

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D). Richey and Klein mendefinisikan *Design and Development* (D&D) ialah *'the systemic 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'* (dalam Dewanata, 2020). Berdasarkan definisi model penelitian D&D menurut Richey and Klein ini biasa digunakan untuk mempelajari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membentuk sebuah dasar empiris dalam menciptakan sebuah produk dan alat, baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran, dan menciptakan model atau meningkatkan model yang disempurnakan.

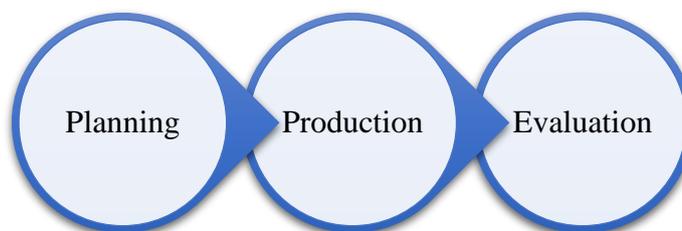
Richey dan Klien (dalam Mulana, 2021) mengemukakan tiga komponen utama dalam metode penelitian *Design and Development* (D&D) yaitu desain, pengembangan dan evaluasi. Tujuan penelitian *Design and Development* (D&D) terbagi menjadi dua kategori umum yaitu penelitian produk dan alat serta penelitian model.

Karakteristik dari metode penelitian *Design and Development* (D&D) yaitu pendekatan dalam pengumpulan datanya menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian (Maulana, 2020, hlm.26). Tetapi kebanyakan pada penelitian *Design and Development* (D&D) lebih berfokus pada kualitas produknya yakni lebih cenderung pada pendekatan kualitatif.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Model pengembangan bahan ajar modul yang peneliti gunakan pada studi pengembangan ini menggunakan model Perencanaan (*Planning*), Produksi (*Production*) dan Evaluasi (*Evaluation*) atau PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein dalam Sugiyono (2016, dalam Rustandi, dkk., 2020 hlm.

298) yang menyatakan bahwa “*the focus of research and development and design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)*”. Pada tahap perencanaan (*planning*) ini merupakan kegiatan membuat rencana untuk produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap produksi (*production*) adalah kegiatan membuat sebuah produk berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*) merupakan kegiatan akhir yaitu menguji, mengevaluasi dengan melakukan validasi dari para ahli dan praktisi untuk menilai produk yang dikembangkan layak atau tidaknya digunakan dalam pembelajaran beserta saran untuk memperbaiki produk.



Gambar 3. 1 Tahapan Model PPE

Lebih jelasnya, berikut penjabaran dari fase yang telah peneliti uraikan sebelumnya:

Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian

<b>Fase</b>	<b>Prosedur</b>	<b>Hasil Tahapan</b>
Perencanaan ( <i>Planning</i> )	Pada tahapan awal ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil tes siswa dalam menulis sebuah pantun, menganalisis materi pantun, melakukan wawancara terhadap guru kelas V untuk mendapatkan informasi terkait kesulitan siswa dalam menulis pantun, pembuatan RPP dan membuat desain/rancangan “Modul	Kesimpulan analisis dan rancangan

	Sastra Anak: Pembelajaran Menulis Pantun”.	
Produksi ( <i>Production</i> )	Pembuatan produk berupa modul digital sesuai rancangan, dengan membuat desain bahan ajar yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan pada tahap perencanaan yang kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan produk.	Produk awal
Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validasi ahli materi, ahli media dan praktisi (guru) terkait produk.</li> <li>2. Melakukan revisi produk.</li> <li>3. Pelaporan dan penyelesaian</li> </ol>	Evaluasi dan produk akhir

### 3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam pengembangan modul digital dalam penelitian ini terdiri dari ahli bidang dan partisipan yang akan menilai kualitas modul digital sebagai berikut:

1. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru SD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ahli media yaitu dalam penelitian ini adalah dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Praktisi (Guru) yaitu salah seorang guru wali kelas V di SDN 053 Cisitu Kota Bandung. Guru menjadi penilai dari media yang sudah dibuat oleh peneliti.
4. Siswa sebagai pengguna, akan menanggapi produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

### 3.4 Teknik Pengumpulan data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Observasi : Peneliti melakukan observasi atau pengamatan langsung yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk melihat peranan modul dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk observasi tidak terstruktur yang berarti dilakukan tanpa pedoman observasi, sehingga peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.
2. Wawancara : Pedoman wawancara yang berisikan kiri-kisi wawancara untuk guru sebagai tahap awal. Wawancara juga dilakukan oleh peneliti setelah uji coba terbatas kepada 5 orang siswa.
3. Lembar angket : Lembar angket untuk melihat kelayakan dari produk yang telah peneliti buat. Lembar angket dibuat untuk ahli materi, ahli media, praktisi (guru) dan siswa.

### 3.5 Instumen Penelitian

Lembar observasi pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah siswa mengalami kesulitan ketika diminta untuk membuat sebuah pantun.
2. Apakah siswa menikmati ketika modul digital.
3. Apakah siswa mengalami kesulitan ketika menggunakan modul digital.

Adapun pedoman wawancara yang berisi kisi-kisi berikut:

#### 3.5.1 Kisi-kisi Wawancara dengan Guru Kelas V SD

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Wawancara dengan Guru kelas

No.	Kisi-kisi Pertanyaan
1.	Pemahaman materi pantun oleh guru dan siswa
2.	Hasil dari proses pembelajaran materi pantun khususnya pada menulis pantun
3.	Referensi buku atau sumber untuk materi pantun
4.	Pemanfaatan media pembelajaran untuk materi pantun
5.	Manfaat pantun bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari
6.	Keberhasilan materi bagi siswa

Pengembangan Modul Pembelajaran	
No.	Kisi-kisi Pertanyaan
1.	Isi modul digital pembelajaran menulis pantun
2.	Kegunaan modul digital pembelajaran menulis pantun
3.	Harapan dan masukan guru terkait pengembangan modul digital pembelajaran menulis pantun

(di adaptasi dari : Imansari, 2021: hlm. 35)

Selanjutnya aspek dan indikator angket untuk para ahli, guru dan siswa sebagai berikut:

### 3.5.2 Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media Menurut BSNP

Aspek yang dinilai	Indikator
Aspek Kelayakan Kegrafikan	1. Ukuran konten 2. Desain sampul konten 3. Desain isi konten

(sumber : Dewi, 2016)

### 3.5.3 Angket Validasi Praktisi (Guru)

Tabel 3. 4 Angket Validasi Praktisi (Guru)

Aspek yang dinilai	Indikator
A. Kelayakan Isi (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 28)	1. Kesesuaian materi dengan KD (Kompetensi Dasar) 2. Ketepatan pemilihan materi 3. Penggunaan teori yang relevan 4. Keterkaitan antara materi dengan kemampuan siswa dalam memahami isi pantun.
B. Kelayakan Penyajian (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 28)	1. Hal pendukung dalam penyajian materi 2. Alur penyajian materi 3. Sistematika penyajian materi dalam setiap bab 4. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan berpikir siswa

C. Kelayakan Bahasa (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 28)	1. Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan siswa 2. Kesesuaian dan ketepatan diksi
D. Kegrafikan (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 28)	1. Kesesuaian fisik modul 2. Kesesuaian tata pengetikan 3. Pemanfaatan penggunaan gambar, ilustrasi dan table 4. Kelengkapan penggunaan gambar, ilustrasi dan tabel

(sumber : Imansari, 2021)

#### 3.5.4 Angket Kuisisioner Siswa

*Tabel 3. 5 Angket Kuisisioner Siswa*

Aspek yang dinilai	Indikator
A. Kelayakan Isi/Materi	1. Pemahaman materi 2. Manfaat materi
B. Kelayakan Penyajian	1. Hal pendukung dalam penyajian materi 2. Sistematika penyajian materi dalam setiap bab
C. Kelayakan Bahasa	1. Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan siswa
D. Komponen Kegrafikan	1. Kesesuaian fisik modul 2. Kesesuaian tata letak gambar 3. Kesesuaian huruf

(di adaptasi dari : Imansari, 2021: hlm. 38)

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang peneliti gunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dianalisis pada penelitian ini adalah data yang mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan Modul digital pantun di SD. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini yakni untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan berdasarkan para ahli.

### 3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mendapatkan sebuah gambaran mengenai proses pembuatan Modul digital. Langkah-langkah analisis model menurut Miles dan Huberman (dalam Sidiq, 2019, hlm. 79-85) ada tiga serangkaian kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan sebagai berikut:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data dalam penelitian ini yaitu rangkuman seluruh hasil mulai dari observasi, wawancara dan angket. Dari hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa siswa masih belum mampu membuat pantun sesuai ciri. Sehingga peneliti membuat sebuah modul digital. Hasil akhir angket validasi dinyatakan bahwa modul digital yang peneliti buat sangat layak digunakan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data adalah tahapan yang menyajikan data secara sederhana dan efektif baik dalam bentuk tabel, grafik atau bagan.

c. *Conclusion Drawing/Verifikasi* (Penarikan Kesimpulan)

Pada penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting dari sajian data yang terorganisir dalam bentuk narasi kalimat padat serta mengandung isi yang luas, yang telah diperkuat dengan bukti-bukti yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini berupa Modul digital pantun di SD yang telah dikatakan layak sesuai dengan saran dan tanggapan dari para pakar.

### 3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang peneliti gunakan berupa angket atau kuesioner dari validasi para pakar dengan menggunakan skala likert. Sugiyono (2016 dalam Yuniar, 2021: hlm. 20) berpendapat bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Teknik

analisis kuantitatif dengan menggunakan perhitungan skala likert, yang terdiri atas lima skala penilaian digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi para pakar terhadap Modul digital pantun di SD yang dikembangkan. Perhitungan lima skala likert menurut Hartono (2013, hlm. 656), terdiri atas kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Penilaian

Skala	Interpretasi
Nilai 1	sangat tidak baik/sangat tidak sesuai
Nilai 2	tidak baik/tidak sesuai
Nilai 3	cukup baik/cukup sesuai
Nilai 4	baik/sesuai
Nilai 5	sangat baik/sangat sesuai

Untuk menghitung presentasi setiap butir angket berdasarkan penilaian para pakar di angket atau kuesioner dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum \text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh kesimpulan kelayakan Modul digital, dengan dihitung nilai rata-rata dan disimpulkan melalui presentasi berikut:

Tabel 3. 7 Presentase Kuesioner

0% – 20%	Tidak layak digunakan
21% - 40%	Kurang layak digunakan
41% - 60%	Cukup layak digunakan
61% - 80%	Layak digunakan
81% - 100%	Sangat layak digunakan

*Suharsimi Arikunto, 2008 (dalam Hartono, 2013)*