

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan metode desain dan pengembangan. *Design and Development* (D&D) adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk melalui proses desain, dikembangkan, dan selanjutnya dievaluasi. Menurut Richey (2007, hlm. 1) Model D&D merupakan sebuah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan proses evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk pembuatan produk dan alat instruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan. Metode penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk membuat atau mengembangkan suatu produk untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan meningkatkan kualitas kinerja individu, kelompok atau organisasi.

Metode D&D akan digunakan guna merancang dan membuat sebuah media pembelajaran ular tangga yang diberi nama UTARI sebagai media untuk membantu penyampaian materi IPS keragaman di Indonesia kelas IV SD. Penelitian D&D ini berfokus pada analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pengembangan media ular tangga UTARI ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah kerangka ADDIE. ADDIE sendiri yaitu kerangka kerja yang sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian

kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Kerangka ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Cahyadi (2019, hlm. 36) pengembangan media UTARI yang hendak peneliti kembangkan akan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis, akan ditemukan adanya masalah dan kebutuhan yang ada pada siswa dilapangan. Masalah dan kebutuhan siswa tersebut dapat terlihat pada proses pembelajaran yang dilakukan. Melalui tahap ini akan dilakukan observasi terkait masalah yang terlihat pada kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menunjang penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Setelah dilakukannya observasi dan menemukan permasalahan serta kebutuhan siswa, maka mulai muncul dasar pemikiran untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain itu, pada tahap analisis ini perlu memperhatikan karakteristik dari siswa, materi yang hendak dikembangkan, dan tujuan pembelajaran.

2) *Design* (Perancangan)

Dalam tahap ini, hal yang perlu diperhatikan adalah KD atau kompetensi dasar pada materi yang diambil serta membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) materi terkait. Sumber belajar yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan pada media juga perlu disiapkan. Hal ini karena desain untuk rancangan media Ular Tangga Utari yang dibuat akan berkaitan dengan hal-hal tersebut.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan fase dimana produk dibuat dengan alat yang disesuaikan dengan tahap desain sebelumnya. Produk dibuat untuk mengatasi masalah dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran dikembangkan dari garis besar rancangan media dan materi. Untuk media pembelajaran yang sudah dibuat nantinya akan dimintai penilaian para ahli untuk menilai kelayakan media tersebut. Dari

penilaian ahli akan diketahui apakah media sudah layak diujicobakan atau harus direvisi terlebih dahulu hingga mendapatkan penilaian yang layak untuk diterapkan di lapangan.

4) *Implementation* (Implementasi)

Produk berupa media pembelajaran yang sudah dibuat atau dikembangkan sesuai dengan materi dan desainnya serta sudah dinilai layak, kemudian dilakukan penerapan, implementasi atau penggunaannya pada siswa di dalam proses pembelajaran. Pengimplementasian media pembelajaran ini bertujuan untuk melihat teratasi atau terpenuhinya permasalahan dan kebutuhan siswa. Melalui kegiatan implementasi ini akan terlihat hasil akhir dari penerapan media pembelajaran yang dikembangkan pada proses pembelajaran di kelas.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap untuk melakukan penilaian apakah media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran IPS materi keragaman di Indonesia sudah sesuai dengan tujuan atau tidak. Penilaian dari para ahli terkait kelayakan media untuk diimplementasikan dan penilaian atau tanggapan dari pengguna media pembelajaran dapat menjadi kesimpulan terkait produk yang dibuat. Penilaian-penilaian ini dapat membuat semua pertanyaan terkait pengembangan media pembelajaran menjadi terjawab.

3.3 Partisipan Penelitian

Agar hasil akhir produk ini sesuai yang diharapkan, maka perlunya partisipan dari beberapa kalangan agar pengembangan media ular tangga ragam Indonesia (UTARI) ini dapat menjadi produk yang bermanfaat. Dalam penelitian ini, peneliti akan melibatkan partisipan yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran yaitu guru walikelas IV, dan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Ahli media dan ahli materi merupakan

dosen aktif Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan PGSD yang akan menilai dari segi desain, manfaat, kesesuaian penulisan dan warna pada media serta dari segi materi, bahasa, dan karakteristik siswa. Sedangkan partisipan Guru dan siswa kelas IV SD merupakan pengguna dari media yang akan dikembangkan nantinya. Tujuan adanya partisipan-partisipan tersebut ialah untuk menentukan uji kelayakan produk.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data. Teknik tersebut diantaranya ialah:

1) Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data-data berupa informasi dari seorang narasumber yang didapatkan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Wawancara juga merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan fakta yang ada di lapangan sehingga memperoleh data yang menjadi bahan kajian penelitian. Dalam hal ini akan dilakukan wawancara kepada guru walikelas IV di salah satu Sekolah Dasar di Bandung mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, wawancara juga dilakukan terkait dengan peran dan fungsi penggunaan media dalam pembelajaran

2) Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk mendapatkan gambaran keadaan dilapangan sehingga data hasil observasi dapat menunjukkan fakta yang sebenarnya terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi atau pengamatan. Observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek atau fenomena guna memperoleh informasi tambahan untuk melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan bentuk observasi yang

terstruktur, artinya peneliti dapat mengembangkan wawasannya berdasarkan perkembangan yang terjadi. Hasil observasi juga nantinya dianalisis dan dijadikan bahan untuk mengecek apakah media sudah sesuai dengan harapan atau perlu perbaikan lebih lanjut. Selain itu, empat indikator minat belajar digunakan untuk memantau apakah media yang dibuat dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3) Dokumentasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi dokumentasi adalah proses pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dari keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain. Dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah sebuah teknik yang dilakukan dengan cara pengumpulan bukti yang akurat dalam proses pelaksanaan penelitian. Dalam hal ini dokumentasi dapat dilakukan dengan mengambil gambar-gambar sebagai informasi data pendukung penelitian. Pada penelitian ini akan membahas mengenai media ular tangga ragam Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV, oleh karena itu nantinya peneliti akan mengumpulkan data dokumentasi saat implikasi media pembelajaran kepada siswa.

4) Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh para responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui uji kelayakan dengan cara memberikan instrument angket kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran serta angket untuk mengetahui respon peserta didik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan mencari jawaban tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Instrumen pada penelitian ini dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: 1) instrumen untuk ahli media, 2) instrumen untuk ahli materi, 3) instrumen respon guru walikelas IV, dan 4) instrumen respon penilaian peserta didik. Instrumen tersebut dikembangkan menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2010, hlm 219) yang menyebutkan bahwa kriteria mereview media pembelajaran terbagi menjadi berapa aspek, yaitu: (1) segi isi materi, (2) segi edukatif atau pembelajaran, (3) segi kualitas teknis, (4) segi kualitas dan desain. Dari kriteria yang dijabarkan tersebut nantinya diturunkan kedalam indikator dan item pertanyaan pada kisi-kisi instrumen. Adapun instrumen tersebut sebagai berikut:

1) Instrumen Untuk Ahli Media

Angket validitas media ini diberikan kepada ahli media untuk diisi, dan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dirancang. Aspek yang terdapat pada penilaian media ini meliputi:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Mempermudah proses pembelajaran	1	1
		Fleksibilitas penggunaan	2	1
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	3	1
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	4	1
		Ukuran huruf sesuai	5	1

		Komposisi warna huruf	6	1
	Kualitas tampilan atau gambar	Daya tarik gambar	7	1
		Daya tarik materi	8	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	9	1
		Pemilihan warna <i>background</i>	10	1
		Kombinasi warna media	11	1
		Warna tidak mengganggu materi	12	1
	Kualitas pengelolaan Media	Kesesuaian tata letak setting	13	1
		Daya tarik media pembelajaran	14	1
		Kualitas materi	15	1
		Kejelasan materi	16	1
		Media mudah dan aman digunakan	17	1
	Jumlah			17

2) Instrumen Untuk Ahli Materi

Instrumen angket validasi materi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi dalam media pembelajaran Utari yang telah dibuat. Aspek yang terdapat pada penilaian materi meliputi:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Aspek Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1	1
		Kesesuaian materi dengan KD	2	1
		Kesesuaian topik dengan	3	1

Agustin Purwandari, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA RAGAM INDONESIA (UTARI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

		materi		
		Penggunaan bahasa	4	1
	Kelengkapan	Penjelasan mudah dipahami	5	1
		Penjelasan materi singkat, padat, dan jelas	6	1
	Minat	Menarik minat dan perhatian siswa	7	1
Aspek pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	Kesesuaian dengan situasi siswa	8	1
		Memberi kesempatan belajar kepada siswa	9	1
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa belajar	10	1
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar kepada siswa	11	1
	Fleksibilitas instruksional	Flexibilitas pembelajaran	12	1
		Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	13	1
	Kualitas sosial interaksi instruksionalnya	Keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran	14	1
		Media mudah diterima oleh siswa	15	1
	Dapat memberi dampak bagi siswa	Memberi dampak bagi siswa	16	1

	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memudahkan guru dalam proses pembelajaran	17	1
		Membantu proses pembelajaran	18	1
Jumlah				18

3) Instrumen Respon Guru Walikelas IV

Instrumen angket ahli respon guru walikelas ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian yang diberikan oleh guru berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian respon guru meliputi beberapa aspek, indikator dan item pertanyaan yaitu :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1	1
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	2	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	3	1
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya	4	1
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	5	1
Aspek Pembelajaran	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan	6	1
		Fleksibilitas penggunaan	7	1
		Memudahkan pembelajara	8	1

	Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan	9	1
Jumlah			9	

4) Instrumen Respon Peserta Didik

Angket respon siswa memiliki tujuan untuk dapat mengetahui tanggapan dan penilaian dari sudut pandang peserta didik terhadap media pembelajaran Utari yang telah dirancang. Penilaian terhadap angket respon siswa terhadap media pembelajaran terdiri dari beberapa aspek berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Aspek	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/Materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1	1
	Gambar dan teks bacaan jelas	2	1
	Bahasa sederhana dan dapat dipahami	3	1
	Dapat membantu belajar siswa	4	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	5	1
Media	Gambar menarik dan jelas	6	1
	Warnanya menarik	7	1
	Tulisannya dapat terbaca	8	1

	Timbul rasa senang dengan menggunakan media	9	1
Jumlah		9	

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan apabila semua instrumen penelitian sudah terlaksana dan diisi secara lengkap, kemudian data yang terkumpul akan diolah berdasarkan data hasil temuan. Dalam penelitian ini data yang ditemukan dibagi menjadi dua, yaitu data penelitian kuantitatif dan data penelitian kualitatif.

a. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil angket dan akan dianalisis menggunakan rumus Skala Likert. Menurut Riduwan (dalam Utami, 2020, hlm. 47) menyatakan bahwa Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Data yang diperoleh melalui tahap validitas, uji coba produk kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif.

Pada Skala Likert terdapat lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penelitian produk ini menurut Sugiyono yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase hasil validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum x_i$ = jumlah skor maksimal

Setelah mendapatkan presentase hasil validasi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria interpretasi lalu hasil tersebut digunakan untuk mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh dengan kriteria interpretasi. Adapun kriteria interpretasi menurut skala likert ialah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% - 79,99%	Baik (B)
3	40% - 59,99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

b. Analisis Deskriptif Kualitatif

Data penelitian kualitatif dari penelitian ini diperoleh dari hasil observasi. Menurut Miles & Huberman (1992, hlm. 16) analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

1) Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan bagian dari analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang

yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Kadang kala dapat juga mengubah data ke dalam angka-angka atau peringkat-peringkat, tetapi tindakan ini tidak selalu bijaksana.

2) Penyajian Data

Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

3) Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis

(peneliti) selama ia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan.