BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian R&D

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Develompent* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilakan produk tentunya digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.[1]

Sejak dulu metode penelitian dan pengembangan sudah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik, hampir semua teknologi yang telah tercipta itu menggunakan metode penelitian dan pengembangan, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat kedokteran, bangunan bertingkat, dan alat-alat rumah tangga yang modern.

Prinsip nya setiap penelitian dan pengembangan dilakukan adalah untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan lebih murah (efektif dan efisien) berdasarkan tingkat kegunaannya atau manfaat dari

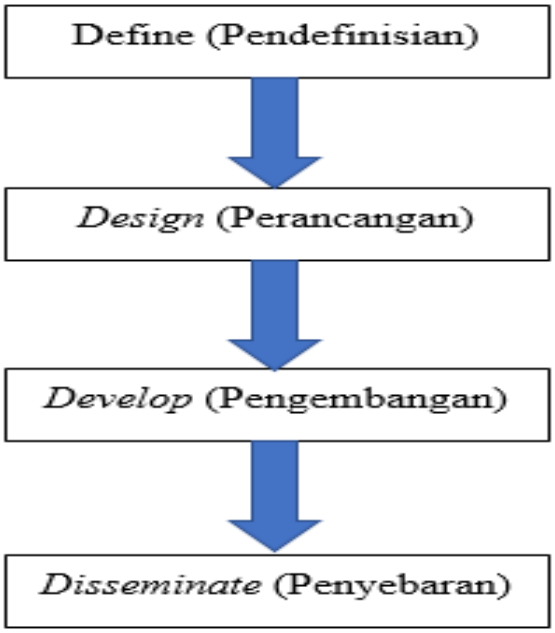
[1] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* Alfabeta, 2017, hal:297

produk tersebut, artinya apakah nilai manfaatnya produk tersebut setara dengan biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan atau bahkan jauh lebih murah.

Peneliti akan mengembangkan produk berupa media boneka tangan untuk melatih kemampuan berbicara peserta didik kelas IV di SDN Kedaung Wetan 6 Kecamatan Neglasari Kota Tangerang. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate.* Model pengembangan 4D dapat diadaptasi menjadi 4P, yaitu; Pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Gambar 3.1

Model Pengembangan



B. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengemangan merupakan metode untuk menghasilkan atau mengukur suatu produk tertentu yang akan diuji keefektifan dari produk tersebut. Menurut Thiagarajan dikenal dengan sebutan *Four*-D Model (model 4D) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

Dalam tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam pengembangan. Dalam menetapkan kebutuhan pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan adalah: kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, tingkat atau tahap perkembangan peserta didik, kondisi sekolah, dan permasalahan di lapangan sehingga dalam hal ini dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini terdri dari 6 langkah yaitu:

a. Analisis Awal

Analisis awal bertujuan untuk menemukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Dalam hal ini pengkajian meliputi kurikulum dan permasalahan yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

b. Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui karakter peserta didik. Dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dihadapi oleh peserta didik dalam belajar.

c. Analisis tugas

Analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk mennetukan isi dalam satuan pembelajaran dengan merinci tugas, isi materi ajar yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran.

d. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menjabarkan fakta-fakta serta mengidentifikasi konsep-konsep yang terkait dengan materi pokok. Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran yaitu proses konversi hasil analisis tugas dan konsep, yaitu perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan SK dan KD yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku.

f. Penyusunan instrumen penelitian

Langkah ini menghubungkan antara tahap *define* dengan tahap *design.* Instrumen penelitian antara lain: angket respon peserta didik

terhadap media, wawancara, obeservasi, angket validasi untuk dosen ahli dan guru kelas.

2. ***Design* (Perancangan)**

Tahap perancangan dibuat dengan bertujuan untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan hasil spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap *define.* proses pemilihat format, media penyampaian pembelajaran dan proses pembuatan produk menjadi dasar utama tahap ini. Tahap perancangan dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan desain awal produk berupa media boneka tangan dengan materi yang telah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Desain awal media yang menarik isi materi yang mudah dipahami sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan media tersebut.

3. ***Develop* (Pengembangan)**

Pada tahap ini pengembangan dibagi dalam dua kegiatan yaitu: *expert apprasial* dan *developmental testing. Expert apprasial* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan suatu rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan oleh ahli digunakan untuk memperbaiki kesalahan materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun diawal.

Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba akan dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil ujicoba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian akan diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Pengembangan media boneka tangan ini terletak pada penokohan nya yaitu jika pada umumnya penokohan boneka tangan adalah binatang dan manusia, kali ini penokohan nya dari benda mati yang dijadikan boneka seolah-olah ia hidup dan dapat berbicara seperti makhluk hidup lainnya dan pada boneka tangan umumnya yang dapat digerakan adalah bagian tangan namun pada pengembangan ini yang dapat digerakan adalah bagian mulut untuk berbicara.

4. ***Dessiminate* (Penyebaran)**

Proses penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk peneliti yang telah dilakukan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan produk harus selektif agar menghasilakn bentuk yang tepat. Pada tahap ini

penggunaan media pembelajaran boneka tangan akan disebarluaskan dengan cara memberikan kepada guru kelas di sekolah selaku praktisi.

C. Tahap Penelitian

1. Tempat penelitian

   Lokasi Penelitian ini dilakukan di SDN Kedaung Wetan 6 Kota Tangerang.

2. Sampel/ Sumber Data Penelitian

   Sample adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yan dimiliki oleh populasi tertentu. Teknik dalam pengambilan sample disebut sampling. Pada penelitian ini akan digunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sample yang ditetapkan secara sengaja oleh peneliti tidak murni berdasarkan kriteria subjektif peneliti, namun didasarkan pada tujuan dan pertimbangan tertentu[2].

   Sumber data dalam penelitian ini, yaitu:

   1) Nurhayati selaku wali kelas IV di SDN Kedaung Wetan 6 Kec. Neglasari Kota Tangerang Tahun Ajaran 2020/2021
   2) Siswa kelas IV di SDN Kedaung Wetan 6 Kec. Neglasari Kota Tangerang Tahun Ajaran 2020/2021.

[2] Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseacrh & Development,* (Malang: Literasi Nusantara, 2019) hal:107

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi atau Pengamatan merupakan kegiatan memperhatikan objek penelitian dengan seksama, selain itu kegiatan observasi bertujuan mencatat setiap keadaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam teknik observasi terdapat dua macam yaitu Observasi Partisipasi dan Observasi Non Partisipasi.

1. Observasi Partisipasi dilakukan dengan cara peneliti hadir di tengah-tengah informan dan melakukan berbagai kegiatan bersama sambil mencatat informasi yang dibutuhkan, kehadiran peneliti dapat diketahui oleh siapa pun sehingga observasi ini bersifat terbuka.
2. Observasi Non Partisipasi dilakukan tanpa kehadiran peneliti, bahkan mungkin responden tidak menyadari proses pengamatan tersebut. Observasi dilakukan dari jarak jauh atau antara peneliti dan informan yang berbeda tempat.

b) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan mendapatkan informasi

terkait hal- hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden nya sedikit.[4]

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada Guru Kelas IV SDN Kedaung Wetan 6, tujuan dari teknik wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai permasalah yang terjadi di kelas IV khusus nya dalam keterampilan berbicara dan untuk mengetahui respon siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media boneka tangan.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, laporan kegiatan, foto-foto aserta data penelitian yang relevan. dokumentasi pula merupakan catatan peritiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

d) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebagai sarana pengumpulan data dan digunakan untuk mengetahui keberhasilan suatu penelitian. Ada beberapa instrumen pengumpulan data yang digunakan, diantaranya:

1. Angket Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, ahli pendidikan yaitu Nurhayati, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Kedaung Wetan 6 yang berperan dalam penilaian media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan masukan secara teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran sebagai sumber media pembelajaran.

Instrumen yang digunakan berisikan pertanyaan kepada responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang sudah tersedia. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi

Kriteria	**Indikator**	**No. Pertanyaan**
1. Aspek Kelayakan isi	A. Relevansi Materi	1, 2, 3, 4
	B. Keakuratan Materi	5, 6, 7

	C. Komunikatif	8, 9
	D. Dialogis dan Interaktif	10, 11, 12
	E. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa	13, 14

2. Angket Validasi Ahli Media

Angket ini ditujukan pada ahli media yang bertujuan untuk menentukan kelayakan produk boneka tangan untuk siswa sekolah dasar angket ini berisikan pernyataan kepada responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang sudah tersedia.

Pada tahap ini yang berperan sebagai validator ahli media ialah Fitri Mhelawati selaku Dosen Seni di Jurusan PGMI Universitas Islam Negeri Banten, beliau yang berperan dalam memberikan penilaian terhadap tampilan media secara keseluruhan. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media

Kriteria	Indikator	No. Pertanyaan
1. Aspek Komunikasi Visual	A. Ukuran Media Pembelajaran Boneka Tangan	1, 2, 3, 4
	B. Desain Media Pembelajaran Boneka Tangan	5, 6, 7

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis digunakan untuk mengukur atau mencari tau tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan dalam sebuah penelitian. Adapun analisis data dalam penelitian ini berdasarkan data yang terkumpul dari angket validasi dan angket respon siswa.

1. Analisis Lembar Penilaian Uji Validasi Ahli

   Analisis kelayakan oleh penilaian uji ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan menggunakan teknik pengolahan data sebaga berikut:

   NP = $\frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

NP = Nilai presentase kelayakan yang akan dicari atau diharapkan

R = Nilai skor mentah yang diperoleh

SM = Nilai skor maksimum

100%= Bilangan tetap

2. Kriteria interpretasi skor presentase yang didapatkan dari uji kelayakan penilaian sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 3.3

Kriteria Pemberian Skor

No	**Kategori**	**Skor**
1.	Sangat Baik (SB)	5
2.	Baik (B)	4
3.	Cukup (C)	3
4.	Kurang (K)	2
5.	Sangat Kurang (SK)	1

3. Hasil penilaian yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 3.4

Kriteria Presentase Pencapaian

No	Presentase Pencapaian	Interpretasi
1.	80%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Kurang Layak
5.	0%-20%	Tidak Layak

(Riduwan, 2013:89)

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu terselesaikannya pengembangan media boneka tangan. Pengembangan media boneka tangan ini dapat dikatakan selesai apabila telah melalui empat tahap penelitian pengembangan sesuai dengan desain Thiagarajan dan memenuhi kriteria berhasilan. Kriteria keberhasilan memperoleh penilaian kelayakan dari validasi ahli materi dan validasi ahli media minimal mendapatkan kategori "Layak" dengan presentase pencapaian 61-80%. Begiutupun untuk penilaian keberhasilan keterampilan berbicara siswa minimal mendapatkan kategori "Baik" dengan presentase pencapaian 61-80%.