

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

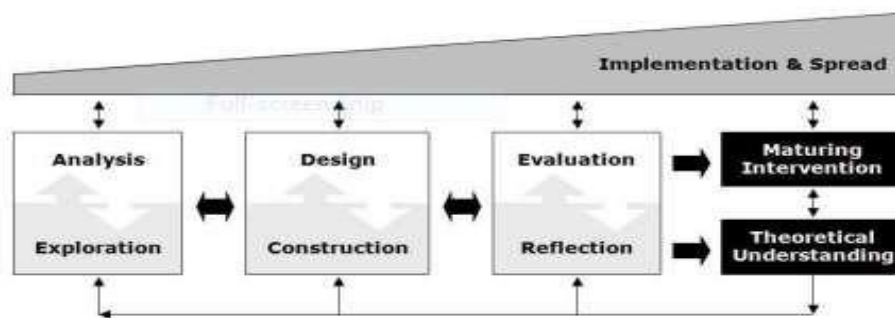
Peneliti menggunakan desain penelitian *Educational Design Research* (EDR), yang sesuai dengan pengembangan intervensi di bidang pendidikan. Oleh karena itu, desain penelitian ini cocok untuk membuat desain Podcast. Menurut definisi EDR (Plomp & Nieveen, 2013, hlm. 16), desain ini dapat digunakan untuk:

Digunakan untuk merancang sistem pembelajaran yang sistematis, penelitian ini merencanakan dan mengevaluasi pendidikan intervensi (produk, program, bahan ajar, strategi pembelajaran, dan sistem) untuk menyelesaikan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan dan meningkatkan pengetahuan kita tentang intervensi selama proses desain dan pengembangannya.

Penjelasan ini menunjukkan bahwa penelitian desain pendidikan berfokus pada penyelesaian masalah pendidikan dengan desain dan pengembangan produk. Oleh karena itu, metode penelitian ini relevan untuk perancangan dan pengembangan produk yang mendukung proses pendidikan..

### 3.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian *EDR* berdasarkan pada model generik yang di kemukan oleh Mc Kenney dan Reeves dalam (Khairiah dkk, 2020, hlm. 16)



Gambar 3.1.  
Model Generik EDR (McKenney & Reeves, 2012)

EDR digunakan untuk merancang dan mengembangkan inovasi dalam konteks pendidikan. Tahap-tahap penelitian dengan metode EDR dapat disusun dalam beberapa fase, dengan keterangan sebagai berikut:

### **1. Tahap 1 Analisis dan Eksplorasi**

Tahap pertama dalam EDR melibatkan pemahaman mendalam tentang konteks pendidikan yang akan menjadi fokus penelitian. menurut Kelly, A., & Lesh, R. (2021) pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pendidikan yang ada, serta memahami karakteristik peserta didik, guru, kurikulum, dan lingkungan belajar. Pemahaman yang baik tentang konteks ini penting untuk merancang inovasi pendidikan yang tepat dan relevan, berikut analisis dan eksplorasi yang dilakukan:

#### **a. Peneliti**

Pada saat identifikasi peneliti menemukan masalah bahwa pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat kurang disampaikan dalam pembelajaran IPS di kelas IV. Setelah diselidiki, ternyata penyebabnya adalah kurangnya sumber belajar yang efektif dan inovatif untuk siswa Sekolah dasar yang mengandung informasi budaya lokal Jawa Barat. Kemudian dilakukan pencarian jenis *podcast* pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

#### **b. Praktisi**

Masalah yang ditemukan peneliti, dikonsultasikan kepada Praktisi guru sebagai sumber utama yang dekat dengan siswa, kemudian dosen pembimbing sebagai pemberi masukan kepada peneliti, dan ahli media untuk berbicara tentang masalah tersebut.

#### **c. Sumber lain**

Hasil penelitian sebelumnya yang telah dimuat di beberapa repositori adalah contoh sumber lain yang diperlukan untuk memperkuat masalah yang dikemukakan. Penelitian ini tidak hanya membahas topik yang serupa, tetapi juga menyediakan data dan instrumen untuk mendukung penelitian. Selain itu, teori-teori yang berkaitan dengan penelitian akan membantu memperkuat ide-ide dan gagasan peneliti.

## 2. Tahap 2 Desain dan Kontruksi

Tahap kedua melibatkan perancangan awal dari desain produk berdasarkan pemahaman konteks yang telah diperoleh. Menurut McKenney, S., Reeves, T., & Hermans, R. (2021) pada tahap ini penring untuk merumuskan konsep desain awal, mungkin berupa model, kurikulum, atau strategi pembelajaran. Desain ini harus didasarkan pada bukti teoritis dan penelitian terkini untuk memastikan keefektifan dan relevansi inovasi sebelum dilakukan tahap pengembangan produk sesuai desain, adapun tahapan dalam desain dan kontruksi adalah sebagai berikut:

### a. Berkonsultasi dengan Ahli dan Praktisi

Pada tahap ini peneliti berdiskusi untuk membuat *podcast* berbasis budaya lokal yang akan digunakan untuk pembelajaran IPS. Desain *podcast* ini didasarkan pada analisis bahan ajar dan berbagai literatur ahli di bidang tersebut. Peneliti juga meminta saran dan masukan tentang jenis *podcast* yang akan dibuat kepada praktisi dan ahli, termasuk konten *podcast*.

### b. Analisis Konteks dan Kepraktisannya

Pada tahap ini, peneliti memeriksa apakah desain *Podcast* yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk memahami materi budaya lokal dan memiliki nilai praktisi atau bermanfaat yang dibutuhkan siswa dan sekolah. Karena itu, peneliti harus melakukan wawancara kepada guru dan siswa untuk mengetahui apakah desain *podcast* dapat membantu pembelajaran.

### c. Fokus Studi Literatur

Sangat penting bagi peneliti untuk melakukan kajian pustaka atau teori saat mempersiapkan desain *Podcast* karena hal ini akan memudahkan dalam penelitian. Misalnya, melakukan kajian pustaka tentang teori *podcast* untuk pembelajaran di sekolah, pembelajaran IPS, budaya lokal Jawa Barat, dll. Untuk memungkinkan peneliti untuk merumuskan daftar pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang akan dijadikan produk. Misalnya, karakteristik *podcast* untuk pembelajaran

dan bagaimana manfaat dan kegunaannya dalam pembelajaran.

#### d. Analisis Contoh

Analisis contoh *Podcast* yang tersedia di Internet dan di aplikasi Spotify dapat mempermudah proses penelitian, terutama dalam hal desain *Podcast*. Contoh *Podcast* yang akan diteliti adalah dua: satu yang mengandung bahasan budaya lokal dan yang lain memiliki konten yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Hasil analisis dapat digabungkan untuk menghasilkan prinsip dan karakteristik dalam pengembangan.

Keempat langkah tersebut saling berpengaruh, dan hasilnya adalah produk baru atau ide desain sementara. Ketika teori baru dan produk telah dibuat, tahap ketiga akan dimulai. Pada tahap ini, peneliti seharusnya sudah dapat menentukan materi *Podcast* yang akan dibuat, mendapatkan rancangan isi *Podcast*, dan mengetahui prinsip yang akan digunakan dalam desain dan proses perancangan.

### 3. Tahap 3 Evaluasi dan Refleksi

Tahap terakhir dalam EDR adalah evaluasi produk inovasi pendidikan yang dikembangkan. Menurut McKenney, S., Reeves, T., & Hermans, R. (2021) Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas atau kelayakan inovasi produk, memahami dampaknya terhadap pembelajaran, dan mendapatkan wawasan tentang keberlanjutan dan skalabilitas inovasi. Evaluasi dapat menggunakan berbagai metode dan instrument yang sesuai dengan tujuan penelitian, berikut tahapan dalam evaluasi dan refleksi:

#### a. Pendekatan Suksesif terhadap Produk atau Teori

*Prototype* yang sudah ada berdasar pada prinsip desain, harus diperlakukan secara intensif dan menyeluruh. Prinsip desain atau Ide-ide ini dapat dikembangkan dan dibentuk secara teori serta diterapkan dalam produk pengembangan *podcast* yang berbasis budaya lokal.

#### b. Evaluasi Formatif

Untuk tahap evaluasi formatif, penelitian ini menggunakan *checklist* ya/tidak sebagai format evaluasi. Hasil analisis *Podcast* yang

sedang dikembangkan membentuk format evaluasi, yang kemudian disebut sebagai instrumen penelitian. Guru sebagai praktisi, validator ahli, dan siswa berperan untuk menilai konsep Podcast yang sedang dikembangkan.

c. Mendesain Ulang, perbaikan Produk dan Teori

Hasil evaluasi menentukan revisi produk. Sampai semua poin instrumen mendapat ceklis "YA" dan diterima dengan persetujuan para ahli, tahap ini dapat diulang berkali-kali sampai menunjukkan bahwa produk sudah layak dan tujuan telah tercapai.

d. Refleksi

Dalam tahap refleksi, peneliti memikirkan kekurangan atau kelemahan produk yang mungkin ada dan bagaimana memperbaikinya sehingga produk tersebut dapat memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan. Kemudian hasil refleksi dapat berupa keputusan desain dan prinsip desain yang akan dikembangkan oleh peneliti lain di masa mendatang.

### 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

#### 3.3.1 Partisipan

Pada proses penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa partisipan yang berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Adapun Partisipan dan Tempat penelitian yaitu:

1. Guru dan Siswa Kelas IV

Guru dan Siswa yang berpartisipasi merupakan Guru kelas IV SDN Cisolok dan SDN Cibatu dalam memberikan data saat studi pendahuluan dan respon terhadap podcast yang dikembangkan. Pemberian respon terhadap produk *Podcast* dilakukan oleh Siswa kelas IV SDN Cisolok dan SDN Cibatu.

2. Ahli (*Judgement Expert*)

Proses pengembangan Podcast ini memerlukan ahli dari berbagai bidang untuk menilai dan memvalidasi *Podcast* yang dikembangkan. Di antara ahli yang terlibat: dosen pembimbing, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Tabel 3.1  
Ahli *Judgement*

No.	Nama	Ahli <i>Judgement</i>
1.	Jatmika Nurhadi, S.S., M.Hum.	Dosen ahli dalam bidang bahasa dan sastra Indonesia, menguji kelayakan <i>Podcast</i> , dan memvalidasi <i>Podcast</i> dari segi tata bahasa dan intonasi suara.
2.	Pidi Mohamad Setiadi, M.Pd.	Dosen ahli bidang IPS, yang menguji kelayakan <i>Podcast</i> , memvalidasi dari aspek materi yang ada dalam <i>Podcast</i> .
3.	M. Rijal Wahid Muharram, M.Pd.	Dosen ahli pada bidang media, menguji nilai kelayakan pada <i>Podcast</i> dan memvalidasi pada aspek media digital <i>podcast</i> .

### 3.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cisolok Kecamatan Cigalontang, dan SDN Cibatu Kecamatan Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasar pada karakteristik penelitian kualitatif, dengan hanya 3 Strategi saja, Observasi, Wawancara, Dokumentasi (Sugiyono, 2019) dengan keterangan sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan secara terbuka ketika siswa memberikan respon terhadap produk *podcast*, peneliti memperhatikan respon siswa dalam proses pembelajaran.

#### 2. Wawancara

Rachmania Khairunnisa, 2023

PENGEMBANGAN *PODCAST* BERMUATAN BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Peneliti melaksanakan wawancara semi terstruktur, dengan demikian saat proses wawancara tidak terlalu focus pada pedoman wawancara tetapi sesuai dengan kebutuhan data.

### 3. Dokumentasi

Peneliti meminta dokumentasi berupa foto partisipan dan foto kegiatan pemanfaatan media Spotify pada proses pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti dapat menyajikan hasil penelitian dalam bentuk teks yang diperluas dalam laporan penelitian. Data penelitian ini dapat disajikan ke dalam bentuk bagan, hubungan antar kategori, atau uraian singkat dan disesuaikan dengan alur EDR dengan teks naratif.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mendapatkan data-data yang diperlukan selama proses penelitian. Berikut instrument penelitian digunakan oleh peneliti:

### 1. Lembar observasi

Sasaran observasi : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Tujuan Observasi : guna memperoleh informasi mengenai minat siswa terhadap media *podcast*, dan respon siswa terhadap hasil akhir *podcast* yang dikembangkan.

Panduan observasi ini dapat digunakan sebagai pedoman pengamatan untuk melengkapi instrumen wawancara dan dokumentasi. Pelaksanaan observasi juga dilaksanakan selama wawancara dan dokumentasi, dan angket disebar selama pelaksanaan observasi untuk memberikan informasi lebih lanjut sebagai pelengkap lembar angket.

### 2. Pedoman wawancara dan angket

Instrument yang peneliti gunakan adalah daftar pertanyaan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh peneliti kepada praktisi atau para ahli.

#### a. Kisi-kisi pertanyaan wawancara terhadap guru

Tabel 3.2

## Kisi-kisi wawancara untuk Guru

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Pembelajaran IPS di Sekolah
2.	Sumber belajar yang digunakan
3.	Hambatan dalam pembelajaran
4.	<i>Podcast</i> untuk siswa sebagai sumber belajar

## b. Kisi- kisi Wawancara Pemandu Kampung Adat Kampung Naga

Tabel 3.3  
Kisi-kisi pertanyaan untuk untuk pemandu wisata

No.	Daftar Pertanyaan
1	Sejarah penamaan Kampung Naga
2	Daya tarik Kampung Naga
3	Nilai filosofis dari arsitektur bangunan Kampung Naga
4	Adat atau aturan khusus dan larangan dalam budaya dan Tradisi di Kampung Naga
5	Kesulitan untuk melestarikan budaya dan tradisi Kampung Naga di era gempuran modernisasi?

c. Kisi-kisi pertanyaan terkait respon siswa terhadap hasil akhir *Podcast* yang dikembangkan

Tabel 3.4  
Angket Siswa Terhadap *Podcast*

No.	Aspek Analisis	No. Soal Angket
1.	Penilaian terhadap desain sampul <i>Podcast</i>	1
2.	Penilaian terhadap suara pada <i>Podcast</i>	2,3
3.	Penilaian terhadap konten materi	4,5,6
4.	Penilaian terhadap kepuasan <i>Podcast</i>	7,8

d. Kisi-kisi terhadap praktisi atau guru Sekolah dasar berkaitan dengan *Podcast* yang berbasis budaya lokal



Tabel 3.5  
Kisi-Kisi Untuk Praktisi atau Guru

No.	Konten Aspek
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
2.	Kesesuaian dengan tingkat kognitif siswa
3.	Mengajak pendengar menentai kebudayaan Jawa Barat
4.	Mengundang pendengar belajar hal baru
5.	Membangkitkan rasa ingin tahu

- e. Kisi-kisi pertanyaan terhadap ahli bahasa dan sastra

Tabel 3.6  
Kisi-Kisi Untuk Ahli Bahasa dan Sastra

No.	Konten Aspek
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
2.	Kalimat yang digunakan dalam menjelaskan materi sederhana (Lugas)
3.	Kemenarikan isi dari segi Bahasa
4.	Kemenarikan isi dari segi intonasi suara.
5.	Kesesuaian konten dengan judul
6.	Membangkitkan rasa ingin tahu
7.	Mengundang pendengar untuk belajar sesuatu yang baru
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD

- f. Kisi-kisi pertanyaan terhadap ahli materi

Tabel 3.7  
Kisi-kisi untuk Ahli Materi

No.	Konten Aspek
1.	<i>Podcast</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar yang dipilih
2.	<i>Podcast</i> memuat informasi kebudayaan Jawa Barat
3.	<i>Podcast</i> memuat materi Kampung Adat Jawa Barat
4.	<i>Podcast</i> dapat membantu guru dalam proses pembelajaran IPS materi Kebudayaan Lokal Jawa Barat
5.	<i>Podcast</i> ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
6.	<i>Podcast</i> ini sesuai dengan prinsip pembelajaran IPS (expanding community Approach)

## g. Kisi-kisi pertanyaan terhadap ahli media

Tabel 3.8  
Kisi-kisi untuk Ahli Media

No.	Konten Aspek
1.	Pemilihan desain sampul kesuai untuk siswa Sekolah Dasar
2.	Pemilihan suara latar untuk siswa Sekolah Dasar
3.	Pemilihan Efek suara untuk siswa Sekolah Dasar
4.	Kesesuaian Judul sudah dengan konten/isi Podcast
5.	Deskripsi sudah memuat informasi konten/isi Podcast
6.	<i>Podcast</i> ini menarik secara keseluruhan.

### 3.6 Validalitas dan Realibilitas

Salah satu kekuatan penelitian kualitatif adalah validitasnya, yang didasarkan pada apakah hasil penelitian dapat diterima dari sudut pandang peneliti, partisipan, atau pembaca (Creswell, 2016). Ini adalah beberapa strategi validitas yang akan digunakan dalam penelitian:

1. Mentriangulasi (*triangulate*) berbagai sumber data dan memeriksa bukti dari berbagai sumber data untuk membuat argumen yang konsisten tentang masalah tersebut.
2. Menerapkan pemeriksaan atau *checking* untuk memastikan bahwa data hasil penelitian adalah akurat. Ini dapat dicapai dengan mengembalikan laporan selesai atau deskripsi kepada partisipan untuk mengevaluasi kebenaran hasil penelitian.
3. Memberikan deskripsi yang mendalam tentang hasil penelitian. Peneliti kemudian menghasilkan penjelasan yang kaya dan realistis.
4. Mengajak seorang auditor luar (*external auditor*), untuk meninjau proyek penelitian secara keseluruhan. Mengajak auditor luar akan memberikan nilai yang tidak bias karena auditor tidak akrab dengan peneliti atau proyek yang diajukan.
5. Mengajak auditor luar untuk meninjau proyek penelitian secara keseluruhan. Mengajak auditor luar akan memberikan nilai yang objektif dan tidak bias karena auditor tidak mengenal peneliti atau proyek

pengembangan (Creswell, 2016).

Reabilitas kualitatif mencakup beberapa produk, menurut Gibbs (2007, dalam Creswell, 2016):

1. Cek hasil transkripsi guna memastikan bahwa tidak ada kesalahan;
2. Pastikan bahwa saat mengolah dan menganalisis data, tidak ada definisi serta makna yang mengambang.
3. Pertimbangkan tema atau data yang telah dikembangkan oleh peneliti lain dengan membandingkan temuan Anda sendiri.

### 3.7 Analisi Data

Berikut ini adalah gambaran rinci dari metode yang digunakan untuk menganalisis data:

1. Reduksi data: Data yang dikumpulkan dari dokumentasi lapangan, wawancara, dan observasi dikumpulkan, diuraikan, dan dikelompokkan sesuai dengan tema dan fokus penelitian. Setelah itu, data difokuskan pada topik penelitian. Kemudian peneliti dapat menggunakan kode untuk menandai data saat mengurangnya.
2. Penyajian Data: Data yang disajikan dalam penelitian ini disesuaikan dengan alur EDR dengan teks. Ini berarti data yang disajikan dalam penelitian ini dapat berbentuk bagan, uraian singkat, atau hubungan antar kategori.
3. Penarikan Kesimpulan: Penarikan Kesimpulan/Verifikasi adalah tahap akhir yang mengevaluasi hasil dari alat yang digunakan, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, selama proses pembuatan produk *Podcast*. Tahap ini dapat menghasilkan kesimpulan dari hasil penelitian dan temuan, dan dapat bermanfaat saat produk *Podcast* digunakan oleh pendidik.

### 3.8 Isu Etik

Karena banyak pihak terlibat dalam proses penelitian, peneliti harus mengikuti etika untuk menjaga privasi dan komunikasi pihak yang terkait saat mengumpulkan data penelitian. Berikut adalah etika yang harus diperhatikan:

1. Menyerahkan surat izin dan SK penelitian dari lembaga sebelum

melakukan penelitian.

2. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan penelitian dengan pihak terkait.
3. Menyepakati jadwal penelitian sehingga tidak akan mengganggu jadwal lain pihak terkait.
4. Berprilaku sopan santun dan tidak menyinggung terkait masalah pribadi.
5. Berpakaian rapi dan sopan saat melakukan pertemuan atau penelitian.
6. Mempersiapkan peralatan atau kebutuhan yang akan digunakan saat penelitian dan pengumpulan data.
7. Meminta surat keterangan yang menyatakan bahwa peneliti telah melakukan penelitian dengan praktisi di tempat terkait.

