

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

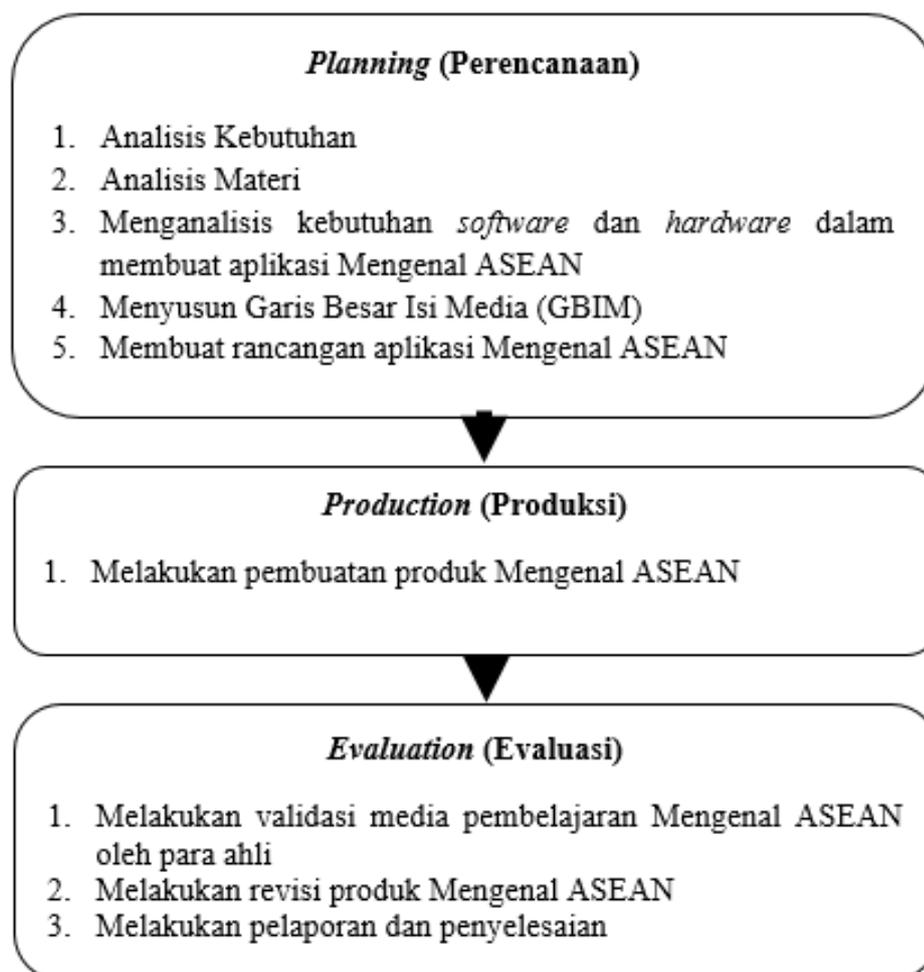
Metode penelitian yang digunakan adalah metode desain dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D). Richey dan Klein (2007, hlm. 1) memaparkan bahwa model D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat instruksional maupun non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

Terdapat dua kategori umum dalam penelitian D&D berdasarkan jenis tujuannya, yaitu (1) penelitian produk dan alat, dan (2) penelitian model (Richey dan Klein, 2007, hlm. 8). Pada penelitian ini menggunakan kategori *product and tool research* (penelitian produk dan alat) dengan tujuan mengembangkan sebuah produk yang kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli.

Berdasarkan kategori *product and tool research* yang digunakan dalam penelitian ini, Richey dan Klein (2007, hlm. 9) membagi menjadi dua model, yaitu (1) *Product development research* (penelitian pengembangan produk) dan (2) *tool development research* (penelitian pengembangan alat). Peneliti akan menerapkan model *product development research* (penelitian pengembangan produk), dalam prosesnya dilakukan perancangan dan pengembangan produk yang nantinya akan dilakukan tahap evaluasi berupa penilaian oleh para ahli untuk mengetahui kualitas produk yang akan digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran mata pelajaran IPS materi ASEAN.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan yaitu desain dari model yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2007, hlm. 16) yang terdiri dari (1) *Planning* (Perencanaan) (2) *Production* (Produksi) (3) *Evaluation* (Evaluasi) yang mendukung metode penelitian D&D. Berikut tahapan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model PPE yang digambarkan dalam bentuk gambar 3.1.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model PPE

3.2.1 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan pada penelitian ini dilakukan dengan analisis kebutuhan berdasarkan permasalahan yang terjadi. Dilanjutkan dengan menganalisis materi, menganalisis kebutuhan *software* dan *hardware* dalam membuat aplikasi Mengenal ASEAN. Setelah itu, membuat rancangan aplikasi Mengenal ASEAN, meliputi pembuatan *storyboard* sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran yang berisi teks, audio, gambar, dan video animasi.

- a. Analisis kebutuhan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.
- b. Analisis materi untuk menentukan topik/materi yang akan disajikan pada media pembelajaran
- c. Menganalisis kebutuhan *hardware* dan *software*. Tujuannya untuk mempersiapkan kebutuhan *software* dan *hardware* yang akan

digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis Android.

- d. Menyusun Garis Besar Isi Media untuk menentukan bentuk penyajian materi.
- e. Membuat rancangan desain produk media pembelajaran berbasis Android. Tujuannya untuk merancang media mulai dari halaman awal sampai evaluasi berbentuk kuis.

3.2.2 Tahap Produksi (*Production*)

Tahap kedua dari penelitian ini adalah produksi, dimana peneliti melaksanakan kegiatan pembuatan produk yang akan dilakukan pengembangan Pada tahap produksi ini mengacu pada tahap perancangan yang sudah dilaksanakan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan merupakan mewujudkan perancangan menjadi suatu desain grafis produk yang kemudian diwujudkan menjadi produk nyata yang siap untuk dilakukan tahap validasi kelayakan oleh para ahli.

3.2.3 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti membagi menjadi tiga poin, sebagai berikut:

- a. Melakukan validasi produk oleh para ahli. Produk yang telah dibuat dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru). Tujuannya untuk mengetahui layak atau tidaknya dari produk yang telah dibuat. Dalam tahap ini, para ahli sebagai *expert review* melakukan penilaian produk menggunakan lembar validasi ahli yang telah disiapkan oleh peneliti. Para ahli dapat memberikan saran perbaikan tersebut menjadi dasar untuk dilakukannya revisi produk, agar produk yang dikembangkan oleh peneliti lebih baik.
- b. Melakukan revisi produk. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk agar mendapatkan hasil yang maksimal. Pada tahapan ini peneliti memperbaiki produk berdasarkan saran perbaikan yang disampaikan oleh para ahli, baik itu ahli materi, ahli media, maupun ahli pembelajaran. Kemudian proses pembuatan media yang sudah direvisi disajikan dalam bentuk produk nyata yang dapat dimanfaatkan oleh siswa atau pengguna (*user*).

- c. Melakukan pelaporan dan penyelesaian. Pada tahap laporan dan penyelesaian, peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh dan kemudian mengolah data tersebut. Terakhir, melakukan kegiatan penyusunan laporan yang sesuai sistematika penelitian.

3.3 Partisipan Penelitian

Untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN, maka dibutuhkan dua orang ahli di bidang yang terkait sebagai validator pada produk penelitian, diantaranya:

3.3.1 Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan IPS pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia.

3.3.2 Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen mata kuliah ICT pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

3.3.3 Ahli Pembelajaran

Pihak sekolah sebagai ahli pembelajaran dari penelitian ini adalah guru (wali kelas) kelas VI yang menjadi partisipan dalam penelitian ini. Guru diminta untuk menjadi penilai dari media pembelajaran yang telah dibuat, berdasarkan instrumen penilaian yang sudah disusun sebelumnya.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu sebagai berikut.

3.4.1 Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk melihat fenomena sekitar. Peneliti melakukan observasi pada kegiatan pengembangan media yang sedang dikembangkan. Peneliti mencatat segala hal yang dilakukan pada proses pengembangan media berbasis Android.

3.4.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan panduan yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan wawancara yang tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 140) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian.

3.4.3 Angket

Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi. Angket harus dijawab responden sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2014, hlm. 228). Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai penghimpun data untuk menilai media Mengenal ASEAN yang dikembangkan melalui *expert review* (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban. Angket dalam penelitian ini berisi pernyataan yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan produk yang telah dibuat.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar angket *expert review* untuk mengumpulkan data.

3.5.1 Lembar Catatan Kerja (*Worklog*)

Lembar catatan kerja atau *worklog* digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai proses pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN berbasis Android. Peneliti mencatat segala hal yang dilakukan pada proses pengembangan media Mengenal ASEAN. Data dan informasi yang dikumpulkan berupa catatan dari hasil perkembangan yang telah dilakukan.

3.5.2 Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi melalui teknik tanya jawab antara peneliti dan subjek penelitian. Pada penelitian ini peneliti sebagai pewawancara untuk mendapatkan informasi dari guru kelas VI sebagai responden. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran jarak jauh kelas VI di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung.

3.5.3 Lembar Angket *Expert Review* (validator)

Format lembar angket para ahli sebagai *expert review* atau validator berisikan poin indikator penilaian yang berkaitan dengan produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk menurut ahli materi dan ahli media. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk memvalidasi media yang telah dibuat oleh peneliti.

a. Angket untuk Ahli Media

Angket untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli media berdasarkan teori kelayakan media pembelajaran menurut Asyhar (2012, hlm. 82).

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Media

Aspek	Indikator
Kemudahan Akses	Kemudahan akses atau penggunaan media pembelajaran.
Interaktifitas	Tata letak tombol-tombol. Kesesuaian fungsi tombol yang terdapat pada media.
Kualitas Media	Kualitas tampilan media pembelajaran. Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, gambar, audio dan video.

b. Angket untuk Ahli Materi

Angket untuk ahli materi ini digunakan untuk mengetahui kualitas materi dari produk yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli materi berdasarkan teori kelayakan media pembelajaran menurut Asyhar (2012, hlm. 82).

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kesesuaian	Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran.
Kejelasan Sajian	Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi. Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas.
Kualitas Media	Kualitas tampilan media pembelajaran. Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, gambar, audio dan video.

c. Angket untuk Ahli Pembelajaran

Angket untuk guru ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk menurut guru sekolah dasar kelas VI yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli pembelajaran berdasarkan teori kelayakan media pembelajaran menurut Asyhar (2012, hlm. 82).

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kesesuaian	Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran.
Kejelasan Sajian	Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi. Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas.
Berorientasi Siswa	Memberikan kemudahan pada siswa
Kualitas Media	Kualitas tampilan media pembelajaran. Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, gambar, audio dan video.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dikelompokkan berdasarkan data penelitian yang diperoleh peneliti. Menurut Sugiyono (2013, hlm.147) analisis data merupakan kegiatan pengolahan data setelah data dari seluruh responden atau sumber data telah terkumpul.

Analisis data yang telah diperoleh dari proses pengumpulan data melalui lembar validasi ahli media, ahli pembelajaran IPS dan guru sekolah dasar kelas VI dilakukan dengan analisis kuantitatif menggunakan rumus pengukuran skala Likert. Skala Likert adalah teknik pengukuran yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap sesuatu fenomena tertentu (Sugiyono, 2013, hlm. 134). Rumus ini digunakan untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dari angket, lalu diubah kedalam bentuk naratif. Analisis data kualitatif melalui teknik pengumpulan data observasi dikelola menggunakan teknik Miles dan Huberman.

Agar pembuktian lebih terukur berdasarkan jawaban lembar validasi, maka dilakukan perhitungan skor validasi. Data yang sudah dikumpulkan selanjutnya diolah menggunakan rumus menurut Riduwan (dalam Nurhaliza, 2020) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma F}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

ΣF : Skor yang diperoleh

Skor Ideal : skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan

Selanjutnya peneliti menafsirkan data dengan merujuk pada kriteria skala penilaian untuk memperoleh hasil atas validasi yang telah dilakukan oleh para ahli sebagai validator, seperti tabel berikut:

Tabel 3.4 Skor Penilaian Validasi Ahli
(Sugiyono, 2013)

Skala Nilai	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media
(Arikunto, 2009)

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

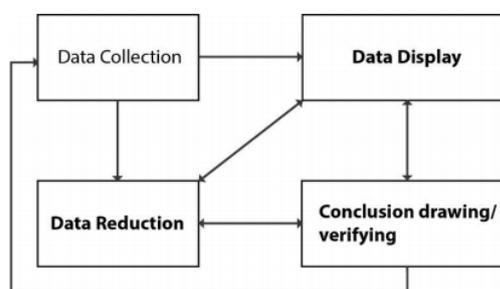
Kriteria pada tabel 3.5. dijadikan sebagai acuan yang sesuai dengan penelitian ini, berikut penejelasanannya:

Tabel 3.6 Keterangan Kriteria Kelayakan Media

Persentase (%)	Keterangan
81%-100%	Media pembelajaran Mengenal ASEAN yang dibuat sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
61%-80%	Media pembelajaran Mengenal ASEAN yang dibuat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
41%-60%	Media pembelajaran Mengenal ASEAN yang dibuat kurang layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
21%-40%	Media pembelajaran Mengenal ASEAN yang dibuat tidak layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
0%-20%	Media pembelajaran Mengenal ASEAN yang

	dibuat sangat tidak layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
--	--

Analisis data kualitatif dilakukan saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 334) mengemukakan bahwasanya dalam analisis data kualitatif tahapan analisis datanya yakni “..*data reduction, data display, and conclusion drawing/verification*”.



Gambar 3.2 Komponen analisis data kualitatif menurut Miles & Huberman

a. *Data Reduction* (Mereduksi data)

Data yang telah terkumpul melalui proses pengumpulan data akan sangat banyak dan rumit sehingga perlu dilakukannya reduksi data. Reduksi data berarti mempersempit dan merangkum informasi yang diperoleh kedalam kategori tertentu sehingga bisa lebih fokus, terorganisir dan terarah (Sugiyono, 2013, hlm. 336).

b. *Data Display* (Penyajian data)

Untuk mempermudah dalam memahami data yang telah direduksi, data tersebut kemudian disajikan kedalam penampilan yang lebih sederhana dan mudah dipahami, kemudian data tersebut dijabarkan ke dalam bentuk naratif seperti urian singkat, bagan, maupun hubungan antar kategori (Sugiyono, 2013, hlm. 339).

c. *Data Conclusion Drawing/ Verification* (Penarikan/verifikasi kesimpulan)

Setelah data tersaji, kemudian dilakukan penyimpulan sehingga hasil dari kesimpulan tersebut diharapkan bisa menjawab rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2013, hlm. 343).