

BAB III

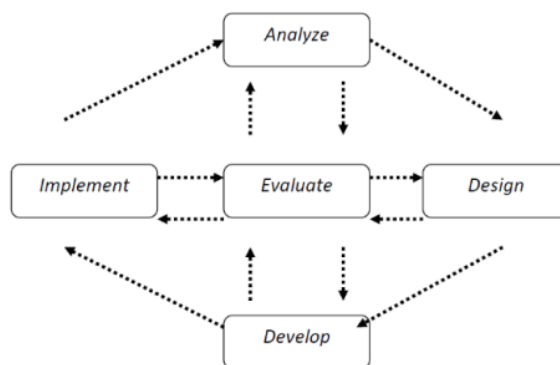
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian *design and development* (D & D). Richey and Klein (2009) menyebutkan *Design and Development* yaitu kajian sistematis dari proses perancangan, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk membuat produk, alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian *Design and Development* bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan pengetahuan didasarkan pada data sistematis dari penerapan suatu produk.

Jenis penelitian ini dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan rancangan perangkat pembelajaran dan menghasilkan produk berupa RPP dan seperangkatnya yaitu bahan ajar, LKPD, media pembelajaran dan instrument penilaian. Produk yang dikembangkan kemudian diuji validasi oleh ahli RPP dan ahli PKn keSD-an. Berdasarkan hal tersebut, ada beberapa model pengembangan dalam penelitian D & D, salah satunya yaitu model ADDIE.

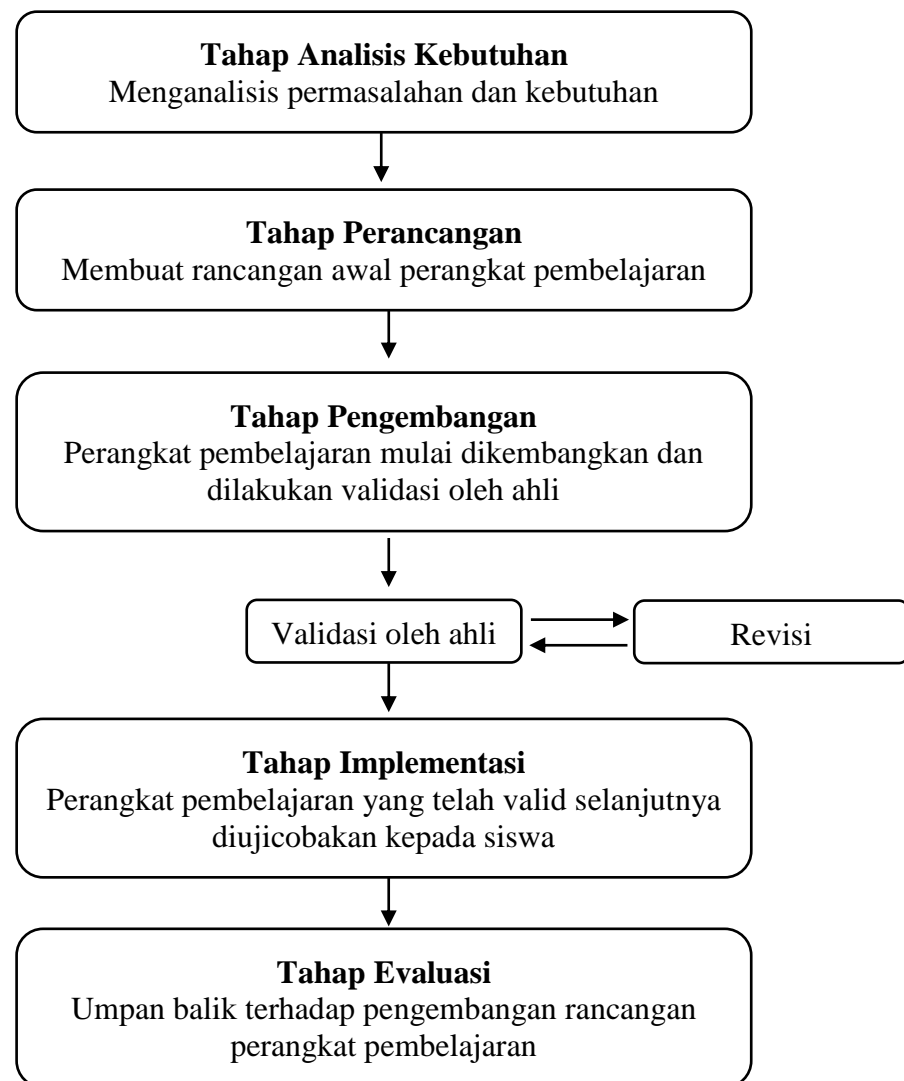
Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran (Purnamasari, 2019). Menurut Sugiyono (dalam Kurnia dkk, 2019), model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 3.1

Tahapan Model ADDIE (Kurnia dkk., 2019)

3.2 Prosedur Penelitian



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

Tahap-tahap pengembangan dengan model ADDIE, secara rinci diuraikan sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam mengembangkan rancangan perangkat pembelajaran peneliti perlu menganalisa dan mengumpulkan informasi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik,

perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Analisis kebutuhan bertujuan untuk dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan topik pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan akan dicapai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan melalui wawancara kepada wali kelas IV. Hasil dari tahap ini yaitu penentuan awal materi pembelajaran, kompetensi dasar dan merumuskan indicator pencapaian kompetensi.

3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua adalah perancangan (*design*). Tahap ini mulai dengan rancangan awal perangkat pembelajaran. Pada tahap ini, rancangannya masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Dimulai dengan merancang langkah-langkah kegiatan pembelajaran, memilih bahan ajar, membuat LKPD. Langkah selanjutnya yaitu pemilihan media. Pemilihan media pembelajaran didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam dan disesuaikan dengan model pembelajaran tipe *make a match* dengan merancang kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Tahap terakhir yaitu menyusun instrument penilaian dari mulai penilaian sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa. Hasil dari tahap ini yaitu rancangan awal dari perangkat pembelajaran yang berisi RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran dan instrument penilaian atau evaluasi.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini perangkat pembelajaran mulai di kembangkan. Pada tahap perancangan telah disusun kerangka konseptual dari rancangan perangkat pembelajaran. Hasil dari tahap pengembangan, perangkat pembelajaran direalisasikan menjadi perangkat pembelajaran yang siap untuk diimplementasikan. Perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, media pembelajaran berupa PPT untuk penjelasan guru dan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, lembar kerja peserta didik yang disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan instrument penilaian. Tetapi sebelum diimplementasikan, produk

pengembangan perangkat pembelajaran yang telah selesai dirancang, selanjutnya dilakukan uji validasi. Uji validasi diperoleh dari hasil penilaian perangkat pembelajaran oleh dosen ahli perangkat pembelajaran dan ahli PKn keSD-an. Dengan melakukan penilaian oleh dosen ahli serta mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran dan masukan. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji (Maydiantoro, 2021).

Tujuan dari uji validasi yaitu untuk menemukan data terkait dengan kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan oleh peneliti, yang nantinya akan dijadikan masukan untuk memperbaiki atau revisi kembali produk yang dikembangkan. Indikator penilaian RPP meliputi kelengkapan dan kesesuaian dari komponen-komponen RPP, media pembelajaran, bahan ajar, LKPD dan instrumen penilaian hasil pembelajaran. Hasil dari tahap validasi ini yaitu berupa skor validitas apakah perangkat pembelajaran layak untuk digunakan atau tidak.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Impelementation*)

Produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan selanjutnya akan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya yaitu kelas IV SD yang berjumlah 18 siswa. Pada tahap ini juga dilakukan tes berupa pretest dan posttest untuk melihat ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan rancangan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari tahap ini berupa skor pretest dan post test untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, setelah diterapkan peneliti akan mengamati hasil pencapaian tujuan, bagaimana peningkatan hasil belajar PPKn siwa setelah menggunakan rancangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan rancangan perangkat pembelajaran. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan rancangan perangkat pembelajaran.

3.3 Subjek Penelitian

Muhammad Idrus mendefinisikan subjek penelitian sebagai individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian (Rahmadi, 2011). Dengan mempertimbangkan bahwa focus penelitian ini adalah pengembangan rancangan perangkat pembelajaran, maka subjek dalam penelitian ini adalah ahli perangkat pembelajaran, ahli PKn keSD-an, dan siswa kelas IV.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memiliki beberapa teknik yang digunakan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.4.1 Wawancara

Wawancara adalah cara yang dipergunakan untuk mendapatkan data dengan bertanya langsung secara bertatap muka dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian (Rahmadi, 2011). Wawancara ini dilakukan pada saat tahap analisis kebutuhan. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada wali kelas IV berkaitan dengan analisis kebutuhan awal. Wawancara ini akan menghasilkan data deskriptif untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam mengembangkan rancangan perangkat pembelajaran. Hasil data dari wawancara ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan rancangan perangkat pembelajaran.

3.4.2 Angket

Teknik angket atau teknik kuesioner (daftar pertanyaan) merupakan teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden (Rahmadi, 2011). Angket ini digunakan sebagai lembar penilaian dari rancangan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan khususnya kualitas atau kelayakan RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD dan Instrumen penilaian yang selanjutnya akan di validasi oleh dosen ahli. Angket yang digunakan terdiri dari kolom penilaian serta lembar komentar untuk masukan atau saran. Angket bertujuan untuk mendeskripsikan hasil validasi dari rancangan perangkat pembelajaran.

3.4.3 Observasi

Pengamatan atau observasi berarti melihat dengan penuh perhatian. Dalam konteks penelitian, observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati tingkah laku individu atau kelompok yang diteliti secara langsung (Rahmadi, 2011). Observasi ini dilakukan pada saat implementasi rancangan perangkat pembelajaran yang telah di kembangkan oleh peneliti. Peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung, jadi peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap objek penelitiannya di tempat untuk melihat penerapan produk yang telah dikembangkan.

3.4.4 Tes

Teknik tes dalam penelitian ini adalah sebagai alat ukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Tes yang digunakan yaitu tes tertulis, lembar evaluasi penilaian hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan berupa beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang memuat indikator hasil belajar dan memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan memperoleh hasil belajar yang baik..

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan kepada guru kelas IV berkaitan dengan analisis kebutuhan yang nantinya akan menghasilkan data deskriptif untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam mengembangkan produk perangkat pembelajaran. Berikut pedoman wawancara guru:

Tabel 3.1
Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara	No Instrumen
1	Apa saja kesulitan Bapak/Ibu guru dalam menyusun perangkat pembelajaran?	1
2	Kesulitan apa saja yang Bapak/Ibu guru temui ketika mengajarkan mata pelajaran PPKn kepada siswa?	2

3	Apakah kegiatan pembelajaran sudah dilakukan secara aktif dan efektif?	3
4	Apakah Bapak/Ibu guru sering menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran PPKn?	4
5	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan RPP dan metode pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran?	5

3.5.2 Angket

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian untuk uji validasi rancangan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Aspek penilaiannya meliputi komponen RPP, pemilihan media, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan evaluasi atau instrumen penilaian. Instrumen ini berbentuk angket terkait validasi atau kualitas dari perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dan untuk memberi masukan atau saran terhadap perangkat pembelajaran tersebut. Instrumen validasi berupa angket penilaian yang menggunakan skala Guttman, yaitu untuk jawaban “Ya/Sesuai” diberi skor satu, sedangkan untuk jawaban “Tidak” diberi skor nol. Berikut ini kisi-kisi untuk validasi perangkat pembelajaran:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen validasi

Komponen	Kriteria	Nomor butir
RPP	Kesesuaian identitas RPP	1a
	Kesesuaian tujuan dengan indikator pencapaian kompetensi.	1b
	Mencantumkan model, pendekatan dan metode pembelajaran	1c
	Kesesuaian langkah-langkah atau sintaks pembelajaran	1d
Bahan Ajar	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	2a
	Kesesuaian materi dengan tujuan yang akan dicapai.	2b
	Susunan materi yang runtut.	2c
	Materi pembelajaran lengkap.	2d

Media Pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	3a
	Sesuai dengan materi pembelajaran	3b
	Sesuai dengan karakteristik siswa	3c
	Media mudah untuk digunakan.	3d
LKPD	Sesuai dengan materi pembelajaran	4a
	Sesuai dengan karakteristik siswa	4b
	Mudah untuk dipahami oleh siswa	4c
	LKPD yang disajikan relevan	4d
Evaluasi	Kesesuaian instrument penilaian sikap	5a
	Kesesuaian instrument penilaian pengetahuan	5b
	Kesesuaian instrument penilaian keterampilan	5c
	Kesesuaian penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran	5d

3.5.3 Tes

Tabel 3.3
Kisi-kisi soal tes

No	KD	IPK	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
1	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menganalisis keragaman budaya suku jawa.	Melalui gambar pulau, siswa dapat menganalisis keragaman budaya suku jawa.	Pilihan Ganda	1
			Melalui gambar, siswa dapat menganalisis empat keragaman budaya suku jawa.	Essay	8
			Melalui gambar, siswa dapat menganalisis	Mencocokkan gambar	9

			pakaian adat suku jawa.			
		3.4.2	Menganalisis keragaman budaya suku sunda.	Melalui gambar pakaian adat, siswa dapat menganalisis keragaman budaya suku sunda.	Pilihan ganda	3
				Melalui gambar, siswa dapat menganalisis pakaian adat suku sunda.	Mencocokkan gambar	9
		3.4.3	Menganalisis keragaman budaya suku Betawi	Melalui teks wacana, siswa dapat menganalisis keragaman budaya suku Betawi.	Pilihan ganda	2
				Melalui gambar, siswa dapat menganalisis pakaian adat suku betawi	Mencocokkan gambar	9
		3.4.4	Menganalisis keragaman budaya suku bali	Melalui gambar tarian daerah, siswa dapat menganalisis keragaman budaya suku bali.	Pilihan ganda	5
				Melalui gambar, siswa dapat menganalisis pakaian adat suku bali	Mencocokkan gambar	9
		3.4.5	Menganalisis keragaman	Melalui gambar alat music tradisional,	Pilihan ganda	4

		budaya suku ambon	siswa dapat menganalisis keragaman budaya suku ambon		
			Melalui gambar, siswa dapat menganalisis pakaian adat suku ambon	Mencocokkan gambar	9

3.6 Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif, dimana untuk pendekatan kualitatif digunakan untuk melihat proses sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk melihat hasil.

3.6.1 Analisis Data dengan Pendekatan Kualitatif

Data yang diperoleh dari hasil wawancara akan diolah dan di analisis secara kualitatif deskriptif. Dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif pengolahan data tidak harus dilakukan setelah data terkumpul, atau analisis data tidak mutlak dilakukan setelah pengolahan data selesai. Dalam hal ini sementara data dikumpulkan, peneliti dapat mengolah dan melakukan analisis data secara bersamaan. Sebaliknya, pada saat penganalisis data, peneliti dapat kembali lagi ke lapangan untuk memperoleh tambahan data yang dianggap perlu dan mengolahnya kembali (Rahmadi, 2011). Berdasarkan hal tersebut, pengolahan data dari hasil wawancara ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data yang dibutuhkan sehingga diharapkan dapat mempermudah peneliti untuk memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data tersebut akan digunakan sebagai bahan atau acuan untuk mengembangkan produk dan mendeskripsikan proses pengembangan produk.

3.6.2 Analisis Data dengan Pendekatan Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket hasil penilaian berupa skor dari uji validasi oleh dosen ahli. Kemudian data dari hasil validasi yang menggunakan skala Guttman yaitu untuk jawaban “Ya/Sesuai“ diberi skor satu dan untuk jawaban

“Tidak/Tidak Sesuai“ diberi skor nol dengan ketentuan yang dikemukakan oleh Sugiyono (dalam Yulia&Setianingsih, 2020) mengenai skala Guttman, ketentuannya adalah sebagai berikut:

$$\frac{\Sigma \text{Jawaban "Ya"}}{\Sigma \text{Jawaban Kuesioner}} \times 100\%$$

Tabel 3.4
Kriteria skala guttman

No	Skor	Kriteria
1	0.00 - 0.25	<i>No association or low association (weak association)</i>
2	0.26 - 0.50	<i>Moderately low association (moderately weak association)</i>
3	0.51 - 0.75	<i>Moderately high association (moderately strong association)</i>
4	0.76 - 1	<i>High association (strong association) up to perfect association</i>

Berdasarkan kriteria tersebut, jika dikaitkan dengan penelitian ini, maka hasil validasi perangkat pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Kelayakan perangkat pembelajaran

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1	0%-25%	Sangat tidak layak
2	26% – 50%	Tidak layak
3	51% – 75%	Cukup layak
4	76% - 100 %	Layak

Teknik analisis data hasil belajar ranah kognitif pada penelitian ini yaitu dengan melihat ketuntasan hasil belajar individu. Ketuntasan individu tercapai apabila siswa memperoleh nilai lebih dari KKM yang telah disepakati oleh sekolah.

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$