

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Merujuk kepada rumusan masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti, peneliti akan mengembangkan suatu produk Media Pembelajaran berupa Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia, maka jenis penelitian yang akan digunakan ialah Penelitian Pengembangan.

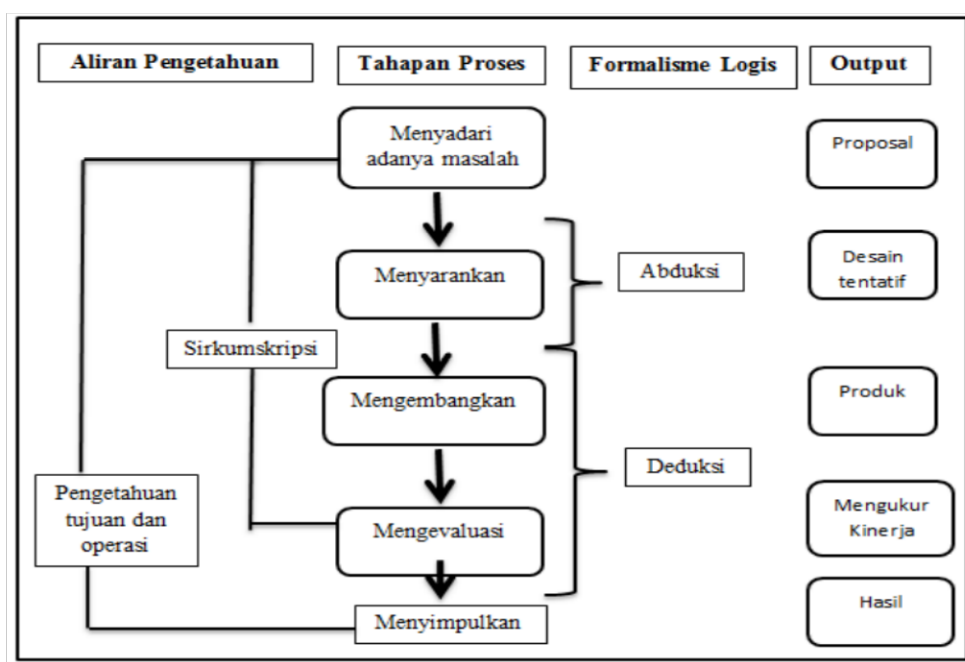
Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan, menurut Richey & Klein (dalam Ellis & Levy, 2010) Model D&D merupakan suatu metode penelitian yang tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk menyediakan informasi bagi Instructional Designer (ID), yang menyatakan bahwa suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi.

Pengembangan dalam penelitian pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan. Menurut (Setyosari, 2013) D&D dapat juga diartikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk mendesain, atau mengembangkan serta mengevaluasi dengan tujuan membangun (menciptakan) produk atau alat yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan Model D&D untuk menciptakan atau membangun suatu Produk/Media Pembelajaran.

Model penelitian D&D adalah metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk membuat produk-produk pendidikan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Produk pendidikan yang akan peneliti desain dan kembangkan ialah Museum Virtual Keragaman Budaya Indonesia sebagai salah satu Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran IPS di SD dengan menggunakan metode Kualitatif Deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian.

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang peneliti akan gunakan adalah desain penelitian yang mengacu kepada model N.J Manson. Jika dilihat lebih dekat, model N.J Manson memiliki kesamaan dalam langkah-langkahnya dengan model ADDIE. Hal ini dikarenakan kerangka model N. J. Manson adalah kerangka dari model ADDIE itu sendiri. Kerangka ADDIE merupakan suatu kerangka sistem yang digunakan untuk menyelenggarakan rangkaian kegiatan penelitian desain dan juga pengembangan. Kerangka kerja ADDIE terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Rusdi, 2018). Sedangkan pada model N.J. Manson mempunyai lima tahapan utama dalam tahapan penelitian yaitu Menyadari adanya masalah, memberi saran, mengembangkan produk, mengevaluasi dan membuat kesimpulan (Rusdi, 2018).



Gambar 3.1 Model N.J Manson

Merujuk dari model N.J Manson (Manson, 2006) terdapat 5 langkah dalam desain penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Menyadari Permasalahan (*Awareness of Problem*)

Penelitian dapat diawali pada saat peneliti menyadari adanya permasalahan yang harus diselesaikan. Permasalahan biasanya muncul dari persoalan

pendidikan sehari-hari di masyarakat ataupun di dalam kelas, sehingga timbul keinginan untuk menyediakan teknologi baru dalam pembelajaran, studi literatur atau sumber-sumber lain yang menjadi inspirasi kegiatan dari pengembangan. Pengembang dapat memulai dengan menyusun usulan atau proposal penelitian desain dan pengembangan. Dalam tahapan ini akan dilakukan observasi awal mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah terkait materi Keberagaman Budaya Indonesia. Hasil observasi tersebut kemudian dituangkan menjadi suatu usulan dengan tetap memperhatikan studi literatur.

## 2. Memberi saran (*Suggestion*)

Dari permasalahan yang telah disadari dan ditentukan dengan baik, perlu dirancang suatu alternatif solusi dalam bentuk desain sementara (*tentative design*). Penemuan solusi biasanya menggunakan metode abduksi. Metode abduksi biasanya dilakukan dengan melakukan pengamatan empiris dan juga pengkajian teoritis untuk mendapatkan suatu solusi dalam bentuk desain sementara. Pada tahap ini membutuhkan kreativitas dalam memikirkan rancangan terbaik produk yang akan dikembangkan. Untuk tahapan ini peneliti membuat suatu rancangan konten desain dan konten materi yang akan digunakan dalam penelitian nantinya.

## 3. Mengembangkan produk (*Development*)

Pengembang biasanya memikirkan peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk bisa membuat produk (artifak). Desain yang ditentukan digunakan untuk membuat produk nyata. Pembuatan produk diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Produk yang dapat dihasilkan sendiri dapat berupa pengayaan yang sudah ada, atau membuat artifak yang benar-benar baru. Pada tahap ini juga ditentukan model validitas produknya, sehingga spesifikasi produk dan fungsinya sesuai dengan desain. Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan dan menggabungkan hasil desain dan desain materi menjadi media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga meminta penilaian dari para ahli. Sehingga bila hasilnya kurang sesuai dapat diperbaiki hingga media dikatakan layak oleh ahlinya. Pada tahap ini model validitas produk juga ditentukan dengan baik, agar spesifikasi dan fungsi

produk sesuai dengan rancangan. Pada tahapan ini akan dilakukan pengembangan dan penggabungan hasil dari rancangan desain dan rancangan materi yang telah peneliti kerjakan agar menjadi suatu media pembelajaran. Ditahapan ini pula peneliti meminta penilaian dari para ahli. Sehingga apabila hasil media yang telah dibuat kurang sesuai, maka dapat dilakukan perbaikan hingga media dikatakan layak oleh para ahli tersebut.

#### 4. Melakukan evaluasi (*Evaluation*)

Produk yang telah dibuat dievaluasi melalui pengujian kinerja produk, apakah spesifikasi produk dan fungsinya sudah sesuai dengan tujuannya sehingga mampu memecahkan masalah. Sebelum dievaluasi, pengembang hanya dapat mengajukan hipotesis tentang dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan produk tersebut. Perbedaan antara dampak yang diharapkan dan realitas produk dapat mendorong peneliti melakukan abduksi untuk mendapatkan saran atau perbaikan lebih lanjut. Hasil evaluasi terikat dan dibatasi (*circumscription*) oleh masalah yang telah ditentukan. Peneliti melakukan uji coba pada tahapan ini. Uji coba produk media pembelajaran yang telah dibuat diujikan kepada guru dan peserta didik. Penilaian pun juga diminta dari guru dan peserta didik yang ikut melaksanakan kegiatan tersebut.

#### 5. Menyimpulkan (*Conclusion*)

Pada tahap ini dilakukan analisis, mengkonsolidasi, dan mencatat hasil pengembangannya. Analisis dilakukan pada setiap fase pengembangan, kontribusi fungsi produk terhadap penyelesaian masalah. Pengetahuan baru yang dihasilkan dikonstruksi untuk menjadi informasi yang ilmiah dan menarik. Pada tahap terakhir ini olah data dari hasil penilaian para ahli, guru dan siswa dilakukan terkait dengan produk/media yang telah dibuat. Agar dapat diketahui apakah media tersebut layak atau tidak untuk digunakan sekolah dasar.

### 3.3 Subjek Penelitian

#### 3.3.1 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini diantaranya ialah para ahli yang terdiri dari seorang ahli media yakni bapak M. Ridwan Sutisna M.Pd. dan seorang ahli materi yakni ibu Yona Wahyuningsih M.Pd. Lalu, partisipan selanjutnya ialah 21 peserta

didik kelas IV SD dan juga seorang guru kelas IV SD yakni bapak Hendra Gunawan S.Pd. Adapun pemilihan sampel dari sekolah dasar dipilih berdasarkan tujuan penelitian, yang kemudian terpilihlah kelas IV di SDN 67 OKU. Sampel tersebut diambil karena sesuai dengan fokus pokok bahasan dalam penelitian ini. Sampel merupakan 21 peserta didik kelas IV SDN 67 OKU dan seorang guru kelas IV SDN 67 OKU karena pemilihan sampel penelitian dilakukan secara tidak acak.

### **3.3.2 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 67 OKU di Kabupaten Ogan Komering Ulu.

### **3.4 Definisi Operasional**

Menghindari terjadinya kesimpangsiuran antara penulis dengan pembaca terhadap judul penelitian yang dibuat. Untuk itu penjelasan dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancang bangun merupakan salah satu fokus dari penelitian Desain and Development (D&D). Peneliti mencoba untuk berupaya mempersiapkan dan merencanakan dengan seksama dalam merancang, memproduksi, dan memvalidasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik target penggunaannya. Unsur visual yang telah dirancang menjadi sebuah produk bangun media pembelajaran yang utuh dan telah melalui serangkaian proses rancang bangun yang menggunakan Microsoft Office PowerPoint sebagai alat bantu dalam mendesain visual media tersebut.
2. Media pembelajaran museum virtual merupakan suatu media atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar/guru kepada siswa dengan tujuan memberikan pemahaman dari suatu materi pembelajaran. Media ini merupakan hasil modifikasi museum. Museum merupakan tempat menyimpan koleksi baik alam maupun budaya dan aktivitas yang bertujuan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan yang dapat dimanfaatkan seluas-luasnya oleh masyarakat umum. Modifikasi yang dilakukan pada museum ini adalah bentuk fisiknya yaitu museum ini

merupakan museum virtual yang berarti dapat diakses dimana saja selama memiliki file museum tersebut.

3. Keberagaman Budaya Indonesia merupakan materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS. Batasan materi untuk pembelajaran di SD khususnya kelas 4 yaitu pakaian adat, rumah adat, tarian daerah dan alat music daerah yang ada di Indonesia.

### 3.5 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian dapat membantu peneliti dalam pengumpulan data pada kegiatan penelitian dan juga mempermudah peneliti untuk dapat memperoleh hasil dari penelitian. Instrumen penelitian juga digunakan untuk mendapatkan data yang akurat, oleh karenanya instrumen penelitian yang akan digunakan haruslah absah dan andal. Instrumen penelitian yang akan dipergunakan berupa:

#### 3.5.1 Lembar Observasi

digunakan pada saat melakukan studi lapangan atau studi pendahuluan dalam mengumpulkan suatu informasi yang berkaitan dengan desain yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Isi dari lembar ini dapat berupa Aspek yang diamati seperti usia, jenis kelamin, jumlah, karakteristik, dan kondisi dari peserta didik dan guru yang berada di sekolah tempat penelitian ini berlangsung.

#### 3.5.2 Lembar Wawancara

Digunakan untuk mengetahui mengenai respon dari peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

**Tabel 3.1**

*Instrumen wawancara media pelajaran kepada siswa*

No	Pertanyaan
1.	Apakah (Nama Siswa) suka menggunakan alat/media tersebut?
2.	Bagaimana pendapat (Nama Siswa) mengenai tampilan/desain dari media tersebut?

3.	Apakah (Nama Siswa) bisa menggunakannya?
4.	Apakah terdapat kesulitan dalam menggunakannya?
5.	Bagian mana yang menurut (Nama Siswa) sulit dari media tersebut?
6.	Apakah materi tersebut pernah dipelajari sebelumnya?
7.	Apakah (Nama Siswa) lebih mudah memahaminya atau tidak pada saat menggunakan media tersebut ?
8.	Adakah kata-kata atau hal-hal yang tidak dimengerti dari materi tersebut ?
9.	Materi apa yang (Nama Siswa) peroleh dari pembelajaran menggunakan media tersebut ?
10.	Apakah masih ada yang tidak paham terhadap materi tersebut ?

**Tabel 3.2**

*Instrumen wawancara media pelajaran kepada guru*

No	Pertanyaan
1.	Apakah media ini cocok untuk digunakan di Sekolah Dasar?
2.	Apakah terdapat penjelasan langkah-langkah penggunaan pada media ini?
3.	Apakah media ini dapat digunakan siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4.	Apakah materi yang terdapat pada media ini sesuai dengan kurikulum pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?
5.	Apakah materi yang terdapat pada media ini sesuai dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?
6.	Apakah materi yang terdapat pada media ini menggunakan bahasa yang menarik untuk dibaca oleh siswa?
7.	Apakah materi yang terdapat pada media ini menjelaskan tentang Keberagaman Budaya Indonesia?
8.	Apakah materi pada media jelas dan terperinci dalam segala aspek?
9.	Apakah siswa kelas IV Sekolah Dasar memahami penjelasan materi Keberagaman Budaya Indonesia yang terdapat pada media ini?
10.	Apakah terdapat kesulitan atau temuan dari materi yang terdapat pada media ini?

### 3.5.3 Lembar Angket

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa angket seperti:

Fiqi Mitria Gistarida, 2021.

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS SD.**

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

- a. Lembar Angket Validasi Media, angket ini diisi oleh ahli media, digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Terdapat juga penilaian pada media yang meliputi beberapa aspek.
- b. Lembar Angket Validasi Materi, angket ini diisi oleh ahli materi, digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- c. Lembar Angket Respon Guru, angket ini diisi oleh guru yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
- d. Lembar Angket Respon Siswa, angket ini diisi oleh siswa yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari segi siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Dengan melihat keadaan sekarang, instrumen penelitian akan dibuat sedemikian rupa menggunakan google form agar dapat dibagikan dan diisi secara online oleh para partisipan.

**Tabel 3.3**

*Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media*

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	1	1
		Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	2	1
		Mempermudah proses pembelajaran	3	1
		Fleksibilitas penggunaan	4	1
	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	5	1
		Ukuran huruf sesuai	6	1
		Komposisi warna huruf	7	1
			Daya tarik gambar	8



Kualitas Desain	Kualitas tampilan/gambar	Daya tarik materi	9	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	10	1
		Pemilihan warna background	11	1
	Kualitas pengelolaan museum virtual	Kesesuaian tata letak setting	12	1
		Daya tarik museum	13	1
		Kualitas materi	14	1
		Kejelasan materi	15	1
	Jumlah			

**Tabel 3.4**

*Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi*

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Aspek Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1	1
		Kesesuaian dengan KD	2	1
		Keseuaian topik dengan materi	3	1
		Penggunaan bahasa	4	1
		Urutan penyajian materi	5	1
	Kelengkapan	Penjelasan materi disertai tulisan	6	1
		Penjelasan mudah dipahami	7	1
		Penjelasan materi singkat, padat dan jelas	8	1
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik	9	1
		Kesesuaian dengan situasi peserta didik	10	1
	Memberi kesempatan belajar	Memberi kesempatan kepada peserta didik	11	1

Aspek Pembelajaran	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik belajar	12	1
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik	13	1
	Fleksibilitas instruksional	Fleksibilitas pembelajaran	14	1
	Kualitas sosial interaksi intruksionalnya	Keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran	15	1
	Dapat memberi dampak bagi peserta didik	Memberi dampak bagi peserta didik	16	1
	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memudahkan guru dalam Pembelajaran	17	1
		Membantu proses pembelajaran	18	1
Jumlah			18	

**Tabel 3.5**

*Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru*

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1	1
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	2	1
		Urutan penyajian materi	3	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.	4	1
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya	5	1
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	6	1

Fiqi Mitria Gistarida, 2021.

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS SD.**

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

Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan	7	1
		Fleksibilitas penggunaan	8	1
		Memudahkan pembelajaran	9	1
	Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan	10	1
Jumlah				10

**Tabel 3.6**

*Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa*

Aspek	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1	1
	Gambar dan teks bacaan jelas	2	1
	Mudah dimainkan	3	1
	Bahasa sederhana dan dapat dipahami	4	1
	Dapat membantu belajar siswa	5	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	6	1
Media	Gambar menarik dan jelas	7	1
	Warnanya menarik	8	1
	Tulisannya dapat terbaca	9	1
Jumlah			9

### 3.6 Teknik Analisis

Analisis data dilakukan terhadap perangkat penelitian yang diisi oleh ahli materi, ahli media dan penggunanya. Kemudian menganalisis data menggunakan rumus yang diukur dengan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat baik itu pendapat individu maupun kelompok dari suatu peristiwa atau gejala sosial (Riduwan, 2014). Kemudian data yang diperoleh melalui tahap verifikasi, pengujian produk/media pembelajaran akan diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif (tabel 3.7).

Fiqi Mitria Gistarida, 2021.

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS SD.**

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

**Tabel 3.7***Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert*

(Riduwan, 2014)

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81%-100%	Sangat Baik (SB)
4	61%-80%	Baik (B)
3	41%-60%	Cukup (C)
2	21%-40%	Kurang (K)
1	0%-20%	Sangat Kurang (SK)

Merujuk pada (Riduwan, 2014) untuk melihat persentase penilaiannya maka akan menggunakan rumus perhitungan, yaitu:  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan:  $P$  = Angka presentase atau skor penilaian

$F$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = Jumlah frekuensi/skor maksimal

### 3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses tersebut berlangsung secara terus menerus selama penelitian dilangsungkan, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti (Rijali, 2018). Kemudian, Hasil dari reduksi data ini dikategorisasikan sedemikian rupa agar mudah untuk mendapatkan informasi dari data yang telah diperoleh.

### 3.6.2 Penyajian Data

Meninjau dari pemaparan (Rijali, 2018) yang memaparkan bahwa penyajian data merupakan kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

Data yang telah direduksi kemudian diasosiasikan dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel sebagai hasil dari penelitian dan kemudian disajikan sebagai penyajian data. Melalui penyajian data, maka data dterorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan sehingga berdampak semakin mudah untuk dapat dipahami.

### **3.6.3 Penarikan Kesimpulan**

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam melakukan analisis data. Kesimpulan dibuat dalam menjawab pertanyaan penelitian yang telah dibuat. Penarikan kesimpulan data juga termasuk ke dalam tahap menyimpulkan berdasarkan tahapan desain dan pengembangan dari model N.J Manson. Hasil akhir dari proses analisis menurut (Moleong, 2018) menyatakan bahwa hasilnya akan berupa sebuah sajian kerangka menyeluruh dari analisis yang telah dibuat.