

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah produk berupa game edukasi berbentuk kuis “*Who Wants to be a Millionaire*”. Maka dari itu, berdasarkan tahap yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif yaitu dengan model penelitian *Design and Development (D&D)*.

Menurut Richey dan Klein (dalam Ihsan, 2017) berpendapat bahwa “*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 dapat disimpulkan bahwa studi sistematis berasal dari proses desain, pengembangan dan evaluasi (PPE) dengan tujuan menciptakan dasar realitas untuk menciptakan produk dan alat instruksional serta non-instruksional berupa model baru atau model yang disempurnakan kembali dengan menjadi lebih baik lagi dengan mengatur perkembangannya. Yang bertujuan untuk memberikan informasi berupa rangkaian penelitian dalam proses desain, pengembangan dan evaluasi, suatu permasalahan dalam bidang pendidikan sudah ditemukan dan dipecahkan secara empiris juga sistematis.

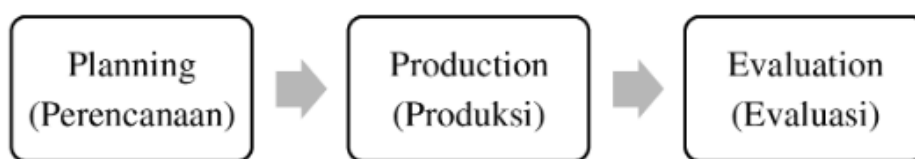
Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam penelitian ini, hal yang paling diperhatikan adalah proses perancangan dan pengembangan media evaluasi pembelajaran yang merupakan solusi terhadap permasalahan pendidikan di kelas IV SD pada mata pelajaran IPS yaitu hasil belajar siswa pada aspek yang berkaitan dengan proses berpikir.

D&D memiliki karakteristik yang terdapat pada pengumpulan data. Pengumpulan data tersebut menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada tujuannya. Dalam penelitian ini, kategori yang digunakan ialah

penelitian produk. Secara umum, penelitian ini melalui serangkaian tahapan dan proses yang kebenaran dan hasilnya didasari oleh metode ilmiah tertentu.

Penelitian ini menggunakan metode D&D dengan model *Product Development* (PPE) yang merupakan desain penelitian oleh Richey dan Klein. Dimana penelitian ini dihentikan apabila dapat menghasilkan *draft final* dan tidak dilanjutkan ke tahapan pengujian model atau dalam model D&D penelitian dilakukan sampai dengan revisi akhir (dalam Sukmadinata, 2013, hlm.187). Hasil penelitian mengenai pengembangan produk perlu ditinjau melalui deskripsi dan jawaban atas fenomena yang terjadi melalui metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan para ahli menggunakan validasi.

Berikut langkah-langkah pelaksanaan pada model PPE atau *Product Development* dengan pola *input-process-output* sebagai tahapan mengidentifikasi, mencari, dan mengemukakan hasil. Terdapat 3 tahapan dalam model PPE, yaitu:



Gambar 3.1 : Desain Penelitian Model PPE

1.2 Prosedur Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini, desain dan pengembangan produk merupakan langkah paling utama. Produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” berbentuk powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *product development* meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembatasan penelitian dalam prosedur yang dilakukan. Sehingga tahapan penelitian ini meliputi:

1. Planning (Perencanaan)

Proses ini adalah tahapan menganalisis temuan dan menentukan produk yang akan dikembangkan dan merupakan tahap awal dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah yang terjadi di lapangan dengan wawancara kepada guru kelas IV di Sekolah Dasar. Dalam hal ini, peneliti menemukan masalah bahwasanya dalam pembelajaran IPS terdapat guru yang hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menyampaikan pembelajaran. Dan masalah utamanya, peneliti menemukan minimnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS karena terdapat siswa yang kurang memahami dan malas membaca. Akibatnya, siswa kehilangan rasa antusias dalam belajar sehingga kurang mampu menguasai konsep keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Minimnya minat belajar juga disebabkan oleh fasilitas belajar yang diberikan oleh guru tidak membangkitkan semangat belajar siswa, seperti pembelajaran yang monoton dan tidak memberikan kesempatan siswa untuk aktif berpikir, serta tidak adanya media pembelajaran yang menunjang.

Dikembangkan dari hasil studi pendahuluan dan studi literatur peneliti merancang produk dengan tujuan untuk menciptakan media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga membuat siswa Sekolah Dasar lebih mudah memahami IPS dalam konsep keragaman suku dan budaya di Indonesia. Penulis menyadari bahwa kemampuan materi ini sangat penting untuk siswa mengenal kearifan lokal provinsi setempatnya dan suku dan budaya di daerah-daerah lain.

2. Production (Produksi)

Tahapan kedua yang dilakukan untuk membuat media evaluasi pembelajaran berdasarkan hasil analisis dalam perencanaan. Setelah memperoleh data di lapangan melalui tahap perencanaan, peneliti selanjutnya menghubungkan data yang didapatkan dengan teori-teori yang

relevan dari berbagai kajian literatur mengenai desain media evaluasi pembelajaran. Lalu, dibuat dan dikembangkanlah suatu desain produk untuk dapat menyelesaikan masalah yang terjadi. Tahap ini terdiri dari atas perencanaan media dan pengembangan produk yang dijabarkan menjadi:

a. Perencanaan produk

Langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan tinjauan terhadap kebutuhan sasaran pengguna, tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada Standar Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator, mengkaji buku sumber yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun pembelajaran tematik dengan tema indahny keragaman di negeriku subtema indahny keragaman budaya di negeriku dan pembelajaran.
- 2) Mengkaji materi tentang media sebagai dasar dalam memilih bentuk dan desain media game edukasi.

b. Pengembangan produk

- 1) Membuat desain hipotesis media game edukasi. Tahapan ini merupakan pengembangan desain menjadi suatu produk nyata yang siap untuk dievaluasi. Tahap yang dilakukan pada pengembangan produk adalah dengan menyusun tata letak media game edukasi berbasis powerpoint interaktif, menyusun soal-soal yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Tahap pengembangan dilaksanakan dengan mengembangkan hasil analisis dan desain yang telah dibuat menjadi produk yang sebenarnya. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat diimplementasikan sehingga dapat memperoleh penilaian dari validator berupa penilaian pandangan ahli.
- 2) Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media game edukasi.
- 3) Melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing.

3. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap validasi produk yang telah dikembangkan dengan menilai hasil pengembangan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli yang kemudian dijadikan referensi perbaikan media sebanyak dua tahap pengujian ahli. Peninjauan kelayakan media evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan model akhir media pembelajaran game edukasi yang layak digunakan untuk evaluasi konsep keragaman suku dan budaya di Indonesia pada pelajaran IPS di SD. Tahap evaluasi merupakan gabungan dari tahapan selanjutnya dalam prosedur penelitian D&D. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan validasi bersama ahli lalu merevisi dan mengembangkan produk sesuai dengan masukan para ahli. Pada tahap ini juga peneliti melakukan kajian literatur lebih dalam untuk menunjang kualitas media evaluasi pembelajaran terhadap penilaian ahli. Hasil dari tahap ini yaitu adanya sebuah kesimpulan berupa desain akhir berupa produk media pembelajaran dari evaluasi melalui validasi ahli. Kemudian, produk dikomunikasikan dengan tindak lanjut berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui ketercapaian dan kesesuaian penelitian dengan rumusan tujuan penelitian.

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

No.	Fase	Prosedur	Hasil Tahap
1.	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis masalah yang terjadi di lapangan dengan observasi dan wawancara guru kelas IV 2. Melakukan tinjauan materi di kelas IV 3. Mengumpulkan materi keragaman suku bangsa Indonesia di Jawa Barat 4. Membuat gambaran kasar dari game edukasi “<i>Who Wants to be a Millionaire</i>” 	Kesimpulan analisis dan gambaran kasar

2.	Produksi	1. Merancang dan membuat media evaluasi game edukasi sesuai dengan keragaman suku bangsa Indonesia di Jawa Barat	Produk awal game edukasi “ <i>Who Wants to be a Millionaire</i> ”
3.	Evaluasi	1. Validasi ahli media dan ahli materi 2. Revisi produk media evaluasi pembelajaran 3. Produk media evaluasi pembelajaran sudah layak diuji oleh ahli media dan ahli materi 4. Melakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas IV 5. Kesimpulan dan pelaporan	Evaluasi dan produk akhir game edukasi “ <i>Who Wants to be a Millionaire</i> ”

1.3 Partisipan Penelitian

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

1. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai materi IPS ke-SD-an. Pada penelitian ini, ahli materi memiliki peran untuk memvalidasi dan menilai kelayakan produk media game edukasi berbentuk powerpoint dari aspek kualitas isi materi. Dalam penelitian ini, melibatkan sebanyak 1 orang ahli materi.

2. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang ahli di bidang desain ke-SD-an dan berkompeten dalam menilai media pembelajaran dari aspek keestetikan tampilan. Ahli desain berperan dalam memberikan penilaian terhadap desain game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” berbentuk powerpoint interaktif dan memvalidasi serta menilai kelayakan produk dari aspek kualitas desain. Dalam penelitian ini, melibatkan sebanyak 1 orang ahli media.

3. Ahli Praktisi

Praktisi dalam media ini ialah pihak sekolah, yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara. Guru menjadi penilai dalam media yang telah dibuat.

4. Siswa Sekolah Dasar

Dibutuhkan siswa kelas 4 Sekolah Dasar untuk dapat mengetahui kelayakan media untuk evaluasi pembelajaran.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara, angket, dan dokumentasi. Miles dan Huberman (dalam Satori & Komariah, 2012) ketiga teknik tersebut digunakan sebagai upaya untuk memperoleh informasi dan data secara maksimal yang akan menunjang penelitian ini.

a. Angket

Angket adalah sekumpulan pertanyaan maupun pernyataan untuk mengumpulkan data dan informasi dari responden. Angket yang digunakan menggunakan skala likert dari 1 sampai 4 dengan berbagai kategori. Adapun kategori dari tiap skornya adalah sebagai berikut:

1. Skor 1 kurang baik
2. Skor 2 cukup baik
3. Skor 3 baik
4. Skor 4 sangat baik

Angket yang akan dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Angket penilaian atau tanggapan ahli materi atau ahli isi
2. Angket penilaian atau tanggapan ahli desain produk media

b. Lembar Validasi Ahli

Untuk mengetahui kelayakan media evaluasi pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk diuji coba maka dilakukan validasi dari para ahli. Validasi ahli akan dilakukan dengan penilaian melalui angket.

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat ahli atau validasi oleh ahli mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran. Instrumen angket/kuesioner ini disusun untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” yang dikembangkan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Indikator
Kelayakan Isi	1. Media game “ <i>Who Wants to be a Millionaire</i> ” yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran
	2. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar
	3. Kesesuaian soal dengan tingkat perkembangan kognitif siswa
	4. Soal-soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
	5. Soal yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa
	6. Bahasa yang digunakan dalam media kuis mudah dipahami oleh siswa
Motivasi	1. Setiap butir soal mampu menarik perhatian siswa
	2. Materi pelajaran menstimulasi keingintahuan siswa

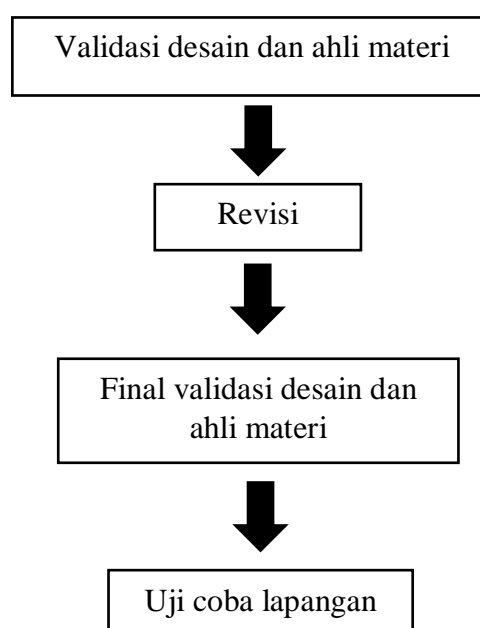
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

Kriteria	Aspek Penilaian
Penyajian	1. Kejelasan petunjuk penggunaan
	2. Kejelasan tampilan nilai yang didapat
Desain Media	1. Komposisi warna
	2. Kualitas foto atau gambar
	3. Kualitas suara (<i>sound</i>) dalam media
	4. Kesesuaian karakter atau huruf
	5. Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layer
	6. Tampilan media menarik

Kemudahan Penggunaan	1. Keefektifan penggunaan media
	2. Kepraktisan penggunaan alat evaluasi
	3. Ikon atau simbol yang mudah dipahami
Penggunaan Kembali	1. Dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

c. Uji Coba Terbatas Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media sebelum dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba sebagai berikut:






Gambar 3.2 Desain Uji Coba








Pada desain uji coba produk setelah validasi ahli materi dan ahli media. Data angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar revisi. Selanjutnya melakukan uji coba terbatas ke lapangan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar di SD Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara dengan jumlah responden 10 siswa. Responden pada tahap ini diharapkan memberikan tanggapan terhadap kemenarikan game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” sebagai media evaluasi pembelajaran. Langkah yang dilakukan peneliti saat melakukan uji coba terbatas ini yaitu menggunakan penilaian tes yaitu pretest dan posttest (media evaluasi). Hal ini bertujuan

untuk mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan sebagai bahan posttest (evaluasi) yang menyenangkan oleh siswa, dan yang diharapkan hasil belajar pun dapat meningkat. Merujuk, menurut *Learning Object Review Instrument (LORI)* (dlm. Maulana, 2020). Kisi-kisi yang akan digunakan antara lain, sebagai berikut:

Tabel 3.4 Penilaian Tes Pre-test dan Post-test

1.	Melestarikan kesenian daerah dapat diusahakan dengan cara... a. Mengakui budaya daerah lain b. Mengakui budaya negara lain menjadi milik kita c. Mengubur senjata tradisional agar awet d. Mempelajari budaya daerah
2.	Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas masing-masing. Ciri khas kesenian dari suku Sunda adalah... a. Kethoprak b. Tanjidor c. Kesenian sisingaan d. Genggong
3.	Budaya daerah sering juga disebut sebagai budaya... a. Modern b. Lama c. Kuno d. Tradisional
4.	Lagu yang memiliki makna sosok burung gagah dan berkharisma yang dapat terbang tinggi di langit sebagai simbol kejayaan Indonesia. Merupakan makna lagu... a. Tokecang b. Manuk dadali c. Es lilin d. Kicir-kicir
5.	Pakaian adat khas Jawa Barat adalah.. a. Kebaya dan baju kustim b. Baju bedahan dan baju bodo c. Baju bedahan dan kebaya d. Kebaya bali dan pangsi

6.	 <p>Gambar disamping merupakan makanan khas yang berasal dari daerah Jawa Barat dinamakan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Karedok Ketoprak Peuyeum Rendang
7.	<p>Alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup ialah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Seruling Tifa Angklung Kecapi
8.	<p>Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Gambar diatas merupakan senjata tradisional suku Sunda yang disebut...</p> <ol style="list-style-type: none"> Patik Bedog Kujang Keris
9.	<p>Terbuat dari apakah alat musik angklung dan suling...</p> <ol style="list-style-type: none"> Kayu besi Dawai Bambu Daun lontar
10.	<p>Keragaman suku dan budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk...</p> <ol style="list-style-type: none"> Beradu Bertengkar Bersatu Berselisih
11.	<p>Berikut ini adalah contoh keberagaman alat musik dari Indonesia, kecuali...</p>  <ol style="list-style-type: none">

	<p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p>
12.	<p>Manakah yang merupakan rumah adat suku Sunda...</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p>
13.	<p>Tarian yang bukan berasal dari Jawa Barat adalah...</p> <p>a. Tari saman</p> <p>b. Tari topeng</p> <p>c. Tari jaipong</p> <p>d. Tari merak</p>
14.	<p>Keanekaragaman budaya bangsa merupakan...</p> <p>a. Kelemahan bangsa</p> <p>b. Kekayaan bangsa</p> <p>c. Kemunduran bangsa</p> <p>d. Kerukunan bangsa</p>
15.	<p>Bubuy bulan adalah lagu daerah dari...</p> <p>a. Sulawesi Barat</p> <p>b. Sumatera Barat</p> <p>c. Jawa Barat</p> <p>d. Kalimantan Barat</p>

d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018), mengatakan bahwa dokumentasi yaitu untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumentasi yang digunakan peneliti berupa pengambilan gambar

pada saat peneliti melakukan penelitian dalam proses pengembangan media pembelajaran.

1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah yaitu instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Setelah media game edukasi divalidasi, selanjutnya uji coba kelompok kecil menggunakan angket tanggapan siswa. Agar lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 3.5 teknik dan instrumen pengumpulan data.

Tabel 3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

No.	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Keterangan
1.	Kualitas produk media pembelajaran berbasis game edukasi	Validasi Ahli	Lembar validasi ahli materi	Ahli Materi	Dilakukan sebelum uji coba media game edukasi “ <i>Who Wants to be a Millionaire</i> ”. Untuk validasi ahli materi dilakukan dua kali, karena materi layak digunakan tetapi ada perbaikan
2.	Kualitas produk media pembelajaran berbasis game edukasi	Validasi Ahli	Lembar validasi ahli media	Ahli Media	Dilakukan sebelum uji coba media game edukasi “ <i>Who Wants to be a Millionaire</i> ”

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun menurut Sugiyono (2016), teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Analisis Deskriptif Kualitatif

Data yang dianalisis meliputi data hasil wawancara dengan guru, penilaian pedoman pengembangan produk dan data saran validasi produk.

Hasil wawancara akan dianalisis untuk mengetahui gambaran kondisi awal proses pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

1) Reduksi Data

Data yang diperoleh kemudian direduksi (dipersempit), dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu. Hasil reduksi data ini disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dan terperinci.

2) Penyajian Data

Laporan tertulis hasil reduksi data lalu disajikan ke dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, dan lain sejenisnya. Dan bisa disusun kedalam bentuk uraian singkat, bagan, dan lainnya. Fungsinya adalah untuk memudahkan dan memahami temuan dalam penelitian.

3) Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dapat berupa hubungan interaktif, hipotesis atau teori.

b) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi angket dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2014, hlm.134) mengatakan bahwa skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang suatu fenomena. Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk mengukur validasi terhadap game edukasi "*Who Wants to be a Millionaire*" yang dikembangkan dengan melalui penyebaran angket yang dibagikan kepada ahli. Berikut merupakan skala Likert untuk validasi angket:

Tabel 3.6 Skala Likert

Skor	Penilaian
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan menurut Sugiyono (2014, hlm.137) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase hasil validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum x_i$ = Jumlah skor maksimal

Setelah menghitung dengan menggunakan rumus di atas, selanjutnya akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas media game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” yang dikembangkan. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kategori Kualitas Media Evaluasi Pembelajaran

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	76% - 100%	Sangat Baik
2.	51% - 75%	Baik
3.	26% - 50%	Cukup Baik
4.	0% - 25%	Kurang Baik