

BAB III

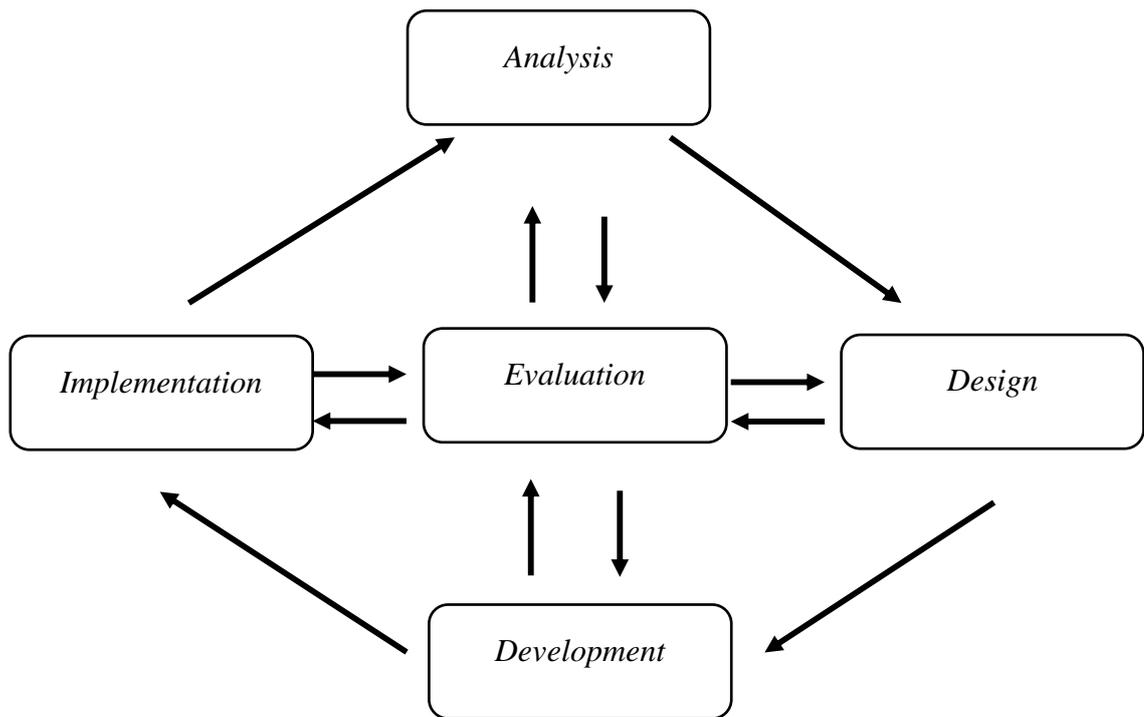
METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Desain and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Richey dan Klein (2007) mengemukakan bahwa model D&D 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. Sedangkan menurut Sugiyono (2012), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar IPS berbasis investigasi kelompok.

Salah satu karakteristik dari metode penelitian *Design and Development (D&D)* terdapat pada teknik pengumpulan data, yaitu menggunakan pendekatan kualitatif, dan kuantitatif dalam satu penelitian (*mixed methods research*). Terdapat dua kategori umum dalam penelitian Design and Development (D&D) berdasarkan jenis tujuannya, yaitu 1) penelitian produk, dan alat; 2) penelitian model (Richey dan Klein, 2007). Adapun kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk, dan alat, dikarenakan penelitian ini membahas mengenai perencanaan, dan pengembangan bahan ajar.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh (2014) model ini memiliki 5 tahapan dalam pengembangannya, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.



Gambar 3. 1 Tahap pengembangan ADDIE

Berikut penjelasan dari model pengembangan ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti.

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal ini peneliti mengumpulkan data dan menganalisis informasi terkait permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini dilakukan analisis pengguna, analisis materi, analisis rancangan bahan ajar, dan analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*).

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti berfokus pada kegiatan perancangan bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menetapkan apa saja yang akan dimuat dalam produk yang akan dibuat. Adapun tahap perancangannya meliputi (1) membuat garis besar program media; (2) pemilihan format bahan ajar disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, seperti gambar, jenis huruf, dan background yang akan dipakai; (3) pemilihan ilustrasi gambar, dan (4) pemilihan layout bahan ajar.

Tahap desain ini akan mendasari tahap pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan pengembangan bahan ajar berdasarkan hasil rancangan sebelumnya. Kemudian bahan ajar tersebut dikembangkan sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi dengan ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang akan menghasilkan saran dan masukan untuk produk yang sudah dibuat. Saran dan masukan dari para ahli tersebut digunakan sebagai proses penyempurnaan dari bahan ajar sebelum diimplementasikan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi akan dilakukan kepada partisipan. Pada tahap ini juga peneliti akan melakukan wawancara kepada partisipan untuk mengetahui pendapat atau respon dari partisipan terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil data digunakan sebagai bahan untuk revisi membuat bahan ajar hasil pengembangan agar lebih baik.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan secara berkelanjutan dalam setiap tahapan dari ADDIE dengan melakukan konsultasi dengan ahli pada setiap bidangnya untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan hasil dari setiap proses yang sudah dilakukan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah semua tahapan berakhir dengan mengukur kelayakan produk dari hasil uji coba dan validasi oleh ahli. Setiap proses evaluasi baik formatif dan sumatif akan dilakukan revisi. Revisi yang dilakukan sesuai dengan evaluasi dan kebutuhan pengembangan produk. Revisi akan memperhatikan hasil dari analisis yang telah dilakukan agar sesuai dengan tujuan awal yang sudah ditetapkan.

1.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah para ahli yang terdiri dari seorang ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli pembelajaran. Partisipan lainnya yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Ahli materi pada penelitian ini adalah Sendi Fauzi Giwangsa, Maerlina Yuniarti, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI INTERAKSI SOSIAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL

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

M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen IPS prodi PGSD yang akan menilai materi dari bahan ajar. Untuk ahli media pada penelitian ini adalah Asep Miftahul Falah, S.Sn., MFA. Beliau merupakan salah satu dosen seni rupa ISBI yang akan menilai desain dari bahan ajar. Sedorngkan untuk ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah Putriani Esawati, S.Pd. Beliau merupakan wali kelas V di salah satu SDN di kota Bandung.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di kota Bandung.

1.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati sehingga instrumen yang digunakan adalah worklog. Kegiatan observasi dilakukan saat proses mengembangkan media.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara terbuka kepada beberapa siswa kelas V dengan tujuan untuk memperoleh tanggapan dari siswa terkait bahan ajar yang dikembangkan peneliti.

3. Angket

Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait kelayakan bahan ajar. Angket ini berupa lembar validasi. Validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli pembelajaran. Validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dibuat oleh peneliti.

1.4 Instrumen Penelitian

1. Worklog

Lembar catatan kerja atau *worklog* digunakan untuk meninjau perkembangan proses pembuatan media. Menurut Richey dan Klien 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. Penggunaan proses pengembangan produk menurut prosedur ADDIE pada table berikut:

Tabel 3. 1 Pengembangan produk berdasarkan prosedur ADDIE

Fase	Tugas yang dilakukan
Analisis	Analisis pengguna
	Analisis materi
	Analisis rancangan bahan ajar
	Analisis kebutuhan perangkat lunak
Desain	Menyusun GBPM
	Membuat ilustrasi gambar
	Membuat layout media
	Merinci konten bahan ajar
Pengembangan	Pembuatan susunan bahan ajar
	Pencetakan buku
Implementasi	Uji coba produk
Evaluasi	Penilaian ahli
	Revisi berdasarkan saran ahli

2. Wawancara

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat dan hasil dari siswa setelah menggunakan bahan ajar. Apakah dengan digunakannya bahan ajar tersebut siswa lebih mudah memahami materi daripada dengan cara belajar dengan metode yang biasa.

Tabel 3. 2 Pedoman wawancara siswa

No.	Pertanyaan
1.	Apakah kamu menyukai bahan ajar ini?
2.	Apakah bahasa dalam bahan ajar ini dapat di mengerti?
3.	Apakah gambar contoh yang ada dalam bahan ajar ini dapat dipahami?
4.	Apakah kamu dapat memahami materi yang ada dalam bahan ajar ini?

Maerlina Yuniarti, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI INTERAKSI SOSIAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL

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

5.	Apakah kamu menyukai warna-warna dan tulisan dalam bahan ajar ini?
6.	Apakah kamu senang melakukan kegiatan-kegiatan yang ada pada bahan ajar ini? Apa alasannya?

3. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan dan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan dengan meninjau dari aspek-aspek yang disesuaikan dengan bahan ajar hasil pengembangan. Lembar validasi berisi tentang aspek-aspek penilaian dari segi materi, desain dan tata bahasa yang digunakan. Lembar validasi diisi oleh ahli materi, ahli bahan ajar, dan guru. Angket yang diberikan kepada ahli di atas bertujuan untuk memperoleh tanggapan tentang rancangan produk pengembangan bahan ajar. Tabel 3.3- tabel 3.5 merupakan kisi-kisi angket yang akan digunakan untuk validasi kepada ahli.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

No.	Aspek dan Kriteria
Materi	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar
2.	Materi yang disajikan memuat fakta, konsep, dan prosedur yang relevan dengan tujuan pendidikan
3.	Materi yang disajikan memadai untuk mencapai indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan
4.	Materi disusun secara sistematis berdasarkan tingkat kesulitan materi
Kebahasaan	
5.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
6.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik
Penyajian	
7.	Keruntutan konsep

Maerlina Yuniarti, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI INTERAKSI SOSIAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL

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

8.	Keterlibatan peserta didik
Keterampilan Sosial	
9.	Keterampilan interaksi dan komunikasi sosial
10.	Pengendalian diri
11	Berbagi pendapat dan pengalaman

Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket validasi ahli media

No.	Aspek dan Kriteria
Ukuran	
1.	Kesesuaian ukuran bahan ajar dengan standar ISO
Desain Sampul	
2.	Tampilan unsur tata letak pada sampul depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan serta konsisten
3.	Warna unsur tata letak harmonis dan memiliki kekontrasan yang baik
4.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca
5.	Ukuran judul buku proporsional
6.	Warna judul kontras dengan warna latar belakang
7.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf
8.	Ilustrasi mampu menggambarkan isi materi
Desain Isi	
9.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku
10.	Spasi antar baris dan antar huruf normal
11.	Unsur tata letak lengkap (judul, sub judul, dan angka halaman)
12.	Penempatan ilustrasi tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman
13.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf
14.	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital, small capital) tidak berlebihan
15.	Ilustrasi isi buku dapat menggambarkan materi secara jelas

Maerlina Yuniarti, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI INTERAKSI SOSIAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL

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

Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket validasi ahli pembelajaran

No.	Aspek dan Kriteria
Materi	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar
2.	Materi yang disajikan memuat fakta, konsep, dan prosedur yang relevan dengan tujuan pendidikan
3.	Materi yang disajikan memadai untuk mencapai indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan
4.	Materi disusun secara sistematis berdasarkan tingkat kesulitan materi
5.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
6.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik
Desain	
7.	Ukuran judul buku proporsional
8.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca
9.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf
10.	Ilustrasi mampu menggambarkan isi materi
11.	Ilustrasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
Umum	
12.	Media dapat menarik perhatian siswa
13.	Media dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap pembelajaran
14.	Media menggunakan bahasa yang komunikatif

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus pengukuran skala Likert. Data yang telah terkumpul melalui angket atau lembar penilaian media pembelajaran dianalisis menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu (Sugiyono, 2011).

Maerlina Yuniarti, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI INTERAKSI SOSIAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL

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

Agar pembuktian lebih terukur berdasarkan jawaban atau pengisian angket, maka dilakukan perhitungan rating scale sebagai rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor

Skor ideal = skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan.

Tabel 3. 6 Tabel skala Lickert

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)

Menurut Rubiyanto (2009) terdapat 3 tahap dalam Teknik analisis data kualitatif yang diantaranya sebagai berikut :

1. Reduksi data (*reduction*)

Merupakan proses penyederhanaan data yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna.

2. Penyajian atau paparan data

Penyajian data adalah tahapan yang menyajikan data secara sederhana dan efektif dalam bentuk tabel, grafik, atau bagan.

3. Penarikan kesimpulan (*Verification*)

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal terpenting dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung isi yang luas yang telah diperkuat dengan bukti bukti yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan.

Maerlina Yuniarti, 2021

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI INTERAKSI SOSIAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL

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