

BAB III

METODE PENELITIAN

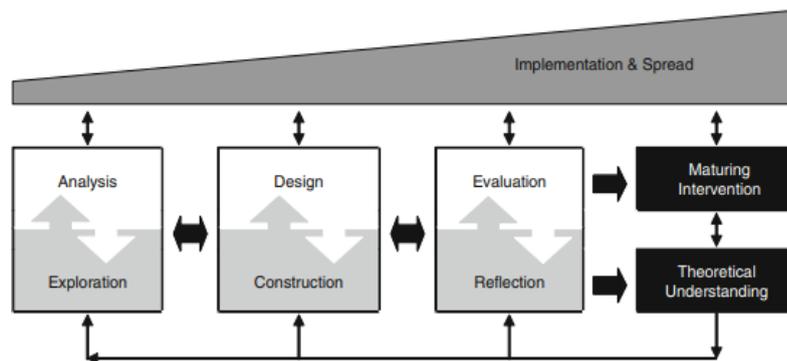
3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan pendekatan *Mixed Method*. Dalam Creswell & Clark (dalam Creswell, 2015, hal 1088) rancangan penelitian metode campuran merupakan suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis serta pencampuran metode kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian untuk memecahkan masalah.

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Educational Design Research* (EDR) peneliti menggunakan metode ini karena metode ini sesuai dengan tujuan peneliti yaitu mengembangkan serta menghasilkan suatu produk media pembelajaran. Menurut Baarab dan Squire (dalam Marogi, 2016, hal 31) EDR adalah: ‘serangkaian pendekatan yang dimaksud untuk menghasilkan teori-teori baru, produk, serta model praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami’.

Sementara itu menurut plomp (dalam lidinillah, 2017, hal 4) menyebutkan EDR merupakan suatu kajian yang sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan system) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangan.

Dari pengertian *Educational Design Research* menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa EDR merupakan salah satu model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang berfungsi sebagai solusi untuk memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada pengembangan EDR model McKenney dan Reeves sebagai berikut:



Gambar 3.1

Model EDR McKenney dan Reeves, 2012

Terdapat tiga tahapan dalam model McKenney dan Reeves. Tahap pertama tahap analisis dan eksplorasi (*Analysis and Exploration*), tahap kedua yaitu desain dan konstruksi (*Design and Construction*) dan tahap ketiga tahap evaluasi dan refleksi (*Evaluation and Reflection*).

3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Analysis and Exploration

a. Partisipan, Lokasi, Dan Subjek Penelitian

Penelitian media pembelajaran Gebox ini berlokasi di TAAM Mathloul Khairiyah yang beralamat di Kp. Leuwihieum, RT 001 RW 004 Desa Setiawangi Kecamatan Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat. Siswa Kelompok B di TAAM Mathloul Khairiyah dengan jumlah 16 orang.

b. Studi Pendahuluan Dan Analisis Kebutuhan

Subjek penelitian ini berupa media pembelajaran. Adapun partisipan yang digunakan untuk subjek penelitian ini adalah guru serta siswa usia 5-6 tahun di TAAM Mathloul Khairiyah, yang beralamat di Desa Setiawangi, Kecamatan Jatiwaras, Kabupaten Tasikmalaya ini berjumlah 16 orang.

Analisis kebutuhan pembelajaran pengenalan konsep geometri dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan guru dan siswa kemudian dijadikan masukan untuk menentukan kebutuhan desain pembelajaran pengenalan konsep geometri. Langkah-langkah analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah: Pengumpulan Informasi

Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan wawancara. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru berkaitan tentang penggunaan media pembelajaran pengenalan konsep geometri di sekolah tersebut. Hal ini dilakukan agar mendapatkan info terkait ketersediaan media pembelajaran konsep geometri di PAUD. Selain itu peneliti juga mencari kesenjangan yang terjadi saat proses belajar konsep geometri dilakukan. Informasi tersebut akan dijadikan bahan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dilakukan.

c. Analisis Media Pembelajaran

Peneliti melihat serta meneliti media pembelajaran pengenalan konsep geometri yang ada di sekolah, kemudian peneliti menilai media pembelajaran yang terkumpul, selanjutnya mengkaji kekurangan, kelebihan, serta kelemahan dari media tersebut. Dari hasil analisis tersebut peneliti menemukan kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran tersebut, hal itu digunakan sebagai bahan untuk pengembangan media pembelajaran.

3.2.2 Design and Construction

a. Menetapkan Kompetensi Dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi merupakan batas minimal jumlah kemampuan yang harus diperoleh siswa dalam menguasai materi tertentu. Sedangkan indikator merupakan ciri bahwa anak telah menguasai kompetensi tertentu. Kompetensi yang diterapkan ada dua macam yaitu kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) berdasarkan tingkat kurikulum 2013. (Marogi, 2016, hlm.) Selanjutnya peneliti merumuskan indikator pencapaian pembelajaran. Kompetensi dan indikator ini akan menjadi acuan untuk peneliti dalam merumuskan tujuan pembelajaran.

b. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Segala bentuk kegiatan harus dirumuskan baik tujuan, manfaat agar memudahkan serta terfokus terhadap tercapainya sesuatu. Dalam proses perumusan tujuan pembelajaran, harus menentukan kemampuan anak sesudah selesai materi. Peneliti menentukan tujuan yang diinginkan anak sesuai dengan indikator dan kompetensi yang sudah ditetapkan sebelumnya.

c. Membuat Garis Besar Rancangan

Dalam pembuatan garis besar rancangan dibuat guna merangkum pokok materi bahasan yang dikembangkan pada media. Garis besar rancangan ini mengacu kepada kompetensi serta indicator yang akan dicapai. Selain itu, dalam membuat garis besar rancangan media ditentukan pengalaman belajar seperti apa yang harus diciptakan oleh anak selama mengikuti proses pembelajaran.

d. Pembuatan Produk

Pembuatan produk adalah proses terwujudnya sesain rancangan menjadi nyata. Pengembangan dilakukan melalui proses rancangan dan revisi.

3.2.3 Evaluation and Reflection

3.2.3.1 Validasi Produk

Tahap selanjutnya yaitu validasi media. Validasi bertujuan mengetahui produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan, validasi dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi. Tahap ini media diberikan kepada para ahli, konsultasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan yang membangun pada media.

Instrument yang dibuat untuk validasi produk yaitu angket media. Hasil penilaiannya digunakan untuk pedoman revisi sehingga akan dihasilkan media yang layak digunakan dari segi apapun.

3.2.3.2 Uji Coba Produk

Setelah proses validasi dan revisi media produk akan di uji coba kepada anak. Setelah itu, peneliti akan memberikan sebuah angket kepada guru untuk diminta masukannya bertujuan agar mengetahui seberapa layak media dalam proses belajar.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini anatara lain, yaitu:

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dalam format semi terstruktur. Wawancara dilakukan kepada guru PAUD. Ada total sepuluh pertanyaan untuk guru. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran di sekolah, dampak penggunaan media pembelajaran, dan tantangan yang dialami saat menggunakan media pembelajaran.

3.3.2 Studi Lapangan

Untuk mengetahui keluasan dan kedalaman materi dilakukan studi lapangan untuk mengumpulkan media pembelajaran yang digunakan instruktur untuk menyajikan konsep geometri, menelaah karakteristik siswa, menganalisis kurikulum, mengembangkan tujuan pembelajaran, dan menganalisis bahan ajar.

3.3.3 Kuisisioner/Angket

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, baik media yang terdapat di sekolah atau media yang sedang dikembangkan. Peneliti menggunakan Kuesioner penilaian Media untuk menilai kelebihan serta kelemahan media di sekolah.

Instrumen yang digunakan misalnya. Instrumen penilaian materi, penilaian pakar media dan kuisisioner tanggapan guru. Lembar evaluasi memuat kriteria kesesuaian media dari segi visual dan materi, sedangkan angket jawaban memuat pernyataan sebagai pengguna media pembelajaran dari segi penggunaan media.

Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup dengan skala 0-3, untuk angket validasi media digunakan kriteria sangat baik, baik, kurang, serta sangat kurang. Sedangkan untuk angket respon guru menggunakan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, serta tidak setuju.

Validasi ahli dilakukan dengan teknik Delphi. Teknik Delphi merupakan suatu cara agar mendapatkan konsensus diantara para pakar melalui pendekatan intuitif. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah yang terdapat di lokasi penelitian;
- b. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, peneliti menentukan ahli dibidang tersebut;
- c. Peneliti menyusun rancangan instrumen berdasarkan masalah yang akan diselesaikan;
- d. Peneliti mengirimkan kuesioner kepada ahli, kemudian menganalisis jawaban yang telah diisi;
- e. Peneliti melakukan diskusi untuk klarifikasi terhadap jawaban;
- f. Peneliti membuat laporan tentang hasil yang sudah dicapai.

3.4 Instrument Penelitian

Selain peneliti sendiri, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan angket/kuesioner. Pada proses

ini alat yang sudah terkumpul kemudian tidak dapat langsung digunakan untuk mengambil data, harus ada uji pendahuluan untuk mengetahui apakah alat yang sudah disiapkan layak digunakan atau tidak. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu tes internal dan tes eksternal. Pengujian internal dilakukan dengan menggunakan validitas konstruk dan validasi ahli isi (expert judgment), sedangkan pengujian eksternal dilakukan melalui pengujian eksperimen dan reliabilitas serta statistik.

3.4.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dilakukan pada tahap studi pendahuluan, wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran saat pengenalan konsep geometri di lokasi penelitian.

3.4.2 Kuisisioner/ Angket

Kuisisioner/ angket digunakan ketika validasi produk, analisis media, dan tanggapan guru. Angket penilaian media digunakan bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang ada dan digunakan kelompok usia 5-6 tahun di PAUD, angket validasi produk akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebagai validitor kelayakan media, serta angket respon/ tanggapan digunakan untuk mengetahui guru terhadap media yang telah dikembangkan.

3.4.3 Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif, oleh karena itu terdapat dua metode analisis data yaitu analisis data dan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan menginterpretasikan dan menginterpretasikan data kuantitatif dan kualitatif. Kuesioner/kuesioner berupa data kualitatif, sebelum dianalisis terlebih dahulu dilakukan proses pengukuran data kuesioner. Selain itu, data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Walaupun data yang diperoleh dari hasil wawancara berupa data kualitatif, namun dianalisis secara cermat yaitu direduksi, disajikan (ditampilkan) dan disimpulkan.

a. Data analisis kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara diolah melalui analisis deskriptif kualitatif karena data ini adalah data kualitatif. Data diperoleh dari sumber yang berbeda dengan menggunakan teknik yang berbeda (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai data tersebut jenuh. Data yang dikumpulkan akan direduksi, disajikan (display), lalu disimpulkan. Selain itu hasil analisis

kebutuhan diolah dengan menggunakan analisis media dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, karena data ini merupakan data kuantitatif. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, kemudian tabel tersebut dianalisis dengan mentransformasi skor dari setiap aspek yang diamati ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dalam distribusi frekuensi.

b. Data dari Kuesioner

Hasil penelitian analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan data yang dikumpulkan. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket/pertanyaan kepada ahli materi, ahli media dan guru disajikan dalam bentuk tabel, kemudian tabel tersebut dianalisis dengan cara mengubah skor dari setiap aspek yang diamati menjadi kalimat yang sesuai dengan sifat kualitatif dengan distribusi frekuensi. Hasil analisis statistik deskriptif dilengkapi untuk kemudian digunakan untuk menggambarkan kelayakan produk yang akan dikembangkan.

Data hasil validasi para ahli dan tanggapan guru dianalisis dengan langkah-langkah berikut ini:

- a. Buat ringkasan hasil angket reaksi guru terhadap media;
- b. Perhitungan persentase tanggapan ahli dan guru;
- c. Melakukan analisis data kuesioner;

Untuk menghitung persentase digunakan rumus berikut;

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase

F = Banyak responden yang memilih

N = Total banyak responden

Setelah diperoleh hasil persentase dari respon guru dan para ahli, maka persentase tersebut dikonfirmasi pada tabel.

Tabel 3.1

Kriteria penilaian para ahli

Persentase	Kriteria
75-100	Sangat layak
50-75	Layak

25-50	Cukup layak
0-25	Tidak layak

Tabel 3.2 Klasifikasi
hasil tanggapan guru

Persentase	Kriteria
75-100	Sangat layak
50-75	Layak
25-50	Cukup layak
0-25	Kurang layak

Data yang didapat dari hasil penilaian observasi kemampuan kognitif anak 5-6 tahun dalam penggunaan media Gebox, kemudian dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data kemampuan kognitif anak dalam penggunaan media Gebox terdiri dari data pretest serta posttest. Kemudian peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh.

Adapun analisis data pada hasil observasi keefektivan media pembelajaran Gebox, peneliti melakukan perhitungan secara persentase. Peneliti menghitung dari setiap aspek yang telah tercapai dan belum tercapai kemudian dipersentasekan.