

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode desain dan pengembangan atau *Design and Development (DnD)*. Didefinisikan oleh Richey dan Klein (2007 : 1) bahwasanya metode D&D ini merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat instruksional maupun noninstruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Thomas & Rothman (dalam MIT, 2012) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian D&D, dikembangkan kegiatan-kegiatan inovatif untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal.

DnD ini biasa digunakan untuk menekuni suatu proses desain, pengembangan serta penilaian dengan tujuan membentuk suatu dasar empiris untuk menghasilkan produk serta alat perlengkapan baik untuk aktivitas pembelajaran maupun non pembelajaran serta menghasilkan ataupun meningkatkan model yang mengendalikan perkembangannya. Hal utama dalam penelitian DnD meliputi analisis, perencanaan, produksi, serta ataupun evaluasi. Salah satunya adalah solusi berupa pengembangan sebuah produk dan alat yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik.

Pada penelitian ini difokuskan pada model PPE (*planning, production, and evaluation*) atau Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Richey dan Klein dalam Sugiyono (2016) menyatakan “ *The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)*”. *Planning* (perencanaan) berarti kegiatan membuat rencana produk. Kegiatan ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Production* (memproduksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* (evaluasi) merupakan

kegiatan mengetahui pendapat para ahli, guru dan siswa selaku *users*.

Pada proses penelitian ini, peneliti akan merancang dan mengembangkan produk yang akan dibuat yang setelahnya akan dilakukan evaluasi oleh para ahli untuk mengetahui pendapat akan produk ini cocok atau tidak jika digunakan dalam pembelajaran.

3.2 Prosedur Penelitian

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan model PPE yang kembangkan oleh Richey dan Klein. Pada model PPE ini terdapat tiga tahapan, yaitu (1) *Planning* (Perencanaan), (2) *Production* (Produksi), dan (3) *Evaluation* (Evaluasi). Lebih jelasnya dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

Fase	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Planning</i> (Perencanaan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis materi KD PPKn Kelas II 3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. 2. Menganalisis kebutuhan <i>software</i> dan <i>hardware</i> 3. Membuat rancangan atau desain produk 4. Membuat tata letak kasar 5. Membuat sketsa gambar/ilustrasi 	Kesimpulan Analisis dan rancangan
<i>Production</i> (Produksi)	Pembuatan produk sesuai rancangan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras dan siap untuk dilakukan tahap validasi kelayakan oleh para ahli.	Produk awal
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi ahli terkait produk 2. Melakukan revisi produk 3. Pelaporan dan penyelesaian 	Evaluasi dan produk akhir

3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cibiru pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 dimana waktu tersebut dipakai untuk mengobservasi. Waktu yang digunakan untuk proses penelitian yaitu Juli sampai Januari 2023. Waktu 3 bulan tersebut dilakukan adanya observasi kemudian penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen. SDN Cibiru ini terletak di Kabupaten Bandung, Kecamatan Soreang.

3.4 Partisipan Penelitian

Untuk memvalidasi pengembangan media Komik Digital, maka dibutuhkan ahli di bidang terkait sebagai validator pada produk penelitian, diantaranya ahli materi dari kalangan dosen mata pelajaran PPKn, ahli media dan praktisi pembelajaran yaitu guru, serta siswa kelas II sebagai objek penelitian. Tujuannya ialah untuk menguji kelayakan produk yang dibuat.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian sehingga dapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dimana peneliti dalam pengamatan ikut melakukan kegiatan yang dilakukan narasumber dan aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, penggunaan media pendukung, dan permasalahan-permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di kelas II SDN Cibiru.

Menurut Spradley (Sugiyono, 2010: 310) observasi terdiri atas tiga komponen yaitu : 1) Tempat berlangsungnya interaksi sosial di dalam

kelas 2). Pelaku yaitu orang-orang yang sedang memainkan peranan tertentu, dalam hal ini adalah pendidik dan peserta didik. 3) Kegiatan yang dilakukan oleh aktor dalam situasi sosial, dalam hal ini adalah kegiatan pembelajaran.

b. Angket

Untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti maka diperlukan validasi ahli, dengan begitu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar penilaian ahli. Berikut ini merupakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai media pembelajaran berdasarkan standar baku LORI yang dikembangkan Nesbit dkk tahun 2007.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan. LORI adalah aturan yang sering digunakan untuk mengukur segala macam media yang digunakan dalam pembelajaran, misalnya *e-Learning* dan media pembelajaran. Kisi-kisi yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Motivasi Belajar
Menurut Abin Syamsuddin (2007 : 40)

Sub Variabel	Deskripsi
Durasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu belajar anak konsisten dalam pembelajaran materi aturan di sekolah 2. Anak bertahan dalam waktu belajar yang ditentukan dalam pembelajaran materi aturan di sekolah
Persistensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan dalam materi aturan di sekolah 2. Tujuan pembelajaran tercapai dalam materi aturan di sekolah 3. Materi pelajaran tersampaikan dalam

	pembelajaran materi aturan di sekolah
Ketabahan dan Keuletan	1. Anak berusaha mencapai tujuan pembelajaran dalam materi aturan di sekolah
Devosi	1. Anak fokus dan memahami pelajaran dalam pembelajaran materi aturan di sekolah 2. Anak selalu patuh pada proses belajar dalam pembelajaran materi aturan di sekolah

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

Kriteria	Indikator
Kualitas isi/materi (<i>Content Quality</i>)	1. Materi yang disajikan relevan dengan KD 2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut 3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan KD 4. Materi yang disajikan mudah dipahami 5. Implementasi aturan tidak menyimpang dengan isi materi
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1. Butir kalimat implementasi aturan tidak menyimpang dengan isi materi 2. Konsep implementasi aturan yang dibuat tidak menyimpang dengan ketepatan isi materi
Motivasi	Isi materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

Kriteria	Indikator
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	Desain media visual mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran
Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fitur yang ada pada komik digital dapat dioperasikan dengan mudah 2. Tampilan yang mudah dipahami 3. Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna 4. visual cocok digunakan untuk kelas rendah
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan dalam mengakses web 2. Memiliki tampilan yang mudah dikenali
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

Kriteria	Indikator
Kualitas isi/materi (<i>Content Quality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan relevan dengan KD 2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut 3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan KD 4. Materi yang disajikan mudah dipahami 5. Implementasi aturan tidak menyimpang dengan isi materi

Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain komik (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pembaca 2. Fitur yang ada pada komik digital dapat dioperasikan dengan mudah 3. Tampilan yang mudah dipahami 4. Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna 5. visual cocok digunakan untuk kelas rendah 6. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda
---	--

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan melalui instrumen yang sudah disiapkan akan dianalisis untuk mengetahui hasil dari pengembangan produk yang telah diujicobakan kepada partisipan penelitian. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil angket dan akan dianalisis menggunakan skala likert. Data penelitian kualitatif dari penelitian ini diperoleh dari hasil observasi.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan angket kepada guru. Hasil angket ini digunakan oleh peneliti sebagai data kuantitatif untuk penyekoran.

Data yang terkumpul dari validasi ahli dan angket guru akan dianalisis menggunakan skala likert dengan poin -1/pertanyaan atau +1/pertanyaan. Agar pembuktiannya lebih terukur berdasarkan jawaban atau pengisian angket, maka dilakukan perhitungan *rating scale* sebagai rumus berikut:

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

$$P = \text{presentase skor}$$

$$\text{Skor ideal} = \text{skor tertinggi setiap butir pertanyaan} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah butir pertanyaan}$$

Selanjutnya peneliti membuat tingkat validasi penelitian ke dalam lima kategori dengan skala berikut:

Tabel 3.6

Interpretasi dan skala likert

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat baik
4	60%-79,99%	Baik
3	40%-59,99%	Cukup
2	10%-39,99%	Kurang
1	0%-19,99%	Sangat kurang

2. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi. Hasil observasi tersebut dianalisis dengan tiga tahap. Miles & Huberman (dalam Maulana, 2020) mengemukakan ada tiga tahap Teknik analisis data, yaitu:

1. Reduksi data (*reduction*)

Merupakan proses penyederhanaan data yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna.

2. Penyajian atau pemaparan data

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

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung isi yang luas yang telah diperkuat dengan bukti-bukti yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan.