

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiono penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap (Sugiyono, 2017 : 297). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang berorientasi kepada mengembangkan suatu produk seperti produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa, multimedia, modul, alat permainan edukatif, video pembelajaran dan lain-lain supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran yang di kelas maupun di luar kelas.

B. Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Model penelitian dan pengembangan adalah “*A Procces Used Develop And Validate Education Product*” bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. (purnama, 2003 : 20)

Penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Suhadi Ibnu memberikan pengertian tentang penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk *hardware* atau *software* melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan *needassesment*, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi (Suhadi, 2001 : 5)

Berbagai pengertian tersebut disimpulkan bahwa penelitian pengembangan di pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk.

C. Prosedur pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah metode yang menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Thiagarajan menyebutkan bahwa model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahapan, yaitu : (Ibnu, 2014, : 232)

1. Tahap pendefenisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat – syarat pembelajaran. Dalam menentukan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang di kembangkan perangkatnya. Tahapan ini meliputi 5 langkah pokok yaitu : analisis ujung

depan, analisis Peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Ujung Depan

Tahap analisis ujung depan dapat dilakukan untuk menganalisis masalah apa yang akan terjadi di lapangan. Analisis ini ditujukan kepada pendidik dengan menanyakan permasalahan yang dihadapi ketika proses belajar mengajar, serta harapan pendidik tentang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam menganalisis ujung depan adalah menggunakan wawancara. Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai satu orang pendidik selaku wali kelas V yaitu Bapak Muhammad Arif Budiman, S.Pd, wawancara yang dilakukan dengan pendidik berkaitan mata pelajaran PKN di kelas V. Berdasarkan hasil analisis wawancara, maka dapatlah sebuah solusi yang memudahkan peserta didik dalam kemampuan pemecahan masalah yaitu dengan menyediakan media berupa buku cerita bergambar pembelajaran PKN dalam meningkatkan rasa patriotisme peserta didik kelas V SDN 5 Kota Padang Panjang Ttimur.

b. Analisis peserta didik

Sebelum merancang media pembelajaran, pendidik harus mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut harus dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta

didik adalah kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang, ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya. Peserta didik cenderung menggunakan sesuatu hal yang lebih menarik dan menggunakan full warna yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat peserta didik dalam belajar.

Tujuan dari mengenali karakteristik peserta didik adalah agar pendidik dapat mengambil langkah yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran, seperti peserta didik yang daya tangkapnya lemah, maka harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik tersebut. Instrumen yang digunakan dalam menganalisis peserta didik adalah dengan melihat kegemaran atau kesukaan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, maka dapatlah sebuah solusi yang memudahkan peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam bentuk media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya).

c. Analisis tugas

Tujuan dilakukan analisis pembelajaran adalah untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan tujuan umum yang telah tercantum dalam pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan daftar tabel analisis tujuan pembelajaran.

2. Tahap perencanaan (*design*)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan properti perangkat pembelajaran. Tahapan ini terdiri dari 4 langkah yaitu :

- a. Penyusunan tes acuan patokan Ini merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dengan tahap *design*, tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan salah satu alat untuk mengukur perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar.
- b. Pemilihan media yang sesuai Tujuan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran.
- c. Pemilihan format Dalam pemilihan format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di negara yang lebih maju.

3. Tahap pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah revisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi :

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Expert appraisal merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli

diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat dan memiliki teknik yang tinggi.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan dari bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya) pada pembelajaran PKN di mana itu sesuai dengan EYD. Validasi ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kesesuaian bahasan dan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya).

c. Validasi Ahli Materi/Isi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengkaji kelayakan materi pembelajaran PKN sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Validasi ini sama halnya dengan yang lain yaitu menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi. Aspek yang dinilai yaitu kualitas isi dan tampilan materi.

d. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan dari media buku cerita bergambar. Ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kesesuaian gambar dengan materi yang ada pada media.

4. Revisi Design

Revisi design dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan produk setelah dilakukan nya validasi oleh ahli sehingga menghasilkan produk yang lebih baik. Jika produk dinyatakan tidak layak, maka akan dilakukan revisi sampai ahli mengatakan layak untuk dilanjutkan.

5. Tahap Praktikalitas

Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Peserta didik diminta untuk berdiri ke depan dan memberikan komentarnya setelah menggunakan media tersebut. Tidak hanya itu, media juga diberikan kepada pendidik dan pendidik diminta untuk memberikan penilaian atau komentar terhadap media buku cerita bergambar. telah dirancang oleh peneliti.

Pada metode penelitian 4D ini, peneliti membatasi tahapan penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), dengan alasan sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu dalam penelitian, karena pada tahap *dessiminate* membutuhkan waktu yang panjang dan tahap ini memerlukan proses distribusi dan implementasi secara luas.
2. Fokus utama pada penelitian ini adalah pada proses pengembangan dan validasi media, termasuk pada uji coba terbatas untuk melihat efektivitas awal dalam peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

3. Tahap penyebar luasan belum menjadi prioritas utama dalam konteks penelitian ini, karena memerlukan waktu yang lama, sumber daya yang lebih besar, serta kerjasama lintas lembaga. Oleh karena itu, hasil tahap pengembangan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan atau pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

D. Desain uji coba produk

1. Desain uji coba

a. Uji validitas

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan atau pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Pengujian validitas media buku cerita bergambar, dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Kevalidan media video animasi pembelajaran, Validator berjumlah 3 orang yang terdiri dari 1 orang ahli bahasa yaitu Bapak Abdul Basit, M.Pd, 1 orang validator media yaitu Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag, M.Pd, dan 1 orang validator materi/isi yaitu Bapak Muhammad Arif Budiman, S.Pd. Validitas media buku cerita bergambar dilihat dari segi kelayakan bahasa, media dan materi.

b. Uji coba praktikalitas

Uji praktikalitas pengembangan media Validitas media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, diujikan kepada pendidik dan peserta didik SDN 5 Kota Padang Panjang Timur yang

menguji praktikalitas media ini adalah pendidik kelas V, dan peserta didik yang menjadi praktisi adalah semua peserta didik.

Uji praktikalitas dilihat dari segi waktu, tampilan dan kemudahan penggunaan. Dimana media akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik, penilaian ini akan diberikan melalui angket untuk mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik sejauh mana tingkat kepraktisan dari media ini, tahap praktikalitas ini yaitu tahap menyebar angket kepada 1 orang pendidik kelas V dan 12 orang peserta didik kelas V di SDN 5 Padang Panjang Timur. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah merevisi hasil dari setiap validator.

2. Subjek uji coba

a. Subjek penelitian

1) Subjek Uji Coba Validitas

Pada tahap uji validitas terdiri dari 3 validator berjumlah 3 orang yang terdiri dari 1 orang ahli bahasa yaitu Bapak Abdul Basit, M.Pd, 1 orang validator media yaitu Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag, M.Pd, dan 1 orang validator materi/isi yaitu Bapak Muhammad Arif Budiman, S.Pd.

2) Subjek Uji Coba Praktikalitas

Subjek uji coba praktikalitas terbagi atas 2 yaitu:

- a) **Praktikalitas Pendidik:** Subjek uji coba praktikalitas pendidik ada 1 orang yaitu Bapak Muhammad Arif Budiman, S.Pd.

- b) Praktikalitas Peserta didik: Subjek uji coba praktikalitas peserta didik ada 12 orang peserta didik

b. Tempat penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN 5 Padang Panjang Timur.

3. Teknik dan instrumen pengumpulan data

a. Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara,

1) Observasi

Observasi adalah sebuah penelitian yang diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang melibatkan seluruh indra untuk mendapatkan data. Peneliti melakukan pengamatan sebagai proses dan respon dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya).

2) Wawancara

Wawancara adalah bentuk dialog yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari responden atau dinamakan juga dengan interview. Dalam wawancara ini peneliti berpedoman pada pertanyaan yang terperinci dan terstruktur yang telah disusun sebelumnya.

3) Angket

Angket atau kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang bentuknya berupa lembaran angket yang dapat berupa pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami dan diketahui. Angket digunakan untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data mengenai pengembangan media, angket validasi oleh ahli media, digunakan untuk menguji kelayakan media ini sebelum diterapkan di sekolah. Selanjutnya angket praktikalitas diberikan kepada pendidik dan peserta didik.

b. Instrumen penelitian

Menyusun instrumen sangatlah penting dalam prosedur penelitian, instrumen ini berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan, bentuk instrumen berkaitan dengan metode pengumpulan datanya.

c. Lembar observasi

Lembar observasi berisikan tentang informasi yang diperoleh peneliti pada saat melakukan uji coba produk di sekolah. Ini dilakukan agar peneliti dapat melihat langsung proses pembelajaran dan pengimplementasian media tersebut. Hasil pengamatan yang sudah diperoleh dituliskan pada lembar observasi. Kemudian analisis yang dilihat adalah mengenai proses pembelajaran dan media pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Lembar wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari Pendidik tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya) dalam proses pembelajaran, wawancara ini dilakukan dengan terstruktur karena sudah dibuat daftar pertanyaan yang akan diajukan sebelumnya.

e. Lembar angket

Angket digunakan sebagai validasi media yang telah dikembangkan, dilakuakn dengan cara membuat pertanyaan kepada validator ahli media, pendidik, serta peserta didik. Instrumen ditujukan kepada para ahli pada saat proses pengembangan media berlangsung. Angket validasai berisi tentang kualitas, tampilan, isi, ukuran dan kelayakan dari media, selanjutnya lembar angket juga diberika kepada pendidik dan peserta didik kelas V untuk mengetahui kualitas dari pengembangan media ini.

4. Teknik analisis data

Dalam mengolah data yang sudah terkumpul, peneliti menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu teknik analisis kualitataif dan analisis kuantitatif.

a. Analisis kualitatif

Teknik ini berguna untuk menganalisis data berupa catatan, saran atau komentar hasil wawancara dan observasi berdasarkan tanggapan

subjek uji coba. Analisis data ini juga dapat dijadikan sebagai pedoman ataupun dasar untuk merevisi produk agar menjadi lebih baik.

b. Analisis kuantitatif

Teknik ini berguna untuk menganalisis data hasil angket. Ini diperlukan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dari produk yang dihasilkan “Teknik ini digunakan untuk menggambarkan data hasil analisis persentase yang telah dibuat” (Rayamto, 2020 : 17)

1) Analisis angket validitas Ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap media yang dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan menggunakan pedoman penilaian.

Berikut dijelaskan skala pada tabel berikut : (Riduwan, 2010 : 56)

Tabel 3.1 Bobot pertanyaan validitas instrumen

Skala	Kriteria terhadap media
1.	Sangat kurang setuju / sangat kurang sesuai/ sangat kurang baik / sangat kurang mudah
2.	Kurang setuju / kurang sesuai / kurang baik/ kurang mudah
3.	Cukup setuju / cukup sesuai/ cukup baik/ cukup mudah
4.	Setuju / sesuai/ baik/ mudah
5.	Sangat setuju/ sangat sesuai/ sangat baik/ sangat mudah

Perolehan presentasi dihitung menggunakan rumus di bawah ini :

$$V = \frac{x_1}{x_2} \times 100$$

Keterangan :

V: persentase skor yang dicari

X1: jumlah skor penilaian

X2 : jumlah skor maksimal

Tingkat kelayakan akan diperoleh dengan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut : (Riduwan, 2009 : 35)

Tabel 3.2 Kriteria nilai validitas instrumen

No	Tingkat pencapaian	Kategori
1.	0% - 20%	Tidak layak / tidak baik
2.	21% -40%	Kurang layak / kurang baik
3.	41% - 60%	Cukup layak / cukup baik
4.	61% -80%	Layak / baik
5.	81% - 100%	Sangat layak / sangat baik

Pengembangan media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya) dinyatakan valid apabila persentasenya mencapai 61 %, jika sudah mencapai 61 % maka media yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

2) Analisis angket praktikalitas

Data yang sudah diperoleh dari angket yang telah diisi oleh pendidik dan peserta didik selanjutnya dilakukan analisis kuantitatif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya) kemudian dihitung dengan skala likert sebagai berikut : (Riduwan, 2009 : 33)

Tabel 3.3 Bobot pertanyaan praktikalitas media pembelajaran

Skala	Kriteria terhadap media
1.	Sangat kurang setuju / sangat kurang sesuai/ sangat kurang baik / sangat kurang mudah
2.	Kurang setuju / kurang sesuai / kurang baik/ kurang mudah
3.	Cukup setuju / cukup sesuai/ cukup baik/ cukup mudah
4.	Setuju / sesuai/ baik/ mudah
5.	Sangat setuju/ sangat sesuai/ sangat baik/ sangat mudah

Perolehan persentase dihitung menggunakan rumus di bawah ini :

$$V = \frac{x_1}{x_2} \times 100$$

Keterangan :

P: persentase skor yang dicari

X1 : jumlah skor penilaian

X2 : jumlah skor maksimal

Hasil ini dapat digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dengan adanya media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya), adapun kriteria yang akan diperoleh dihitung menggunakan interpretasi skor, sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kriteria praktikalitas media pembelajaran

No	Tingkat pencapaian	Kategori
1.	0% - 20%	Tidak layak / tidak baik
2.	21% -40%	Kurang layak / kurang baik
3.	41% - 60%	Cukup layak / cukup baik
4.	61% -80%	Layak / baik
5.	81% - 100%	Sangat layak / sangat baik

Media pembelajaran karpet mokebu (monopoli keragaman budaya) dinyatakan dapat digunakan apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61 % maka media yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi agar bisa disebar luaskan.

