

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development* (D&D) atau disebut juga desain dan pengembangan. Menurut Richy dan Klein (dalam Pratiwi, 2017) desain dan pengembangan merupakan studi sistematis proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun basis empiris untuk penciptaan produk dan alat pengajaran juga model baru atau yang disempurnakan dengan perkembangannya. Dengan kata lain penelitian D&D bertujuan untuk menciptakan dan/atau mengembangkan model, alat, maupun produk dan desain. Dalam penelitian D&D biasanya menghasilkan desain instrumen, desain pembelajaran, produk berupa bahan ajar, LKPD, alat peraga, game, dan sejenisnya (Rusdi, 2018).

Richey dan Klein (dalam Pratiwi, 2017) menyebutkan bahwa D&D memiliki dua kategori, yaitu penelitian model dan penelitian produk dan alat. Adapun penelitian ini termasuk kategori penelitian produk dan alat karena tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa Media Pembelajaran Kartu *Truth or Dare*. Alternatif model pengembangan yang digunakan dalam penelitian

D&D memiliki banyak ragamnya, diantaranya model 4-D. Thiagarajan (dalam Lestari, 2015) model 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop*, yaitu uji validitas oleh para ahli yang kemudian dilakukan analisis hasil.

3.2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Design and Development* (D&D) yang dimodifikasi oleh Branch (dalam Suryani, dkk. 2018). Alternatif model pengembangan yang digunakan dalam penelitian D&D memiliki banyak ragamnya, diantaranya model 4-D. Thiagarajan (dalam Lestari, 2015) model 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun analisis kebutuhan ini meliputi tiga aspek, diantaranya (1) Analisis awal (2) Analisis peserta didik, (3) Analisis materi, dan (4) Analisis tugas.

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dijadikan dasar dalam pengembangan media kartu permainan *ToD*. Analisis peserta didik dilakukan untuk mendalami karakteristik peserta didik, dalam hal ini untuk menelaah kemampuan akademik dan perkembangan kognitif peserta didik. Analisis materi dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi dan merumuskan materi secara sistematis serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai dengan runtutan rancangan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Analisis tugas mencakup analisis struktur isi materi, prosedural, dan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Sesuai dengan tahap perancangan ini, yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat melakukan pengembangan permainan kartu *truth or dare* sebagai media pembelajaran. Rancangan yang dibuat oleh peneliti meliputi desain produk materi dan media. Pada desain produk materi keberagaman sosial budaya, peneliti memilih untuk menyusun media pembelajaran menggunakan permainan *truth or dare* untuk berbagai pembahasan terkait materi keberagaman sosial budaya, seperti agama, suku, ras, budaya, adat istiadat, dll.

Tahap perancangan disusun berdasarkan data yang diperoleh dari tahap *define*. Tahap ini bertujuan untuk merancang kartu *ToD* PPKn ini. Adapun tahap perancangannya meliputi:

a. Pemilihan Media

Mengidentifikasi media yang relevan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut disesuaikan dengan analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tugas pada tahap *define*.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format kartu *ToD* ini disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.

c. Desain Awal

Desain awal yang dimaksud yaitu desain media yang disusun oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing lalu diperbaiki sebelum divalidasi oleh ahli atau pakar.

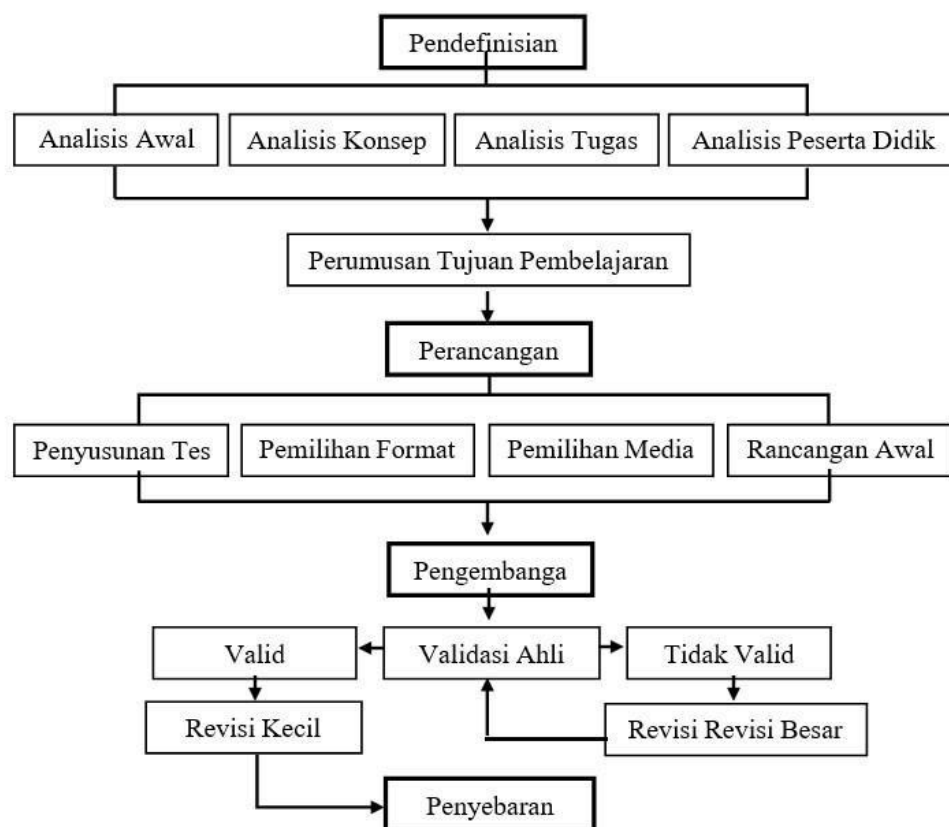
3. Tahap Pengembangan (Development)

Sesuai dengan tahapan pengembangan ini, peneliti membuat langkahlangkah untuk memainkan truth or dare dan juga membuat kartu permainan sesuai dengan rancangan. Untuk merealisasikan permainan truth or dare menjadi sebuah media tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini dikarenakan peneliti harus membuat langkahlangkah permainan yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa, mendesain kartu permainan menggunakan website dan memasukkan isi materi keragaman sosial budaya ke dalam permainan.

Evaluasi pada Tahap Pengembangan Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sebelum permainan kartu *truth or dare* ini diimplementasikan kepada siswa, media ini harus revisi terlebih dahulu berdasarkan kritikan, saran, dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Setelah permainan ini sudah direvisi maka produk siap untuk diimplementasikan.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah penyempurnaan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) maka tahap selanjutnya yaitu *disseminate*. Terdapat dua kegiatan pada tahap ini yaitu sosialisasi dan penggunaan. Sosialisasi dilakukan kepada praktisi pendidikan diantaranya guru, siswa, maupun kepala sekolah. Penggunaan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) dan membandingkan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) hasil pengembangan dengan Media Pembelajaran lain.



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Model 4-D

3.3. Partisipan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa pihak yang terlibat sebagai partisipan, diantaranya siswa kelas V sekolah dasar, dan ahli atau pakar yang terdiri dari dosen dan guru sekolah dasar. Peserta didik yang terlibat sebagai partisipan yaitu siswa kelas V di SDN 207 Cibogo yang terdiri dari 38 siswa.

Dosen yang terlibat sebagai ahli atau pakar berperan sebagai penilai instrumen penelitian sekaligus validator produk. Ahli atau pakar terdiri dari dua orang ahli yaitu sebagai validator materi dan validator media. Guru berperan sebagai sumber informasi mengenai karakteristik peserta didik dan permasalahan dalam mengembangkan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*).

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik, diantaranya wawancara, studi dokumentasi, dan lembar validasi.

a. Wawancara

Data yang dikumpulkan melalui pedoman wawancara dilakukan ketika peneliti melaksanakan program PPLSP di SDN 207 Cibogo Kelas V. Wawancara dilakukan secara langsung.. Wawancara dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, penggunaan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) dan permasalahan dalam pengembangan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) Data hasil wawancara dicatat pada lembar wawancara. Data tersebut digunakan untuk menentukan materi dan media yang akan digunakan pada Media Pembelajaran (*Truth or Dare*).

b. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) yang dipakai di sekolah. Data yang diperoleh melalui analisis dokumen ini digunakan untuk mendefinisikan permasalahan yang ada pada penggunaan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) di sekolah.

c. Validasi Ahli

Validasi Media Pembelajaran dilakukan oleh ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran (*Truth or Dare*) yang dikembangkan oleh peneliti.

3.5. Instrumen Penelitian

a. Lembar Catatan Kerja

Lembar catatan kerja atau worklogs digunakan untuk meninjau perkembangan proses pembuatan media. Menurut Richey dan Klien (2007) 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.

b. Angket / Kuisioner

Instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian kuantitatif dari para ahli terhadap desain dan produk media audio visual sebagai dasar perbaikan sebelum penggunaan dan penyebaran. Instrumen ini terdiri dari angket penilaian materi dan angket penilaian desain. Diisi oleh ahli atau pakar yang terdiri dari dosen ahli dalam media pembelajaran dan dosen ahli dalam bidang materi pelajaran untuk Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini penyusun menggunakan angket bersifat tertutup (berstruktur), hal ini didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman responden yang berbeda-beda, selain itu untuk menghindari informasi yang lebih meluas. Penyusun menggunakan kuesioner tertutup sehingga dengan demikian responden tinggal memilih beberapa alternatif jawaban yang tersedia. Penyusun menggunakan kuesioner dengan skala Guttman. Penelitian menggunakan skala guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas (konsisten) terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Menurut Usman Rianse dan Abdi bahwa “skala Guttman sangat baik untuk meyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti, yang sering disebut dengan atribut universal” (Usman Rianse dan Abdi, 2011:155). Skala Guttman disebut juga skala scalogram yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti. Adapun skoring perhitungan responden dalam skala Guttman adalah sebagai berikut: a. Pedoman Wawancara

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran (*Truth or Dare*) yang selama ini digunakan di sekolah, kesulitan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran (*Truth or Dare*, dan karakteristik peserta didik. Data yang diperoleh melalui instrumen ini akan digunakan untuk bahan analisis terutama pada tahap pendefinisian (*define*) pada model penelitian yang digunakan.

b. Lembar Validasi media pembelajaran (*Truth or Dare*)

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap desain dan produk media pembelajaran (*Truth or Dare*) sebagai dasar perbaikan produk sebelum penggunaan dan penyebaran. Instrumen ini terdiri dari lembar penilaian materi dan lembar penilaian desain. Instrumen ini terdiri dari beberapa butir pertanyaan mengenai kelayakan media pembelajaran (*Truth or Dare*). Instrumen ini diisi oleh ahli atau pakar yang terdiri dari dosen ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi (Menurut LORI, 2007)

Kriteria	Indikator
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)	1. Ketelitian materi 2. Ketepatan materi 3. Keteraturan dalam penyajian materi 4. Ketepatan dalam tingkatan detail materi
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Sesuai dengan aktifitas pembelajaran 3. Sesuai dengan karakteristik siswa
Umpan balik dan Adaptasi	Adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda
Motivasi	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar

Tabel 2.2 Kisi Kisi Penilain Ahli Media (Menurut LORI,2007)

Kriteria	Indikator
Desain Presentasi	Desain kartu secara visual, ukuran, dan bahan yang digunakan
Kemudahan Untuk digunakan	1. Navigasi yang mudah 2. Antarmuka yang dapat ditebak
	3. Kualitas Antarmuka membantu

Aksesibilitas	4. Kemudahan untuk dimainkan 5. Peraturan yang tidak mempersulit pengguna
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda
Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)	Taat pada spesifikasi internasional

3.6. Teknik Analisis Data

3.6.1. Analisis Kualitatif

1) Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data berdasarkan teknik yang telah ditetapkan, yaitu wawancara, studi dokumentasi dan validasi ahli.

2) Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data berdasarkan teknik yang telah ditetapkan, yaitu wawancara, studi dokumentasi dan validasi ahli.

3) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, pengabstrakan, dan transformasi data (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini reduksi data dimaksudkan untuk memfokuskan data mengenai penggunaan media pembelajaran (*Truth or Dare*) di sekolah dan penilaian ahli mengenai media pembelajaran (*Truth or Dare*) yang dikembangkan. Semua data diperoleh melalui instrumen penelitian yang telah ditentukan. Pada tahap *define* penelitian model 4D reduksi data dilakukan untuk mendefinisikan permasalahan mengenai media pembelajaran (*Truth or Dare*) yang dipakai di sekolah.

4) Penyajian Data

Penyajian data pada penelitian ini menggunakan teks naratif, tabel dan gambar untuk memberikan gambaran mengenai data penelitian yang diperoleh sehingga memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan menentukan langkah selanjutnya.

5) Penarikan Kesimpulan

Penarikan simpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Simpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Pada penelitian ini peneliti menyimpulkan tentang bagaimana media pembelajaran (*Truth or Dare*) yang ada di sekolah berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi.

6) Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran (*Truth or Dare*) berdasarkan validasi ahli. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media atau desain.

Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Validasi

Kriteria	Skor	Pengertian
Memenuhi	1	Setuju/Lanjut
Tidak Memenuhi	0	Tidak Setuju/Revisi

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

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

P = presentase skor

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