

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

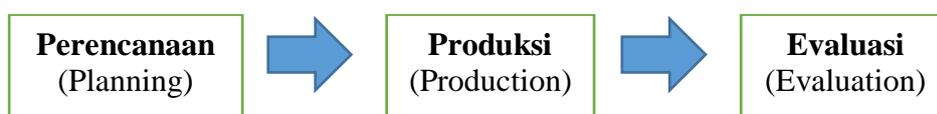
Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Richey dan Klein (dalam Wahidah, 2021) menjelaskan bahwa metode D&D merupakan studi sistematis dalam merancang, mengembangkan dan mengevaluasi yang bertujuan untuk menyajikan dasar empiris dalam menghasilkan sebuah produk atau alat pembelajaran maupun model baru yang menunjukkan adanya perubahan.

Secara umum, D&D terbagi menjadi dua kategori berdasarkan tujuannya yaitu penelitian produk dan alat (*product tool and research*), serta penelitian model (*model research*). Berdasarkan kategori tersebut, penelitian ini termasuk pada kategori penelitian produk dan alat yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah rancangan produk yang selanjutnya dilakukan penilaian oleh para ahli.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu berdasarkan tahapan pada model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Sesuai dari singkatannya, model pengembangan ini terdiri dari tiga tahapan pengembangan diantaranya yaitu tahap *Planning*, *Production*, dan *Evaluation* yang dapat dideskripsikan pada bagan dibawah ini.

Bagan 3. 1 Prosedur Penelitian PPE



Sumber: (Rahman, 2021)

Prosedur pengembangan media media *Pop-up book* KOMOBA dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap kondisi guru, siswa dan sarana belajar di sekolah tersebut. Selanjutnya melakukan analisis terhadap beberapa aspek, diantaranya yaitu:

1. Analisis pengguna, yaitu menganalisa target sasaran pengguna dari media yang akan dikembangkan yaitu siswa kelas IV SDN Sindangpano.
2. Analisis materi, yaitu dengan mengidentifikasi materi pokok pembelajaran karya seni kolase yang akan disusun secara sistematis pada media pembelajaran *Pop-up book* KOMOBA.
3. Analisis model pembelajaran, yaitu menganalisa model pembelajaran yang tepat agar dapat menyampaikan materi kolase dengan baik melalui media yang akan dikembangkan.
4. Analisis perangkat lunak, yaitu menganalisis perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan untuk merancang pengembangan media *Pop-up book* KOMOBA.

Setelah menganalisis beberapa aspek di atas, maka selanjutnya adalah merancang kerangka produk sebagai berikut:

1. Pemilihan bahan ajar materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran akan dibuat
2. Mendesain tampilan media yang akan dibuat termasuk ukuran kertas, bahan kertas, warna, *font* dan gambar ilustrasi pendukung lainnya.

3.2.2 Tahap Produksi (*Production*)

Tahap kedua yaitu produksi, dimana peneliti mulai melaksanakan kegiatan pembuatan produk yang mengacu pada tahap perancangan yang telah dilakukan sebelumnya menjadi suatu produk yang nyata dan siap untuk dilakukan tahap validasi kelayakan oleh para ahli.

3.2.3 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, evaluasi dibagi menjadi empat poin, yaitu:

1. Melakukan validasi produk oleh para ahli. Para ahli tersebut diantaranya adalah ahli materi pembelajaran SBdP, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran (guru). Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat. Pada tahap ini, para ahli menilai produk dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti. Para ahli dapat memberikan saran atau masukan yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan kegiatan revisi produk agar produk yang dikembangkan menjadi lebih sempurna.
2. Melakukan revisi produk. Pada tahap ini, peneliti merevisi produk berdasarkan saran atau masukan yang telah diberikan oleh para ahli, dan praktisi pembelajaran. Selanjutnya, produk yang telah direvisi akan disajikan dalam bentuk produk nyata yang dapat dipergunakan oleh siswa atau guru sebagai pengguna (*user*).
3. Melakukan uji coba terbatas dengan mewawancarai 5 orang siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai produk yang telah dikembangkan.
4. Melakukan pelaporan dan penyelesaian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh, kemudian dituangkan pada penulisan laporan yang sesuai dengan sistematika penelitian.

3.1 Partisipan

Partisipan pada penelitian ini terdiri dari para ahli dan praktisi pembelajaran yang akan menilai kualitas dari media pembelajaran ini yang secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Ahli Materi.** Ahli Materi pada penelitian ini yaitu dosen Seni Rupa

pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

2. **Ahli Media Pembelajaran.** Ahli media pembelajaran pada penelitian ini yaitu dosen mata kuliah Literasi ICT dan Media Pembelajaran di SD, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
3. **Ahli Praktisi Pembelajaran.** Ahli Praktisi pembelajaran dalam hal ini yaitu guru kelas IV di SDN Sindangpano yang menjadi partisipan pada penelitian ini.
4. **Siswa.** Siswa dalam hal ini yaitu siswa kelas IV di SDN Sindangpano sebanyak 5 orang.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara kepada guru dan siswa, observasi, dan angket validasi penilaian. Kegiatan wawancara kepada guru, observasi dan studi dokumentasi ditujukan agar mendapatkan data awal pada tahap analisis mengenai proses pembelajaran. Sedangkan wawancara kepada siswa ditujukan untuk memperoleh tanggapan dari 5 orang siswa yang telah melakukan uji coba terbatas mengenai media yang telah dikembangkan. Kemudian, angket validasi penilaian digunakan untuk mengukur kelayakan produk dengan berisikan beberapa pertanyaan mengenai kualitas produk ini dengan menggunakan alternatif jawaban skala likert (empat jawaban). Sekala likert menurut Riduwan (dalam Rahman, 2012) yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan pandangan seseorang atau kelompok mengenai kejadian atau gejala sosial (variabel) yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Secara rinci tahap pengumpulan data dalam penelitian ini dapat ditunjukkan pada table dibawah ini:

Tabel 3. 1 Rincian Tahap Pengumpulan Data

No.	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Responden
1	Penelitian awal (analisis kebutuhan)	Perencanaan pembuatan produk melalui kegiatan wawancara kepada guru dan observasi.	Guru dan Suasana pembelajaran di SDN Sindangpano
2	Validasi Ahli dan Praktisi pembelajaran (guru)	Angket validasi penilaian	Ahli materi, ahli media, dan guru
3	Penelitian akhir (uji coba terbatas dan wawancara)	Pedoman wawancara	5 orang siswa

3.3 Instrumen Penelitian

Alat atau instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan yaitu pedoman wawancara guru dan siswa, lembar observasi, dan lembar angket validasi penilaian bagi para ahli, dan praktisi pembelajaran (guru).

3.5.1 Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu bersifat semi terstruktur, dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara tetapi dapat mengembangkan kembali pertanyaan lain agar kegiatan wawancara lebih mendalam dan mendapatkan data secara keseluruhan. Pedoman wawancara ini ditujukan untuk guru dan siswa.

3.5.2 Pedoman Observasi

Peneliti menggunakan pedoman observasi untuk mengoleksi informasi dan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran *pop-up book* KOMOBA dengan mencatat segala hal yang telah dilakukan.

3.5.3 Lembar Angket Validasi Para Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk sebelum diuji coba di lapangan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Para ahli akan menilai beberapa aspek yang dimodifikasi berdasarkan standar BSNP (dalam Halimah, 2020) tentang aspek penilaian media pembelajaran. Kisi-kisi tersebut dapat dilihat melalui tabel dibawah ni:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Deskripsi
1	1. Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD) yaitu memahami dan membuat karya seni teknik tempel kolase.
			2. Keluasan materi	Materi yang disajikan mencerminkan jbaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD)
			3. Kedalaman materi	Materi yang disajikan mulai dari konsep,

Novia Nurzain, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK "KOMOBA" UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN KARYA SENI KOLASE MOTIF BATIK DI SEKOLAH DASAR

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

				definisi, prosedur dan kegiatan membuat produk
		2. Keakuratan materi	1. Keakuratan konsep dan definisi	Konsep dan definisi dipaparkan secara jelas sehingga tidak menimbulkan persepsi lain
			2. Keakuratan fakta	Fakta yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa
			3. Keakuratan istilah	Istilah-istilah teknis yang sesuai dengan pembelajaran karya seni kolase
			4. Sajian Gambar	Gambar atau ilustrasi sangat menarik dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa
		3. Mendorong keingin tahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu siswa	Mendorong siswa untuk mencari lebih tahu mengenai materi
2	Kelayakan Penyajian	1. Teknik penyajian	1. Keruntutan konsep	Penyajian konsep disajikan secara runtut mulai dari satu aspek ke aspek lainnya secara

Novia Nurzain, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK "KOMOBA" UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN KARYA SENI KOLASE MOTIF BATIK DI SEKOLAH DASAR

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

				tuntas
		2. Pendukung penyajian	1. Pengantar atau tujuan	Memuat informasi tentang peran media dalam proses pembelajaran siswa
			2. Petunjuk penggunaan	Memuat informasi mengenai langkah-langkah penggunaan media bagi siswa
			3. Glosarium	Glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut yang ditulis secara alfabetis
			4. Daftar Pustaka	Daftar pustaka sebagai rujukan dari penulisan materi atau isi media yang sesuai dengan aturan penulisan daftar pustaka dan tersusun secara alfabetis
		3. Penyajian pembelajaran	1. Keterlibatan siswa	Penyajian materi bersifat interaktif yang melibatkan siswa dalam berpartisipasi membaca dan membuat karya seni kolase
3	Penilaian	1. Hakikat kontekstual	1. Keterkaitan materi dengan	Terdapat keterkaitan materi dengan

Novia Nurzain, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK "KOMOBA" UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN KARYA SENI KOLASE MOTIF BATIK DI SEKOLAH DASAR

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

	Kontekstual		kehidupan siswa	kehidupan sehari-hari
			2. Kemampuan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan sehari-hari	Materi mendorong siswa untuk dapat menghubungkan pengetahuan dengan masalah di lingkungan sekitarnya
		2. Komponen kontekstual	1. Konstruktivisme	Materi dalam media bersifat membangun pengetahuan siswa secara mandiri
			2. <i>Inquiry</i> (penemuan)	Materi dalam media dapat mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan secara mandiri
			3. Bertanya (<i>Questioning</i>)	Materi dalam media dapat mendorong siswa untuk Menggali informasi apa yang sudah diketahui oleh siswa dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

			4. Masyarakat belajar (<i>Learning Community</i>)	Materi dalam media dapat memfasilitasi siswa untuk bekerja secara berkelompok.
			5. Pemodelan (<i>Modeling</i>)	Terdapat proses pembelajaran suatu contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.
			6. Refleksi (<i>Reflection</i>)	Terdapat nilai yang dapat dijadikan sebagai bahan introspeksi bagi siswa untuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.
			7. Penilaian yang sebenarnya (<i>Authentic Assessment</i>)	Terdapat penilaian untuk mengukur perkembangan siswa dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan pembelajaran.
4	Kelayakan Kebahasaan	1. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia
			2. Keefektifan	Kalimat yang digunakan

			kalimat	sederhana dan langsung ke sasaran
			Kebakuan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI
		3. Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi yang disampaikan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia
		2. Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan memotivasi siswa	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari media tersebut secara tuntas
		2. Kesesuaian dengan perkembangan siswa	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa
			2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa
		3. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	1. Ketepatan tata Bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan

Novia Nurzain, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK "KOMOBA" UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN KARYA SENI KOLASE MOTIF BATIK DI SEKOLAH DASAR

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

				mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar
			2. Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman ejaan yang disempurnakan

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Deskripsi
1	Kelayakan Grafik	1. Ukuran Media	1. Kesesuaian ukuran media dengan standar ISO (<i>International Organization for Standardization</i>)	Ukuran A4 (21 x 29,7 cm), A3 (29,7 x 42 cm), B5 (17,6 x 25 cm).
		2. Desain sampul media	1. Tampilan tata letak pada sampul depan dan belakang memiliki satu kesatuan yang konsisten	Elemen warna, ilustrasi, dan tata letak ditampilkan secara harmonis dan terkait satu sama lain untuk memperjelas isi media.
			2. Ukuran huruf judul konten lebih dominan	Judul media harus berukuran sesuai sehingga dapat memberikan

			dan proporsional dibandingkan ukuran konten, nama dan pengarang	informasi secara garis besar mengenai isi media.
			3. Warna judul konten kontras dengan warna latar belakang	Judul media ditampilkan lebih menonjol dibandingkan warna latar belakangnya.
			4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	Menggunakan setidaknya 2 jenis huruf dan tidak lebih agar lebih menarik dalam penyampaian informasi.
			5. Sampul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	Ilustrasi sampul media menggambarkan dan memberi informasi secara garis besar mengenai isi media.
			6. Sampul memiliki bentuk, warna, ukuran, dan proporsi objek yang sesuai dengan realita	Tampilan ilustrasi dalam sampul sesuai dengan objeknya sehingga tidak menimbulkan salah tafsir gambar.
		3. Desain isi media	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	Penempatan unsur tata letak (judul, sub judul, ilustrasi, dan isi) dengan pemisahan jarak yang

				cukup dalam setiap halaman.
			2. Pemisahan antar paragraf jelas	Terdapat pemisah antar paragraf sehingga mudah untuk dibaca.
			3. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	Jarak antar spasi tidak terlalu lebar atau sempit sehingga memudahkan dalam membaca.
			4. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman	Penempatan ilustrasi tidak menghalangi dan mengganggu kejelasan teks dan isi materi media.
			5. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.	Menggunakan setidaknya 2 jenis huruf dan tidak lebih agar lebih menarik dalam penyampaian informasi.
			6. Lebar susunan teks normal	Susunan teks tidak terlalu lebar sehingga memudahkan dalam membaca.
			7. Spasi antar baris susunan teks normal	Jarak antar spasi tidak terlalu lebar atau sempit sehingga memudahkan dalam membaca.

			8. Spasi antar huruf normal	Jarak antara huruf tidak terlalu rapat maupun renggang.
			9. Ilustrasi isi mampu mengungkap makna/arti dari objek	Ilustrasi yang disajikan dapat mengungkapkan arti dari objek yang digambarkan sehingga tidak menimbulkan salah pemahaman.
			10. Bentuk ilustrasi akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	Bentuk proporsi ilustrasi sesuai dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.
			11. Ilustrasi isi kreatif dan dinamis	Menampilkan ilustrasi yang menarik dan tidak kaku agar peserta didik lebih memahami materi.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Ketertarikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan konten 2. Memberi motivasi 3. Suasana belajar yang menyenangkan
2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterkaitan materi dengan lingkungan sekitar 2. Kemudahan dalam membaca teks 3. Memberi kemudahan dalam menguasai materi 4. Materi sesuai dengan kurikulum 2013

Novia Nurzain, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK "KOMOBA" UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN KARYA SENI KOLASE MOTIF BATIK DI SEKOLAH DASAR

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

		5. Ketersesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
	Bahasa	1. Kejelasan klimat dan pragraf yang digunakan
		2. Kemudahan Bahasa
		3. Keterbacaan teks
		4. Pemilihan kata sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa Sekolah Dasar

3.4 Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya yaitu mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif.

3.6.1 Data Kuantitatif

Data yang telah dikumpulkan melalui angket validasi para ahli akan dianalisis dengan menggunakan skala likert dengan melakukan pembobotan atau skoring. Perhitungan skoring dengan perhitungan skala likert menurut Widagdo dkk., (2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Skor 5 untuk jawaban Sangat Setuju (SS)
- 2) Skor 4 untuk jawaban Setuju (S)
- 3) Skor 3 untuk jawaban Kurang Setuju (KS)
- 4) Skor 2 untuk jawaban Tidak Setuju (TS)
- 5) Skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

Setelah menentukan skor dari setiap pertanyaan, Rahman, (2021) menyebutkan bahwa peneliti dapat menghitung kelayakan media menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase skor

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

Selanjutnya peneliti membuat interval (rentang jarak) dan interpresentasi persen agar mengetahui penilaian dengan cara mencari interval skor persen (I) menggunakan rumus Interval dibawah ini (Sumartini dkk., 2020):

$$I = \frac{100\%}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$I = \frac{100\%}{5} = 20\%$$

Setelah menentukan interval, maka dapat diketahui bahwa interval yang didapatkan adalah 20%. Berikut ini tabel interval dan interpresentasi skala likert menurut Sumartini dkk., (2020):

Tabel 3.5. Interval skor persen dan Interpresentasi

Kategori	Interval Skor Persen	Interpresentasi
5	80% - 100%	Sangat layak
4	60% - 79,99%	Layak
3	40% - 59,99%	Cukup layak
2	20% - 39,99%	Tidak layak
1	0% - 19,99%	Sangat tidak layak

Sumber: (Sumartini dkk., 2020)

3.6.2 Data Kualitatif

Data yang telah dikumpulkan melalui lembar observasi dan kegiatan wawancara akan dianalisis menjadi data kualitatif. Selain itu, Data yang telah dianalisis dengan menggunakan skala likert juga dapat dianalisis menjadi data kualitatif. Hal ini sejalan dengan Sugiyono yang menyebutkan bahwa Skala likert merupakan alat untuk mengukur sikap,

pendapat dan persepsi individu/kelompok terhadap fenomena sosial, yang dapat dianalisis menjadi data kualitatif agar menghasilkan data yang reliabel sebagai gambaran yang memuat temuan selama proses pembelajaran yang diperoleh dari instrumen penelitian yang digunakan.

Tahapan analisis data kualitatif dapat ditempuh melalui 3 tahap yaitu diantaranya:

1. *Data Reduction* (Mereduksi Data). Data yang sudah terkumpul melalui proses pengumpulan data akan menjadi sangat rumit dan kompleks sehingga perlu dilakukan reduksi data. Reduksi data berarti membatasi dan meringkas informasi yang diperoleh dalam kategori tertentu sehingga dapat lebih fokus, teratur dan terarah
2. *Data Display* (Penyajian Data). Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara sederhana dan efisien dalam bentuk tabel, bagan atau grafik.
3. *Data Conclusion Drawing/ Verification* (Penarikan/ Verifikasi Data). Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan untuk mendapatkan hal terpenting dari penyajian data yang telah disusun menjadi sebuah narasi berisi konten yang luas dan padat serta telah diperkuat dengan bukti-bukti yang valid sehingga kesimpulan-kesimpulan tersebut dapat dibuktikan. Selain itu, kesimpulan tersebut diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.