

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam Riset dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Istilah R&D pada mulanya digunakan dalam bidang industri untuk menggambarkan bagaimana Prototipe suatu produk industri dikembangkan melalui berbagai studi dan diuji melalui eksperimen, selanjutnya secara massal.

Riset dan pengembangan adalah suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produknya, yang dalam perspektif industri merupakan pengembangan suatu prototype produk sebelum diproduksi secara massal. Menurut Borg dan Gall (Mohammad Ali dan Asrori.2014:108) apabila akan dilakukan R&D pendidikan, sebaiknya pelaku riset mempelajari bidang teknologi pembelajaran, metode-metode pembelajaran, seperti bagaimana melakukan analisis *front-end*, asesmen kebutuhan, analisis system, analisis tugas, analisis hierarki Pembelajaran, dan sebagainya.

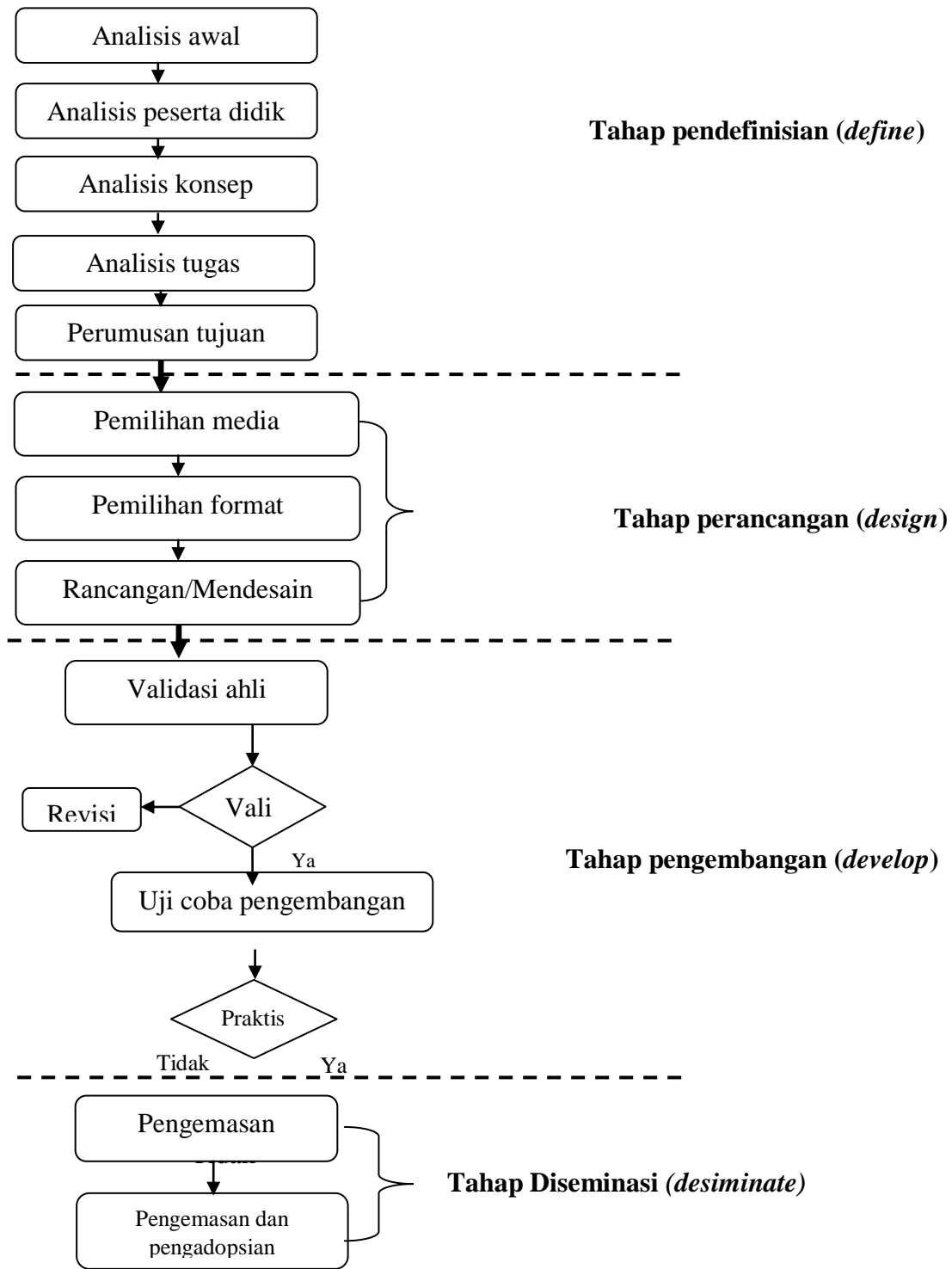
Model yang digunakan adalah pengembangan model 4D. Model pengembangan 4D (Four D) merupakan model pengembangan media pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Metode dan model ini dipilih karena sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan

validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana tingkatan kepraktisan media dan validasi media sederhana bagan balikan dalam proses pembelajaran.

B. Desain Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2012: 407) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4D (Four D Models) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.1 *flow chart* pengembangan media sederhana dengan model pengembangan S.Tiagarajan dan Sammel (1974) 4D.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran Bagan Balikan diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (4D) tersebut dengan pembatasan. Penerapan langkah-langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah tersebut disederhanakan menjadi tiga tahapan (3D), adapun langkah-langkah atau tahapan dalam model 3D yang disingkat menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu

- a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*) dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media sederhana bagan balikan. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media sederhana bagan balikan yang sesuai untuk dikembangkan.
- b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*) sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun

individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

- c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*) bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media sederhana bahan balikan yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.
- d. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*) dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media sederhana bagan balikan, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media sederhana bagan balikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tahap perancangan ini meliputi:

- a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*) berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

- b. Pemilihan Media (*media selection*) dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.
- c. Pemilihan Format (*format selection*) dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi media sederhana bagan balikan membuat desain media sederhana yang meliputi desain gambar, dan tulisan.
- d. Desain Awal (*initial design*) yaitu rancangan media sederhana bagan balikan yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media sederhana bagan balikan sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media sederhana bagan balikan dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa Draft I dari media sederhana bagan balikan.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media sederhana bagan balikan yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli (*expert appraisal*) berfungsi untuk memvalidasi konten materi media bagan balikan sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media sederhana bagan balikan yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media sederhana bagan balikan tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media sederhana bagan balikan yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.
- b. Uji Coba Produk (*development testing*) Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media sederhana bagan balikandalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik, dan pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media sederhana bagan balikan yang telah direvisi.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang telah dibuat layak untuk digunakan atau tidak serta sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.

1. Desain Uji Coba

Tahapan dalam uji coba produk:

- a. Uji ahli atau validasi, dilakukan oleh ahli media dan desain serta ahli isi atau materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk dan mendapat masukan dari para ahli untuk perbaikan produk.
- b. Analisis Konseptual
- c. Revisi I
- d. Uji coba kelompok kecil diambil 5 orang dan uji coba kelompok besar diambil 15 orang dari 20 siswa yang dilakukan pada kelompok kecil dan besar sebagai pengguna produk serta tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- e. Revisi II
- f. Produk akhir

D. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini berlokasi SDI No 221 Rannaya Jeneponto. Peneliti memilih SDI NO 221 Rannaya setelah peneliti melakukan observasi awal memperoleh informasi mengenai fasilitas dan penggunaan media pembelajaran yang di gunakan.

E. Subjek dan Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Subjek penelitian yang diteliti adalah 1 orang validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran, siswa kelas 1 sebanyak 20 orang dan 1 orang guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan media pembelajaran bagan balikan.

F. Sumber Data

Sumber data merupakan sumber-sumber yang memudahkan peneliti memperoleh informasi seputar penelitiannya. Sumber data dapat diperoleh dari lembaga, situasi sosial, subjek/informan, dokumentasi, atau historis. Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer yaitu dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya informan. Informan yaitu orang yang di jadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi ataupun data dengan memberikan informasi tentang situasi dan kondisi

(lokasi atau tempat) penelitian. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini yaitu informasi dari salah satu guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1.

Data sekunder merupakan data yang berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat, atau mendengarkan, misalnya data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan berupa data-data sekolah dan berbagai literatur yang relevan dengan pembahasan atau permasalahan yang sedang diteliti. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu berupa dokumen-dokumen perangkat pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Jenis Data

Data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba kelompok kecil, (3) data hasil uji coba perorangan dan tanggapan guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli media dan desain pembelajaran melalui angket tanggapan (format A), hasil review ahli materi (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil review uji coba perorangan melalui angket tanggapan (format D), hasil review guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui angket tanggapan (format E). sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari akumulasi nilai yang telah dikonversi dengan

skala 5 dan tingkat pencapaian serata persentatasi dari masing-masing format (A,B,C,D,E)

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Angket

Peneliti memberikan angket kepada siswa dan guru guna untuk mendapatkan informasi tanggapan serta respon terkait dengan produk Media Sederhana yang telah digunakan. Dan juga angket diberikan kepada ahli media dan isi/materi guna untuk melihat kelayakan produk bagan balikan.

I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada guru, Siswa, dan ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari angket ini untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan atau tidaknya media bagan balikan yang dikembangkan peneliti.

Adapun skala yang di gunakan dalam angket penelitian ini ialah skala model Likert, skala model Likert diguakan untuk menguji valid dan praktisnya produk penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data dari pada responden dengan menggunakan 5 tolak ukur (Arikunto, 2010). Angket yang dibuat berupa angket

identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba perorangan dan angket tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDI No 221 Rannaya terhadap produk Media Sederhana.

J. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media pembelajaran, ahli isi/materi media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase dari respon atau tanggapan dari siswa kelas 1 Polut. Data berupa masukan, kritikan, tanggapan dirangkum dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan : \sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

Persentase = F : N

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Pemberian makna dan pengambilan keputusan pada angket identifikasi kebutuhan siswa, angket uji media pembelajaran, angket uji isi/materi media pembelajaran, angket penilaian/tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, angket uji kelompok besar, dan angket uji kelompok kecil, digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Arikunto (2010)

Media pembelajaran yang tidak memerlukan revisi apabila nilai tingkat validasi media tersebut lebih dari 75% sedangkan apabila kurang dari 75% maka media pembelajaran tersebut memerlukan revisi. Sedangkan untuk lembar komentar, hasil

tanggapan, komentar kritik dan saran dari validator akan dijadikan bahan pertimbangan untuk revisi media Sederhana.