

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian adalah metode atau cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk memecahkan masalah (Sugiyono, 2013). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mix-method*), yakni metode *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk serta menguji keefektifan dari produk tersebut.

Dalam dunia pendidikan, metode penelitian ini bertujuan untuk menyediakan dan mengembangkan fasilitas berupa suatu produk untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut dengan produk yang sudah teruji validitasnya (Hanafi, 2017). Prosedur penelitian R&D pada dasarnya berfokus pada dua hal utama, yaitu: 1) pengembangan pembuatan produk, dan 2) menguji efektivitas produk dalam mencapai tujuan (Fransisca & Putri, 2019).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah pengembangan yang melalui lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pembuatan dan pengembangan produk pada penelitian ini adalah aplikasi berbasis android dengan E-nipa (Edukasi Nilai Pancasila) yang diuji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi nilai-nilai Pancasila untuk mencapai tujuan pembelajaran. Uji efektivitas produk dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest* terhadap subjek penelitian.

3.2 Partisipan dan Waktu Penelitian

Partisipan, tempat, dan waktu penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

3.2.1 Partisipan

Penelitian ini melibatkan dua pihak utama sebagai partisipan. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah validator ahli yang mengisi lembar validasi ahli materi dan media serta para siswa kelas V yang berjumlah 21 orang. Validator

ahli memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dibuat sebelum diujicobakan di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panyingkiran II, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Untuk pertimbangan etis, peneliti menanyakan terlebih dahulu kesediaan dari kepala sekolah, wali kelas V, dan para siswa kelas V SDN Panyingkiran II untuk dilibatkan dalam penelitian ini. Semua pihak pun menyetujui untuk dilibatkan dalam penelitian ini.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dan penyusunan artikel sebagai laporan penelitian dilaksanakan antara bulan September 2022 sampai dengan Januari 2023 dari mulai persiapan penelitian sampai dengan analisis data yang diperoleh serta penyusunan artikel penelitian. Rincian pelaksanaan dan waktu penelitian dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rincian Waktu dan Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Waktu Penelitian	Kegiatan
Awal September 2022	Persiapan awal dan penyusunan pertanyaan-pertanyaan untuk menemukan dan menggali permasalahan.
14 September 2022	Mengunjungi SDN Babakanhurip untuk mewawancarai guru wali kelas dan siswa kelas IV dan SDN Panyingkiran III untuk mewawancarai guru wali kelas dan siswa kelas III dalam hal mencari permasalahan di sekolah dasar.
18 Oktober 2022	Kunjungan ke SDN Panyingkiran II untuk menemukan dan menggali permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut, khususnya permasalahan dalam pembelajaran. Masalah yang ditemukan didapatkan dari proses wawancara dengan guru wali kelas V dan para siswa kelas V yang berjumlah 21 orang.
Minggu ke-3 bulan Oktober 2022	Identifikasi masalah dan penyusunan soal <i>pretest</i> . Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Panyingkiran II belum memahami materi PKn khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Untuk meneliti masalah tersebut lebih lanjut, peneliti melakukan

Sultan Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)

UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V

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

	penyusunan soal <i>pretest</i> dengan tipe soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal.
25 Oktober 2022	Pelaksanaan <i>pretest</i> kepada siswa kelas V untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal mereka terhadap materi nilai-nilai Pancasila.
Minggu ke-1 dan ke-2 bulan November 2022	Pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dengan nama E-nipa (Edukasi Nilai Pancasila) yang memuat materi tentang nilai-nilai Pancasila, latihan, dan quiz.
15 November 2022	Menghubungi validator ahli media dan pengisian angket lembar validasi ahli media.
16 November 2022	Menghubungi validator ahli materi dan pengisian angket lembar validasi ahli materi.
28 November 2022	Pemeriksaan RPP penelitian oleh dosen pembimbing.
30 November 2022	Pelaksanaan uji coba produk media aplikasi E-nipa dalam proses pembelajaran kepada siswa kelas V SDN Panyingkiran II sekaligus pelaksanaan <i>posttest</i> untuk mengukur kemampuan akhir pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi E-nipa.
Desember 2022	Pengolahan data yang diperoleh dari hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> serta mulai menyusun artikel jurnal.
26 Desember 2022	Submit artikel ke jurnal Sinta 3.
18 Januari 2023	Keputusan <i>reviewer</i> jurnal untuk meminta revisi dari artikel yang sudah disubmit.
20 Januari 2023	Mensubmit kembali hasil revisi artikel.
23 Januari 2023	Keputusan pihak jurnal yang menyatakan bahwa artikel yang disubmit sudah “ <i>Accepted</i> ”.
26 Januari 2023	Pengiriman LoA dari pihak jurnal yang menyatakan bahwa artikel sudah “ <i>Accepted</i> ”.
Februari 2023	Penyusunan artikel jurnal dalam format skripsi.

3.3 Definisi Operasional

Berikut terdapat beberapa definisi operasional yang termuat di dalam penelitian ini.

3.3.1 Aplikasi E-nipa

Aplikasi E-nipa merupakan sebuah program aplikasi yang dioperasikan pada perangkat *handphone* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat dipakai kapanpun dan dimanapun. Aplikasi ini digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V sekolah dasar. E-nipa memuat materi pembelajaran tentang Pancasila, yakni lambang Garuda Pancasila, simbol-simbol sila Pancasila, dan nilai-nilai Pancasila. Selain memuat materi pembelajaran, aplikasi E-nipa juga memuat latihan-latihan berupa video animasi tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk memperkuat pemahaman dan quiz yang berisi 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

3.3.2 Pengembangan Aplikasi E-nipa

Pengembangan aplikasi E-nipa dilakukan melalui lima tahapan ADDIE. Dimulai dari tahap analisis permasalahan dengan menggunakan tiga jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis lingkungan belajar. Selanjutnya ditentukan solusi terhadap permasalahan, yaitu perancangan dan pembuatan media berupa aplikasi android dengan nama E-nipa. Setelah selesai dibuat, aplikasi kemudian dikembangkan sesuai dengan penilaian dari validator ahli. Setelah aplikasi E-nipa dinyatakan valid dan sudah sesuai, selanjutnya dilakukan uji coba di lapangan. Hasil uji coba diukur dalam proses evaluasi untuk meninjau tingkat efektivitas dari aplikasi tersebut.

3.3.3 Pemahaman Nilai-nilai Pancasila

Pemahaman termasuk ke dalam ranah kognitif yang termasuk ke dalam tiga ranah yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik. KD yang dipakai sebagai dasar dari pemilihan materi penelitian ini adalah KD 3.1 “Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”. Pemahaman peserta didik diukur dengan memberikan tes berupa pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Peserta didik

dapat dikategorikan sudah memahami materi nilai-nilai Pancasila jika berhasil menjawab minimal 15 soal dengan benar dengan total nilai minimal 75 poin.

3.4 Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah lembar angket yang diserahkan pada validator ahli materi dan validator ahli media untuk menguji kelayakan media serta soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas V sekolah dasar untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Data yang diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data yang diperoleh dari instrumen validasi ahli dan data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas V.

Data pertama yang diperoleh dari instrumen validasi ahli adalah data berupa hasil pengisian angket dengan skala likert dari 1 sampai dengan 5. Total skor yang diperoleh dari validator kemudian diolah dengan dihitung persentasenya dan diklasifikasikan berdasarkan kategori. Produk dikatakan layak untuk diujicobakan apabila masuk ke dalam kategori Baik atau Sangat baik. Penetapan kategori produk dijelaskan pada tabel berikut.

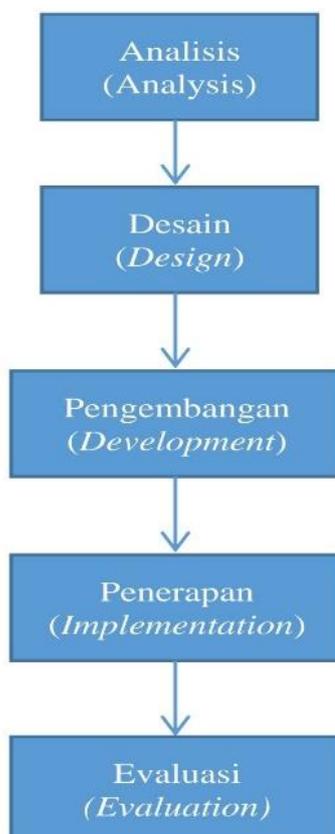
Tabel 3.2 Kategori Produk

Skor	Kategori
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat kurang

Adapun data nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan dengan menyebarkan instrumen penelitian berupa tes *pretest* dan *posttest* yang merupakan soal pilihan ganda (PG) sebanyak 20 butir soal mengenai Pancasila. Penentuan soal tes tentang Pancasila ini merupakan hasil menyesuaikan dengan KD 3.1 pada kelas V Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3 yang berbunyi “Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* yang merupakan kelima tahapan dalam model pengembangan tersebut (Cahyadi, 2019). Model ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Pengembangan ADDIE melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum perangkat pembelajaran diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu sudah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran, dan masukan dari para ahli. Model ADDIE merupakan model yang paling lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh karena itu, model ADDIE sangat sesuai digunakan pada penelitian yang berfokus pada pengembangan suatu produk perangkat pembelajaran, seperti media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan bahan ajar (Mulyatiningsih, 2012). Model ADDIE merupakan model yang sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan baik dalam berbagai kondisi (Kurnia, Fauziah, & Trihanton, 2019). Untuk tahapan penelitian dalam model ADDIE ini diilustrasikan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Sugiyono dalam Rosmiati, 2019)

Sultan Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)

UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V

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

Penjelasan untuk kelima tahapan ADDIE dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

3.5.1 Analysis

Tahap *analysis* dalam model pengembangan ADDIE adalah pondasi untuk tahapan-tahapan berikutnya. Pada tahap ini, sekurang-kurangnya guru menganalisis tiga aspek, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis lingkungan belajar (Nurhamidah, Sujana, & Karlina, 2022). Hasil dari ketiga analisis tersebut digunakan untuk mencari solusi terkait permasalahan yang ditemukan, dengan melakukan tiga analisis tersebut maka akan ditemukan kebutuhan siswa, apa yang mereka sukai dan minati, dan kondisi lingkungan belajar yang mumpuni atau tidak. Hasil analisis inilah yang digunakan ke tahap selanjutnya, yaitu *design*.

3.5.2 Design

Design adalah kerangka kasar mengenai apa yang akan dibuat sebagai solusi terhadap masalah yang ditemukan, tahap ini juga memuat tentang bagaimana cara mencapainya dan peralatan serta dukungan apa yang perlu dipersiapkan dalam membuat media. Tahap desain juga perlu memperhatikan penyiapan instrumen tes yang termuat di dalam media. Dalam hal ini, sebuah desain media harus memuat *asesmen* di dalamnya, misalnya memuat *quiz* pertanyaan baik itu pilihan ganda ataupun esai.

3.5.3 Development

Ketika sebuah media pembelajaran sudah melalui tahap desain dan pembuatan, maka selanjutnya dilakukan *development* (pengembangan) terhadap media tersebut. Selain merealisasikan desain yang sudah dibuat, tahap ini juga memuat evaluasi dengan menerima saran dan masukan dari para ahli sebagai validator. Jika yang dibuat adalah sebuah media pembelajaran, maka diperlukan validator ahli materi, ahli media, dan bisa juga ahli bahasa untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat. Ketika saran dan masukan dari validator ahli sudah diperoleh, maka selanjutnya media dikembangkan sesuai dengan pendapat dari validator ahli agar media yang akan dipakai bisa menjadi lebih baik lagi.

3.5.4 Implementation

Pada tahap *implementation*, produk media yang sudah dibuat dan dikembangkan kemudian diujicobakan di lingkungan nyata dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan pokok dari tahap implementasi ini sekurang-kurangnya mencakup tiga hal, yaitu membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah, dan menghasilkan kemampuan kognitif, psikomotor, atau afektif baru (Sari, 2017).

3.5.5 Evaluation

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE ini adalah *evaluation* yang merupakan pertanggungjawaban dari semua tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk mengukur apakah produk media yang dibuat dan dikembangkan sudah mampu mengatasi masalah yang ditemukan atau tidak. Dalam proses pembelajaran, maka evaluasi ini meninjau apakah produk media yang sudah dikembangkan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau tidak. Selain itu, proses evaluasi juga terjadi di tahap-tahap sebelumnya pada model ADDIE. Misalnya, evaluasi terhadap hasil analisis yang menemukan dan mengklarifikasi kompetensi awal siswa, kebutuhan siswa, keadaan lingkungan belajar siswa, atau dalam tahap desain dan pengembangan yang meliputi pembuatan dan masukan dari validator ahli.

3.6 Analisis Data

Data yang diperoleh dari subjek penelitian, yaitu siswa kelas V yang berjumlah 21 orang kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design* menggunakan instrumen soal pilihan ganda (PG) yang berjumlah 20 butir soal yang dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test* (uji-t untuk 2 sampel terikat) dengan bantuan SPSS 26. Penggunaan analisis data *Paired Sample t-Test* dilakukan karena setelah diuji normalitas data, diketahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Maka, pengujian parametrik, yakni *Paired Sample t-Test* ini dilakukan. *Paired Sample t-Test* adalah salah satu metode pengujian data yang digunakan untuk mengetahui efektivitas dari perlakuan yang dilaksanakan sesudah *pretest* dengan menandai ada tidaknya perubahan hasil rata-rata dari sebelum dan sesudah dilaksanakannya perlakuan (Ismawati & Prasetyo, 2020). Subjek penelitian diberikan soal *pretest*

Sultan Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)

UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V

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

dan *posttest* untuk mengukur pemahaman mereka sebelum dan sesudah dilakukannya uji coba produk sebagai media pembelajaran.