

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Design and Development (D&d) atau Desain dan Pengembangan. *Design and Development* menurut Richey dan Klein (dalam Nurdin, 2020, hlm.31) adalah 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.

Richey dan Klein (2007) mengemukakan bahwa ada dua kategori D&D yaitu penelitian produk dan alat serta penelitian model. Sesuai dengan tujuan peneliti untuk mengembangkan suatu produk maka peneliti menggunakan kategori penelitian produk dan alat. Penelitian dilakukan dengan tahapan berupa perencanaan, produksi dan evaluasi, dalam tahapan produksilah pengembangan media dilakukan. Penggunaan tiga tahapan ini sesuai dengan model *Product Development* (PPE) yang menjadi bagian dari salah satu model pengembangan dari metode D&D yang digagas oleh Richey dan Klein.

Model *Product Development* (PPE) ini mempunyai pola pengembangan yaitu input-process-output atau tahapan mengidentifikasi-mencari cara-dan mengemukakan hasil. Dalam prosesnya model PPE ini terdapat tiga langkah yang berurutan yaitu :



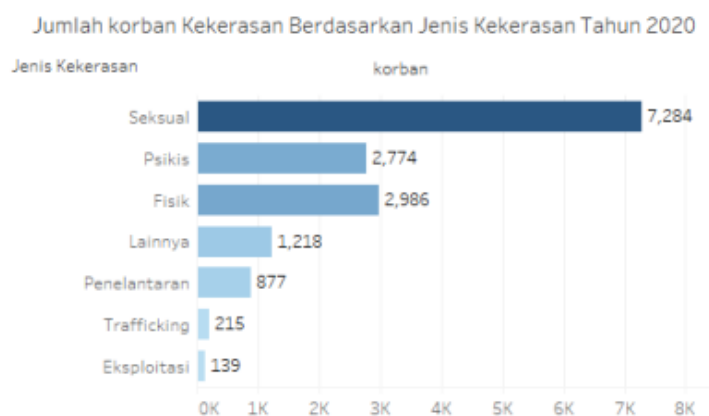
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video yang disesuaikan dengan keadaan pembelajaran saat ini (pembelajaran jarak jauh). Berikut tahapan pengembangan dalam penelitian ini:

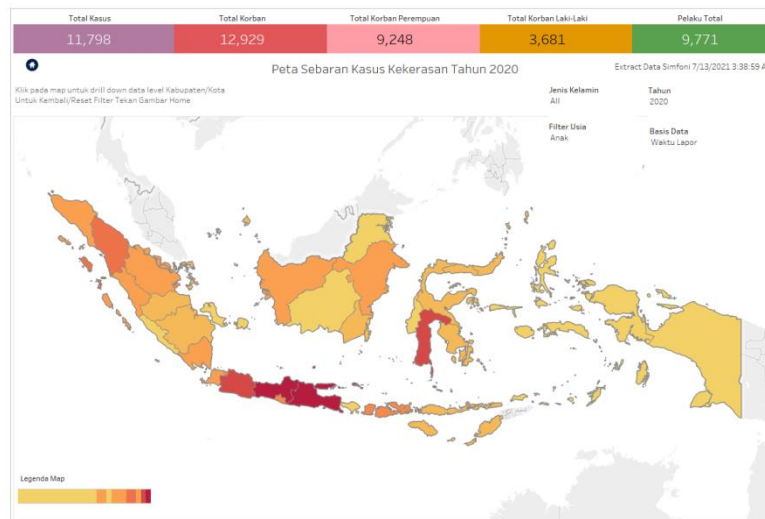
1) *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan adalah tahap dimana peneliti menganalisis dan mengkaji permasalahan yang ada serta menentukan produk pengembangan sebagai sebuah solusi. Peneliti menggunakan studi literatur dan studi dokumentasi sebagai langkah awal mendapatkan data terkait fenomena di lingkungan dan kebutuhan pengguna (siswa). Ada empat komponen yang di analisis oleh peneliti yaitu kebutuhan dan masalah, analisis konten atau materi, analisis pengguna, dan analisis perangkat.

Langkah pertama peneliti melakukan analisis tentang permasalahan yang terjadi di lingkungan, dan peneliti mendapatkan data mengenai kasus kekerasan. Peneliti memfokuskan masalah yang diangkat mengenai kekerasan seksual karena data dalam kasus ini merupakan data paling tinggi yang terjadi selama tahun 2020. Lebih dalam lagi peneliti mendapatkan fakta bahwa korban kekerasan seksual mayoritasnya terjadi pada anak. Sehingga hal ini menjadi suatu perhatian yang tinggi bagi peneliti, karena dampak dari kekerasan seksual sangatlah berpengaruh besar terhadap kelanjutan hidup seseorang. Di bawah ini sajian data mengenai kekerasan pada tahun 2020.



Gambar 3. 2 Peta sebaran kasus kekerasan pada anak tahun 2020



Gambar 3. 3 Jumlah korban kekerasan berdasarkan jenis kekerasan tahun 2020

(sumber <https://siga.kemenpppa.go.id/data-kekerasan>)

Langkah kedua adalah menganalisis konten atau materi berkaitan dengan seksualitas yang termuat dalam kurikulum 2013. Namun dalam kurikulum yang berlaku konten pendidikan seksual tidak termuat, tetapi setelah peneliti cek di buku guru dan siswa ternyata ada beberapa aspek tentang materi pendidikan seksual terintegrasi pada mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Karena pembelajaran dilakukan tematik sehingga Kompetensi Dasar pelajaran IPA terintegrasi dengan Bahasa Indonesia yaitu pada KD 3.2 menghubungkan ciri pubertas pada laki-laki dan perempuan dengan kesehatan reproduksi, serta 4.2 Menyajikan karya tentang cara menyikapi ciri-ciri pubertas yang dialami. Dalam KD tersebut terdapat materi mengenai cara menyikapi ketika masa pubertas berlangsung, salah satunya adalah menjaga diri dari gangguan orang asing. Hal ini sesuai dengan cara pencegahan atau tindakan preventif agar tidak terjadi kekerasan seksual.

Langkah ketiga adalah analisis pengguna, KD 3.2 terdapat di kelas VI siswa SD. Sehingga peneliti menganalisis bagaimana cara belajar siswa kelas VI agar dapat memahami materi dengan baik.

Ditemukanlah bahwa video pembelajaran mempunyai kelebihan dalam menampilkan materi dan cocok dengan pembelajaran jarak jauh saat ini. Maka dari itu pada langkah terakhir peneliti menganalisis video pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai suatu materi.

2) *Production* (Produksi)

Tahapan produksi adalah langkah selanjutnya dari penelitian ini yang memfokuskan pada pembuatan rancangan atau *blueprint* media pembelajaran berupa dokumen-dokumen. Dokumen tersebut disusun sesuai dengan pengembangan media video yang akan dibuat, langkah-langkahnya adalah membuat narasi, melakukan rekaman audio, membuat animasi grafis, membuat ilustrasi gambar dan menyatukan semua elemen yang telah dibuat.

3) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi peneliti melakukan uji kelayakan kepada para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Uji kelayakan ini dilakukan dengan memberikan angket penilaian sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat yang hasilnya akan menjadi referensi perbaikan media bagi peneliti.

Pada penelitian ini untuk uji coba kepada siswa tidak dapat dilaksanakan karena keadaan pembelajaran yang masih dilakukan secara daring, akibat dari pandemi virus Covid-19 yang masih terjadi.

3.2 Partisipan Penelitian

Dalam penelitian ini partisipan ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana partisipan disesuaikan dengan memperhatikan kebutuhan dan tujuan penelitian pengembangan produk. Selaras dengan penjelasan Sugiyono (2009) bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu. Partisipan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Ahli Materi adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai materi hubungan pubertas dengan kesehatan reproduksi. Ahli materi

dalam penelitian ini adalah Ibu Dr. dr. Nur Faizah Romadona, M. Kes. beliau adalah salah satu dosen Kesehatan Anak di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

- 2) Ahli Media Pembelajaran adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai dalam bidang desain untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Dewi Munawwarah Sya'bany, M.Ds. beliau adalah salah satu dosen Media Pembelajaran Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia dan Ibu Ira rengganis, S.Pd., M.Sn. beliau adalah salah satu dosen mata kuliah Pendidikan Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia.
- 3) Guru sebagai ahli pembelajaran yang menanggapi produk media yang telah dibuat peneliti. Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah Ibu Shylvia Desty Gazella, S.Pd. beliau adalah salah satu wali kelas VI di salah satu SD kecamatan Sukasari kota Bandung.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini berdasar kepada Richey dan Klein (dalam Hajidi, 2018, hlm.25) tentang *critical design and development research data*. Mereka mengemukakan bahwa data yang dikumpulkan tergantung pada dasar dan tujuan penelitian itu sendiri, karena setiap penelitian memiliki keunikannya sehingga membuat beberapa tipe data lebih relevan daripada tipe data yang lain.

Ada beberapa tipe data yang dikemukakan oleh Richey dan Klein yaitu *Profile Data, Context Data, In-Progress Project Data, Try-out Data*. Dari beberapa tipe data tersebut peneliti memilih tipe data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya yaitu:

- 1) *In-Progress Project Data* (Data Proyek dalam Pengembangan)

Data proyek dimaksudkan kepada proses pengembangan yang dilakukan dari awal hingga akhir penelitian. Data proyek dalam pengembangan ini didapatkan melalui instrumen *work logs* (catatan kerja).

2) *Try-out Data* (Data Pengujian)

Data pengujian diambil dari hasil data evaluasi dari ahli media, ahli materi dan guru sebagai validator dalam produk yang dikembangkan. Data pengujian ini didapatkan dari instrumen penilaian para ahli berupa angket tertutup dengan standar baku *Learning Object Review Instrument* (LORI) yang dikembangkan oleh Nesbit dkk pada tahun 2007.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk memperoleh data pada saat penelitian berlangsung (Arikunto, 2006, hlm.149). Berikut adalah penjelasan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

1) *Work Logs* (Lembar Catatan Kerja)

Lembar catatan kerja digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pada saat mengembangkan produk. Seperti yang dikatakan Richey dan Klein (dalam Hajidi, 2018, hlm.25) catatan kerja yang digunakan mengacu kepada pencatatan perkembangan pada tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan. Proses pengembangan produk berdasarkan PPE yaitu:

Tabel 3. 1

Catatan Kerja Pengembangan Produk berdasarkan Prosedur PPE

<i>Planning</i> (Perencanaan)	Analisis pengguna
	Analisis Materi
	Analisis rancangan media pembelajaran
	Analisis kebutuhan perangkat lunak
<i>Production</i>	Menyusun GBPM

(Produksi)	Membuat narasi dan suara untuk backsound
	Membuat ilustrasi gambar
	Membuat animasi grafis
	Menyatukan ilustrasi gambar, animasi grafis dan narasi penjelasan materi
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Penilaian para ahli
	Revisi berdasarkan saran ahli

2) Lembar Validasi Ahli

Instrumen yang digunakan pada validasi ahli ini dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran (guru). Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai media pembelajaran berdasarkan standar baku LORI. Nesbit dkk (dalam Ramdhan, 2015, hlm.44) menjelaskan bahwa LORI adalah aturan yang sering digunakan untuk mengukur segala macam media yang digunakan dalam pembelajaran, misalnya *e-Learning* dan media pembelajaran. Aspek-aspek yang diperhatikan dalam LORI diantaranya: *content quality, learning goal alignment, feedback and adaptation, motivation, presentation design, interaction usability, accessibility, reusability, dan standard compliance*.

Skala yang digunakan dalam kuisioner validasi ahli yang telah disesuaikan dengan kebutuhan yaitu peneliti menggunakan skala Guttman yang mana menurut Diana Chalil dan Rantri Barus (dalam Pertiwi, 2020, hlm.50) 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. 2
Skoring skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Adapun kisi-kisi instrumen para ahli yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi Berdasarkan LORI (Learning Object Review Instrument)

Kriteria	Indikator
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan materi 2. Ketepatan materi 3. Keteraturan dalam penyajian materi 4. Ketepatan dalam tingkatan detail materi
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Sesuai dengan aktifitas pembelajaran 3. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran 4. Sesuai dengan karakteristik siswa
Umpan balik dan Adaptasi (<i>Feedback and adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda

Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar
--------------------------------	---

Tabel 3. 4

Kisi-kisi Penilaian Ahli Media Berdasarkan LORI (Learning Object Review Instrument)

Kriteria	Indikator
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran
Kemudahan Untuk digunakan (<i>Interaction Usability</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navigasi yang mudah 2. Antarmuka yang dapat ditebak 3. Kualitas Antarmuka membantu
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan dalam mengakses 2. Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar
Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

Kriteria	Indikator
Pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Sesuai dengan aktifitas pembelajaran
	Sesuai dengan penilaian pembelajaran
	Sesuai dengan karakteristik siswa
	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa
Tampilan	Audio terdengar jelas
	Visualisasi sesuai dengan apa yang dijelaskan
	Mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran
	Kemudahan dalam mengakses
	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

3.4 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang mana digunakan sebagai penjabaran instrumen pengumpulan data yang diperoleh pada saat proses pengembangan video dan validasi ahli sebagai penilai dari produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli tersebut menjadi saran dan masukan untuk memperbaiki kembali produk agar lebih baik lagi. Peneliti menggunakan analisis data menurut Miles & Huberman (dalam Hajidi, 2018, hlm.30) untuk data kualitatif. Terdapat 3 tahapan yaitu :

1) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data yaitu merangkum dan memilih data-data pokok dan penting berdasarkan suatu tema, konsep dan kategori. Reduksi data akan disusun kedalam laporan tertulis dan terperinci. Dalam penelitian ini data berasal dari tanggapan/saran validasi ahli terhadap media yang dikembangkan. Data yang telah dikumpulkan lalu dirangkum dan menggolongkannya sesuai dengan aspek penilaian media.

2) *Data Display* (Penyajian Data)

Untuk memudahkan dalam memahami temuan penelitian, maka laporan hasil reduksi akan disajikan melalui tabel, grafik, uraian singkat, bagan, dan sejenisnya. Pada penelitian ini disajikan berupa uraian singkat yang mendeskripsikan penilaian kelayakan media video pembelajaran.

3) *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan di awal serta menjelaskan tingkat kelayakan media yang dikembangkan dengan hasil validator ahli.

Analisis data deskriptif dalam penelitian ini digunakan dalam mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari lembar catatan kerja selama proses pengembangan dan hasil validasi dari para ahli. Untuk menganalisis data hasil validasi ahli peneliti menggunakan pengolahan data ordinal dari kuisioner, lalu nilai yang diperoleh di deskripsikan pada bab 4.

Adapun rumus untuk menghitung nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ahli yaitu:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah melakukan perhitungan dan mendapatkan hasil akhir selanjutnya peneliti menentukan kriteria validasinya. Interpretasi data validasi yang digunakan peneliti yaitu menurut Arikunto (2018) yaitu:

Tabel 3. 6
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