

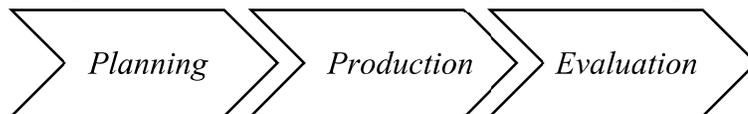
## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang artinya desain dan pengembangan. Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) dalam bukunya memaparkan, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Berdasarkan pendapat Richey dan Klein diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional maupun non-instruksional serta model baru yang akan disempurnakan.

Pada metode D&D terdapat beberapa model, model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) “*The focus of a design and development study can be on front-end analysis, planning, production, and/or evaluation*”. disebutkan bahwa fokus penelitian pengembangan pada model ini yaitu bersifat analisa yang proses awal sampai akhirnya membentuk tiga tahapan yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi (PPE)

Pada proses penelitian ini, peneliti melakukan rancangan dan pengembangan produk yang akan dibuat lalu dievaluasi oleh para ahli untuk mengetahui produk ini cocok atau tidak jika digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 3.1 Tahapan Model PPE

### 3.2 Prosedur Penelitian

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Pada model PPE ini terdapat tiga tahapan, yaitu (1) *Planning* (Perencanaan), (2) *Production* (Produksi), dan (3) *Evaluation* (Evaluasi). Lebih jelasnya dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian

Fase	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Planning</i> (Perencanaan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis Pengguna</li> <li>2. Analisis materi KD. IPS 3.1 Kelas VI SD</li> <li>3. Membuat GBPM</li> <li>4. Analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras</li> <li>5. Membuat rancangan atau <i>flowchart</i></li> <li>6. Membuat tata letak kasar</li> <li>7. Mengumpulkan gambar/ilustrasi dan suara</li> </ol>	Kesimpulan Analisis dan rancangan
<i>Production</i> (Produksi)	Pembuatan produk sesuai rancangan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras	Produk awal
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validasi ahli terkait produk</li> <li>2. Revisi produk</li> <li>3. Pelaporan dan penyelesaian</li> </ol>	Evaluasi dan produk akhir

### 3.3 Partisipan Penelitian

Agar hasil akhir dari produk ini sesuai yang diharapkan maka perlunya partisipan dari beberapa kalangan pendidik yang sudah ahli dibidangnya sebagai validator, diantaranya:

#### 2.4.3 Ahli Media Pembelajaran

Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang lulusan seni yang ahli dalam bidang media dan merupakan *GCAP EMP 038* atau *Senior Art Director* di perusahaan *Team Créatif Asia*.

#### 2.4.4 Ahli Materi

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

#### 2.4.5 Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah dari pihak sekolah, yaitu guru (wali kelas) kelas VI di SDN 001 Merdeka Kota Bandung. Guru menjadi penilai dari media yang sudah dibuat.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti teknik pengumpulan data kualitatif dengan instrumen yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

1. Lembar Observasi : peneliti melakukan observasi atau pengamatan langsung yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk melihat peranan media dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, penelitian menggunakan bentuk observasi tidak terstruktur yang berarti dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi.
2. Lembar Penilaian Ahli : untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti maka diperlukan validasi ahli, dengan begitu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar penilaian ahli. Kisi-kisi yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi  
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>
Kualitas isi materi ( <i>Content Quality</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang disajikan relevan dengan KD</li> <li>2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut</li> <li>3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan KD</li> <li>4. Keteraturan dalam penyajian materi</li> <li>5. Materi yang disajikan mudah dipahami</li> </ol>
Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Butir Pertanyaan pada <i>mode games</i> tidak menyimpang dengan isi materi</li> <li>2. Konsep soal yang dibuat tidak menyimpang dengan ketepatan isi materi</li> </ol>
Motivasi	Isi materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media  
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>
Desain Presentasi ( <i>Presentation Design</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan Gambar yang disajikan cocok untuk siswa sekolah dasar</li> <li>2. Pemilihan palet warna yang digunakan cocok untuk siswa sekolah dasar</li> <li>3. Peletakan objek (<i>layouting</i>) yang memudahkan pengguna</li> </ol>
Interaksi Pengguna ( <i>Interaction Usability</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur yang ada pada aplikasi EduASEAN dapat dioperasikan dengan mudah</li> <li>2. Tampilan yang mudah dipahami</li> <li>3. Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna</li> </ol>

	4. Audio ( <i>sound effect mode games</i> dan <i>music backsound</i> ) cocok digunakan
Aksesibilitas ( <i>Accessibility</i> )	1. Kemudahan dalam mengakses/memasang aplikasi 2. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali
Penggunaan Kembali ( <i>Reusability</i> )	Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>
Kualitas isi materi ( <i>Content Quality</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang disajikan relevan dengan KD</li> <li>2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut</li> <li>3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan KD</li> <li>4. Materi yang disajikan mudah dipahami</li> <li>5. Butir Pertanyaan pada mode games tidak menyimpang dengan isi materi</li> </ol>
Desain Presentasi ( <i>Presentation Design</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain aplikasi (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pengguna</li> <li>2. Fitur yang ada pada aplikasi EduASEAN dapat dioperasikan dengan mudah</li> <li>3. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali</li> <li>4. Audio (<i>sound effect mode games</i> dan <i>music backsound</i>) cocok digunakan</li> <li>5. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda</li> </ol>

### 3.5 Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan melalui instrumen yang sudah disiapkan akan dianalisis untuk mengetahui hasil dari pengembangan produk yang telah diujicobakan kepada partisipan penelitian. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil angket dan akan dianalisis menggunakan skala likert. Data penelitian kualitatif dari penelitian ini diperoleh dari hasil observasi.

#### 3.5.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan angket kepada guru. Hasil angket ini digunakan oleh peneliti sebagai data kuantitatif untuk penyekoran.

Data yang terkumpul dari validasi ahli dan angket guru akan dianalisis menggunakan skala likert dengan poin -1/pertanyaan atau +1/pertanyaan. Agar pembuktiannya lebih terutuk berdasarkan jawaban atau pengisian angket, maka dilakukan perhitungan *rating scale* sebagai rumus berikut:

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

$$P = \text{persentase skor}$$

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

selanjutnya peneliti membuat tingkat validasi penelitian ke dalam lima kategori dengan skala berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi dan skala likert

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat baik
4	60%-79,99%	Baik
3	40%-59,99%	Cukup
2	10%-39,99%	Kurang
1	0%-19,99%	Sangat kurang

### 3.5.2 Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi. Hasil observasi tersebut dianalisis dengan tiga tahap. Miles & Huberman (dalam Maulana, 2020) mengemukakan ada tiga tahap Teknik analisis data, yaitu:

### 3.5.3 Reduksi data (*reduction*)

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

### 3.5.4 Penyajian atau pemaparan data

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

### 3.5.5 Penarikan kesimpulan (*verification*)

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting 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.