

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

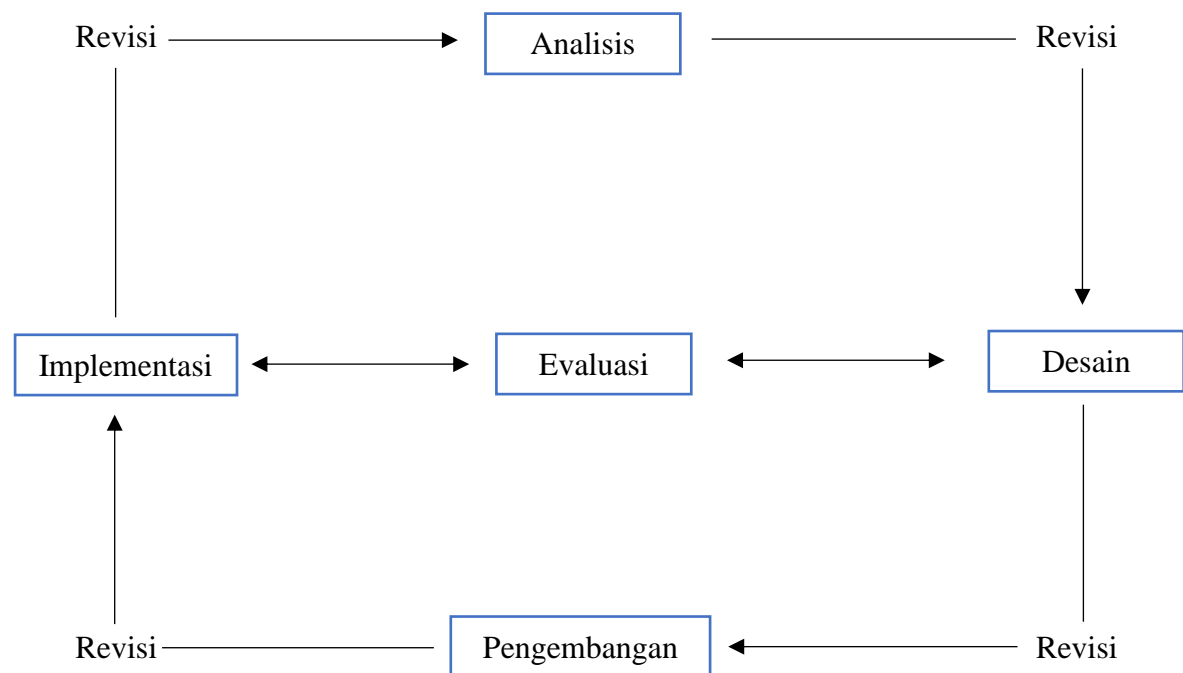
Penelitian ini menggunakan desain penelitian berbasis pengembangan *Design and Development (D&D)*, yakni sebuah strategi untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa model ini merupakan: *“the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional and tools and new or enhanced models that groven their development”*. Berdasarkan pendapat dari Richey dan Klein, bahwa model D&D biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran dan menciptakan dan meningkatkan serta model baru atau yang disempurnakan. Oleh karena itu, peneliti memilih desain penelitian *Design and Development (D&D)* dalam proses pengembangan produk yaitu berupa bahan ajar digital berbasis *microlearning*.

Fokus dalam penelitian D&D yaitu meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Menurut Munawaroh (dalam Puspita, R. I dkk., 2021, hlm. 70) Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Richey & Klein (dalam Puspita, E. I dkk., 2021 hlm.70) menyebutkan bahwa terdapat dua kategori dalam D&D, yakni (1) *Product and Tool Research* dan (2) *Model Research*. Penelitian ini tergolong ke dalam kategori pertama yaitu *Product and Tool Research*, yang memiliki fokus tujuan kepada proses perancangan dan pengembangan produk pendidikan, dianalisis dan dievaluasi produk tersebut dari segi desain dan pengembangan. Umumnya penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan dan proses yang kebenaran dari hasilnya didasarkan pada metode ilmiah tertentu.

Berdasarkan banyak penelitian terbaru, berfokus pada pengembangan produk dan alat berbasis teknologi. Salah satu karakteristik dari model penelitian D&D terdapat pada teknik pengumpulan data, yaitu dapat menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Desain pengembangan media perlu memperhatikan prosedur penelitian pengembangannya untuk memastikan kualitas media dalam menunjang efektivitas pembelajaran, karena pengembangan media pada dasarnya merupakan proses yang bersifat linier dengan pembelajaran. Salah satu desain pengembangan media yang sering digunakan adalah prosedur penelitian menurut Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2019, hlm. 765), yaitu ADDIE atau *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



(Sumber Gambar: dimodifikasi dari Branch, R.M (dalam Sugiyono,2023))

Gambar 3. 1 Prosedur Sistematis Model ADDIE

Hajidi dkk. (2018), menyebutkan bahwa Penelitian ADDIE melewati 5 tahap. Berikut adalah prosedur penelitian yang menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Proses menganalisis adalah tahap pertama untuk mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar digital “Pancasilaku” berbasis *microlearning*. Peneliti mengumpulkan informasi awal dengan studi lapangan dan studi literatur. Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang terjadi dilapangan mengenai kejenuhan dan turunnya tingkat kefokusn belajar diakibatkan oleh kurangnya bahan ajar digital dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah itu, peneliti juga menganalisis kebutuhan dan karakteristik bahan ajar digital agar sesuai dengan yang dibutuhkan. Hal terakhir yang perlu dianalisa adalah komponen pembelajaran yang akan diterapkan pada bahan ajar digital. Menyesuaikan dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ada. Sehingga bahan ajar yang dikembangkan akan relevan dan sesuai dengan kurikulum dan capaian pembelajaran yang berlaku.

3.2.2 Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, program pembelajaran perlu dirancang secara rinci dan jelas agar program dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Perancangan bahan ajar yang akan digunakan disesuaikan dengan kebutuhan materi yang telah ditentukan. Perancangan desain terbagi menjadi dua tahap yaitu desain materi dan desain produk. Desain materi adalah penentuan materi apa yang akan dikembangkan, pencarian sumber yang relevan, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku saat ini, dan hal lainnya yang berkenaan dengan materi yang digunakan. Sedangkan desain produk adalah penentuan konsep atau tema produk, penggunaan font, menentukan ikon, menentukan gambar, aplikasi pendukung lainnya yang akan dipakai pada produk pengembangan.

3.2.3 Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini sangat dipengaruhi oleh tahap sebelumnya. Kegiatan pengembangan didalamnya terdapat proses membuat dan mengkombinasikan produk sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Produk yang telah didesain akan difinalisasi untuk menjadi sebuah produk yang utuh. Peneliti akan berkonsultasi dengan ahli untuk mengembangkan produk yang

diimplementasikan. Para ahli baik ahli media maupun ahli materi yang akan memvalidasi atau menilai produk peneliti sesuai dengan kisi-kisi penilaian yang telah disediakan. Saran dan catatan dari ahli akan menjadi dasar untuk merevisi produk sebelum produk dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan kepada peserta didik.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi merupakan tahapan menguji produk bahan ajar digital “Pancasilaku” berbasis *microlearning* yang telah dikembangkan untuk peserta didik. Penerapan dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Peneliti akan terjun langsung pada kegiatan tersebut dan peneliti harus menyiapkan peralatan untuk menunjang proses uji coba. Maka, peralatan yang diperlukan adalah laptop, *handphone*, internet, dan lain sebagainya. Selama uji coba, peneliti akan melakukan observasi terhadap peserta didik dan memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk yang dikembangkan.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan proses perolehan hasil dari penggunaan bahan ajar digital “Pancasilaku” berbasis *microlearning* yang telah diterapkan kepada peserta didik. Setiap evaluasi akan dilakukan revisi apabila sesuai dan memungkinkan. Revisi juga melihat kembali pada tujuan produk yang sebelumnya telah ditetapkan melalui penyebaran angket kepada peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran. Penyebaran hasil angket tidak hanya didapatkan dari peserta didik saja, tetapi dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi untuk mengkaji lebih lanjut dan melihat keefektifan produk yang dikembangkan peneliti.

3.3 Partisipan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar negeri di Kota Bandung. Pemilihan Untuk memvalidasi pengembangan bahan ajar digital “Pancasilaku” berbasis *microlearning*, maka dibutuhkan beberapa ahli dari kalangan pendidik yang sudah ahli di bidang yang terkait sebagai validator produk penelitian, diantaranya:

1) Ahli Bahan Ajar

Asyifa Suwandi Putri, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL “PANCASILAKU” BERBASIS *MICROLEARNING* PADA SISWA FASE B DI SEKOLAH DASAR

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

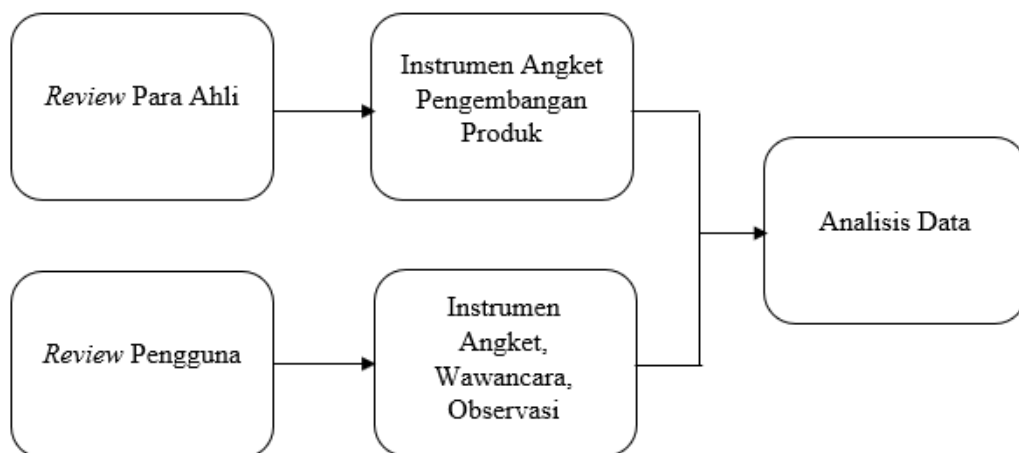
Ahli bahan ajar dalam penelitian ini adalah dosen pendidikan yang ahli dalam perangkat pembelajaran seperti dosen mata kuliah Pendidikan Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia.

2) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari wawancara, dokumentasi dan observasi. Sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil angket yang berisikan kuesioner validasi bahan ajar dari ahli maupun dari partisipan atau peserta didik. Lebih jelasnya, tahapan pengumpulan data bahan ajar ini terdiri dari:



Gambar 3. 2 Bagan Tahapan Pengumpulan Data

(Sumber Gambar: Putri.2023)

3.4.1 Angket atau Kuesioner

Pada penelitian, angket atau kuesioner digunakan untuk mendapatkan respon dari ahli dan respon peserta didik sejauh mana keterpakaian bahan ajar digital tersebut. Menurut Sugiyono (dalam Khoirunnisa, A. F., 2022) menyatakan bahwa kuesioner atau angket adalah pengumpulan data yang

dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada responden untuk memperoleh informasi.

Instrumen angket atau kuesioner ini diisi oleh partisipan penelitian validator ahli, praktisi pembelajaran (guru) dan validasi peserta didik fase b untuk mengetahui kualitas terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan penelitian subjek dan partisipan penelitian terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Angket tersebut dibuat dengan opsi (sangat baik – baik – buruk – sangat buruk). Masing-masing dari opsi tersebut memiliki skor 4-3-2-1 dan disediakan pula kolom tambahan untuk komentar tentang produk yang dihasilkan guna memperjelas penilaian apabila ada perbaikan dan sebagainya. Berikut adalah tabel kisi-kisi penilaian ahli dan penilaian peserta didik:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Soal
<u>Bahan Ajar</u>		
Kelayakan Media	Penulisan Bahan Ajar	1-3
	Desain Kulit Bahan Ajar (<i>Cover</i>)	4-7
	Desain Isi Bahan Ajar	8-14
<u>Infografis</u>		
Kelayakan Media	Penulisan Infografis	15-16
	Isi Materi/Konten	17-23
<u>Video Explainer</u>		
Kelayakan Media	Format Video Explainer	24-25
	Isi Materi/Konten	26-32

(Sumber Tabel: dimodifikasi dari BSNP.2023)

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Soal
<u>Bahan Ajar</u>		

Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	1-5
	Keakuratan Materi	6-12
	Pendukung Materi Pembelajaran	13-16
	Kemutakhiran Materi	17-18
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	19
	Pendukung Penyajian	20-22
<u>Infografis</u>		
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	23-27
	Keakuratan Materi	28-32
	Pendukung Materi Pembelajaran	33-35
	Kemutakhiran Materi	36-37
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	38
	Pendukung Penyajian	39-40
<u>Video Explainer</u>		
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	41-45
	Keakuratan Materi	46-50
	Pendukung Materi Pembelajaran	51-53
	Kemutakhiran Materi	54-55
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	56
	Pendukung Penyajian	57-58

(Sumber Tabel: dimodifikasi dari BSNP.2023)

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Guru

Aspek	Indikator	No. Soal
Respon Guru	Materi	1-8
	Bahasa	8-12

	Ketertarikan	13-19
--	--------------	-------

(Sumber Tabel: dimodifikasi dari BSNP.2023)

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

Aspek	Indikator	No. Soal
Respon Peserta Didik	Materi	1-7
	Bahasa	8-11
	Ketertarikan	12-18

(Sumber Tabel: BSNP dimodifikasi oleh Putri.2023)

3.4.2 Dokumentasi

Pada penelitian ini, data dokumentasi yang dibutuhkan yaitu bahan ajar yang digunakan di sekolah dalam proses pembelajaran serta data pendukung lainnya. Menurut Riduwan (dalam Khoirunnisa, A.F., 2022) menyatakan bahwa teknik dokumentasi ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memperoleh data langsung dari tempat penelitian.

3.4.3 Observasi

Pada penelitian ini, observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dan pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi lingkungan yang menjadi objek penelitian. Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian. Menurut Fathoni (dalam Khoirunnisa, A. F., 2022) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan terhadap suatu keadaan atau perilaku objek sasaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non-partisipan dimana peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan, namun hanya melihat atau mengamati saja kegiatan yang dilakukan dan mengacu pada pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya.

3.5 Teknik Analisis Data Penelitian

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Untuk data kuantitatif yaitu menggunakan skala likert melalui instrumen angkat yang telah disebar untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar digital “Pancasilaku” berbasis *microlearning*. Adapun data kualitatif yaitu menggunakan teknik Miles dan Huberman yaitu melalui hasil observasi.

3.5.1 Data Kuantitatif

Teknik pengumpulan data kuantitatif pada penelitian ini berupa pengumpulan data hasil kuesioner yang telah disebar kepada tim validasi ahli. Lembar kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Menurut Taluke, D., dkk. (2019, hlm. 537) menyebutkan bahwa skala likert adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat melalui penyebaran kuesioner. Berikut adalah penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk menurut Sugiyono (2019):

Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Media

Presentase (%)	Kriteria Valid
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid (Tidak Perlu Revisi)
41-60%	Cukup Valid (Tidak Perlu Revisi)
21-40%	Kurang Valid (Revisi)
0-20%	Tidak Valid (Revisi)

(Sumber Tabel: Sugiyono dimodifikasi oleh Putri.2023)

Rumus kelayakan media yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah Jawaban Responden

$\sum X i$ = Jumlah Nilai Ideal

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan rumus diatas. Selanjutnya data tersebut dikonversi menggunakan skala likert.

Tabel 3. 6 Skala Likert

Skala	Interpretasi
4	Sangat Baik (A)
3	Baik (B)
2	Buruk (C)
1	Sangat Buruk (D)

(Sumber Tabel: Sugiyono dimodifikasi oleh Putri.2023)

Produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan sebagai bahan ajar apabila hasil penilaian minimal termasuk kedalam kategori baik/valid.

3.5.2 Data Kualitatif

Teknik pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti. Hasil observasi tersebut dianalisis menjadi tiga tahap, berikut adalah tahapan menggunakan teknik Miles dan Huberman:

1) Reduksi Data (*Reduction*)

Mereduksi data merupakan proses penyederhanaan data yang telah didapatkan melalui rangkuman, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian mencari tema dan pola. Dengan demikian data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan tahapan sederhana yang bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, grafik, bagan, dan sejenisnya. Tujuan dari penyajian data yaitu untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi, merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan yang telah dipahami.

3) Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir yang dilakukan untuk mengambil hal-hal penting dari sebuah data yang disajikan yang didalamnya berbentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung isi yang luas. Dengan diperkuat oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten sehingga kesimpulan tersebut dapat dipertanggung jawabkan.