniar, 2012, hlm 59) menjelaskan bahwa metode delphi adalah strukturisasi terhadap proses komunikasi kelompok dalam membahas masalah-masalah yang kompleks. Metode delphi ini bertujuan untuk memperoleh kesepakatan para ahli yang memiliki nilai reliabilitas tinggi melalui serangkaian kuesioner yang disertai pemberian timbal balik terhadap kesepakatan tersebut.

Pleiffer (dalam Rum & Heliati, 2018) mengungkapkan terdapat tiga langkah utama dalam proses delphi, yaitu:

- 1) Kuesioner pertama dikirimkan kepada panelis ahli untuk menanyakan beberapa pendapatnya (dari pengalaman atau sebatas penilaiannya), beberapa prediksi dan juga rekomendasinya.
- 2) Pada putaran kedua, rekapan hasil kuesioner pertama dikirimkan kepada setiap panelis ahli untuk bisa mengevaluasi kembali penilaian pertama mereka pada kuisisioner dengan menggunakan kriteria yang diterapkan.
- 3) Pada putaran ketiga, kuesioner diberikan kembali dengan informasi mengenai hasil penilaian panelis dan hasil konsensusnya. Para peneliti diminta kembali

untuk merevisi pendapat mereka atau menjelaskan alasan untuk tidak sepakat dengan consensus kelompok.

Sehingga teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui studi literatur untuk memperoleh dokumen atau sumber data yang mendukung penjabaran kajian terhadap teori yang berkaitan dengan variabel-variabel yang ada dalam perangkat pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar. Sehingga dapat mendukung dan dapat memperoleh deskripsi secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu peneliti juga menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data-data penelitian. Menurut Sugiyono (2017, hlm 199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Adapun dalam penelitian ini kuesioner yang dirancang oleh peneliti akan diberikan kepada para ahli untuk meminta kesepakatan dari rancangan pembelajaran yang telah disusun.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Adapun teknik pengolahan data dalam penelitian ini yang dilakukan dengan cara menganalisis data secara kualitatif sesuai objek yang sedang diamati. Data kualitatif diperoleh dari hasil masukan dan saran perbaikan dari lembar kuesioner yang telah diserahkan kepada para ahli dan kemudian dikaji sesuai dengan studi literatur yang sesuai. Adapun pengolahan data secara kualitatif ini akan memberikan gambaran bagaimana Perangkat Pembelajaran online berbasis Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas V Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis Model Miles dan Huberman (1992) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data. Reduksi data yaitu proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah bentuk mentah yang ada di kuesioner. Dalam proses ini dilakukan penajaman, pemfokusan, penyisihan data yang kurang bermakna dan menatanya sedemikian rupa hingga nantinya akan ada kesimpulan akhir yang bisa di tarik dan diverifikasi.

2. Penyajian Data, dilakukan dalam bentuk teks yang bersifat narasi plus matriks, grafik atau diagram, termuat laporan hasil penelitian. Pembeberan data yang sistematis dan interaktif akan memudahkan pemahaman terhadap apa yang telah terjadi sehingga memudahkan penarikan kesimpulan.
3. Penarikan Kesimpulan. Penarikan kesimpulan ini mengenai peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus. Kesimpulan yang pertama sampai dengan yang terakhir saling terkait dan kesimpulan pertama sebagai pijakan.