

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian pembelajaran ini adalah di SDN Toyomerto 1 yang beralamatkan di Kp. Wanasaba Desa. Toyomerto Kec. Kramatwatu Kab. Serang. Subjek penelitian pembelajarannya yaitu siswa kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 28 anak yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pengenalan tanda baca tahun 2019/2020.

Pemilihan SDN Toyomerto 1 sebagai tempat penelitian karena berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan terdapat permasalahan terkait pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia mengenai pengenalan tanda baca, lebih jelasnya setelah mewawancarai wali kelas II. Penelitian ini berbasis *Research and Development (R&D)* yang melibatkan peserta didik kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa sebagai partisipan dan para ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk menilai produk dari hasil penelitian pengembangan ini. Sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran puzzle tanda baca pada pelajaran bahasa Indonesia tahun 2019/2020.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2019/2020 dengan alokasi waktu, sebagai berikut :

Tabel 3.1 Alokasi Waktu Penelitian

No	Bulan/Tahun		Pelaksanaan Penelitian	
1	Desember 2019		Survei lokasi penelitian	
2	Desember 2019		Melakukan observasi pada sekolah SDN Toyomerto 1	
3	Maret 2020		Penyusunan kajian teori	
4	Maret 2020		Menentukan KD dan Indikator	
5	Mei 2020		Membuat produk awal, membuat desain dan teks tanda baca	
6	Juni 2020		Menyusun kisi-kisi dan instrumen	
7	Juli 2020		Melakukan uji validasi oleh para ahli dan revisi produk	
8	Oktober 2020		Melakukan uji coba produk yaitu medis <i>Puzzle</i>	

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)*. Penelitian *research and development (R&D)* adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi dan objektif tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama kualitatif.¹ Metode *Research and Development (R&D)* didefinisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji, keefektifan produk, model, jasa prosedur tertentu yang unggul, baru efektif, efisien, produktif, dan bermakna.²

Metode dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian ini menggunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujikeefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.³

Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Menurut *Brog and Gall* langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan sebuah produk berdasarkan temuan

¹ Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. (Bandung: Rosda Karya, 2011), 140

² Nusa Putra, *Research and Development*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011)67

³ Sugiyono, *Metode dan Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 76

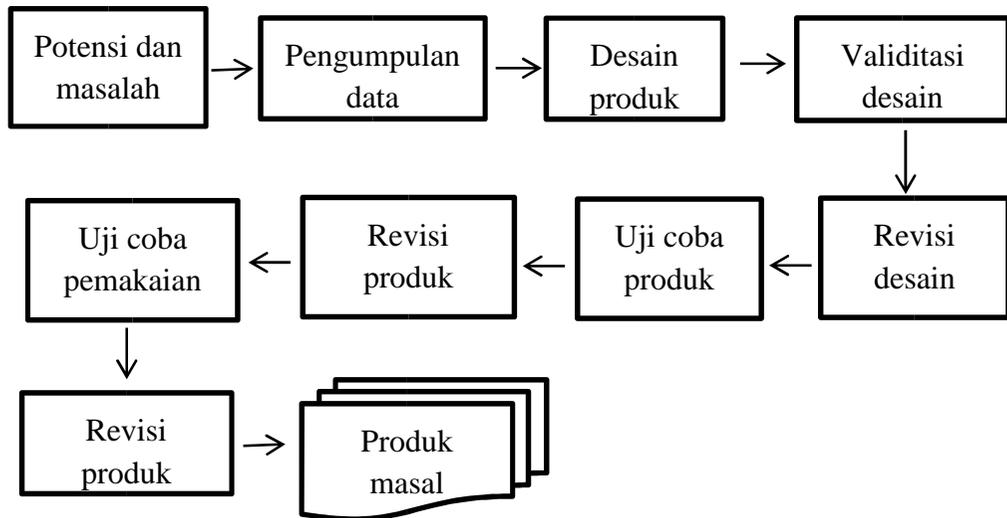
tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dievaluasi dan melakukan revisi atau disempurnakan terhadap hasil uji lapangan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standar tertentu.

C. Desain Penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu rancangan yang berisi langkah dan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian pengembangan, sehingga informasi yang diperlukan mengenai masalah yang diteliti dapat dikumpulkan yang berisi langkah secara faktual.

Rancangan penelitian pengembangan menggambarkan langkahlangkah lengkap yang perlu di ambil jauh sebelum pengembangan dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh dengan baik, dapat dianalisis secara objektif, dan dapat ditarik simpulan yang tepat sesuai dengan masalah yang diteliti.⁴ Rancangan penelitian digunakan untuk melakukan proses pengembangan yang telah memodifikasi dari pengembangan model R&D melalui beberapa tahapan, yaitu :

⁴ Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Rosda Karya, 2011), 76



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian *Brog and Gall*

Dari tahapan di atas, peneliti memaparkan gambar tersebut dibawah ini :

1. Potensi dan Masalah

Penilaian dapat berangkat dari potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didaya gunakan akan memiliki nilai tambahan. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan terjadi. Masalah dapat diatas melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan dari kegiatan perorangan atau instansi tertentu yang masih *ou to date*.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up to date, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai atau membuatnya.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validitas disini masih bersifat penilaian berdasarkan fikiran secara rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

5. Perbaiki Desain

Setelah desain produk divaliditas, melalui diskusi dengan pakar ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya.

Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Seperti yang telah dikemukakan jika dalam bidang teknik, desain produk telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang, dan barang tersebut yang diuji coba. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama yang baru.

7. Revisi Produk

Setelah revisi produk, maka perlu di uji coba pada kelas yang lebih luas. Misalnya, menguji produk mengajar baru, bila menggunakan desain pretest posttes control group design (ada kelompok eksperimen dan kontrol), maka perlu mencari efektivitas dan devisi sistem kerja baru.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah menguji terhadap produk berhasil, dan mulai ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa metode mengajar baru tersebut diterapkan dalam lingkupan lembaga yang luas.

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan atau kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah media pembelajaran.

10. Pembuatan Produk Masal

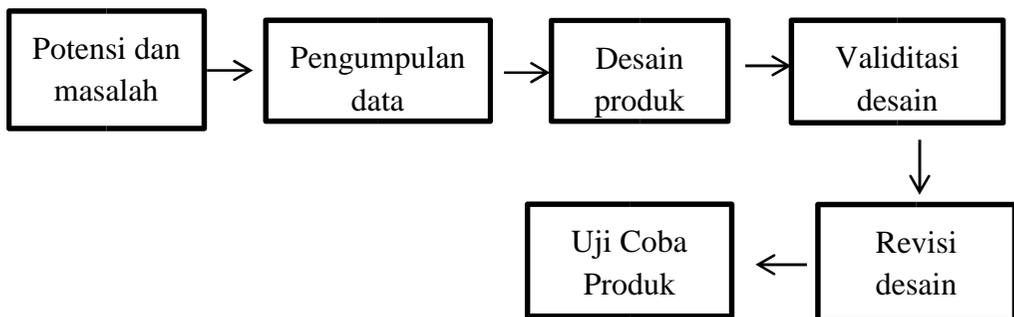
Bila produk yang berupa metode pengajaran baru telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan.⁵

Bagan diatas adalah gambaran dari langkah-langkah penelitian *Brog and Gall*, langkah dan pengembangan diawali dengan penelitian dan pengumpulan data, yang meliputi potensi masalah yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan atau observasi kelas, kuesioner dan wawancara dan pembuatan produk. Kemudian hasil dari produk tersebut dijadikan alat yang berguna untuk mengatasi masalah. Produk yang sudah dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validasi kepada ahli sesuai dengan bidangnya.

Tahap-tahap yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan. Prosedur penelitian dan pengembangan ini memodifikasi model *Borg and Gall*. Peneliti melakukan modifikasi, karena

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, 404-426

waktu yang terbatas untuk melakukan penelitian dan tidak dimungkinkan untuk melakukan penelitian langkah selanjutnya. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Toyomerto 1 pada kelas II SD. Peneliti menggunakan lima tahapan penelitian dan pengembangan diantaranya yaitu: (1) Potensi dan masalah (2) Pengumpulan Data (3) Desain produk (4) Validasi desain produk (5) Revisi desain (6) Uji coba produk. Berikut dipaparkan dalam bagan 3.2



Bagan 3.2 lima tahapan penelitian yang digunakan

Prosedur penelitian pengembangan yaitu aturan khusus dalam pelaksanaan yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Yang akan menjadi acuan dengan mengikuti langkah prosedural yaitu :

1. Potensi Masalah

Dalam langkah ini, peneliti melakukan observasi di lapangan. Observasi ini dilakukan untuk mencari masalah yang ada di sekolah dengan mengadakan pengamatan langsung dan mencatat objek yang akan dijadikan sarana penelitian yang dilakukan di SDN Toyomerto 1 Kab. Serang pada pelajaran bahasa Indonesia materi pengenalan tanda

baca, langkah ini bertujuan untuk mengetahui persoalan yang ada pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan studi pustaka untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang berhubungan dengan media dan pengembangannya.

2. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah melalui teknis observasi dan wawancara dengan guru SDN Toyomerto 1, tentang pengenalan tanda baca pada siswa kelas II hasil pengumpulan data ini sebagai bahan untuk peneliti yang akan dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media yang akan dilakukan.

3. Desain Produk

Setelah mendapati informasi yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan pembuatan desain awal produk. Pada tahap ini memulai mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa media *Puzzle*, langkah awal mendesain media adalah pemilihan bahan-bahan dan tema desain yang akan digunakan dalam pembuatan media.

4. Validasi Desain

Kegiatan untuk validasi desain dengan ketentuan tertentu berdasarkan penilaian beberapa instrument yang diberikan pada ahli media dan ahli materi, dan siswa selaku orang yang lebih mengetahui

keadaan kelas dan siswanya. Saran atau masukan serta kritikan para ahli terkait dengan keabsahan media dan penggunaan media tersebut.

Validasi dilakukan untuk memperoleh data kualitas atau kelayakan media *puzzle* tanda baca dengan menggunakan instrumen validasi berupa angket.

5. Melakukan Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi maka akan diperoleh masukan dari ahli media dan ahli materi yang akan dimanfaatkan untuk melakukan revisi. Setelah produk direvisi dan mendapat predikat baik atau bisa dikatakan valid, maka produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu uji coba produk. Perbaikan produk dilakukan setelah validasi sehingga akan memperoleh masukan dari para ahli yang akan bermanfaat dalam melakukan revisi. Hal ini bertujuan agar media *puzzle* tanda baca siap digunakan untuk kegiatan selanjutnya yaitu uji coba produk.

6. Uji Coba Produk

Kegiatan untuk menguji produk dilakukan setelah revisi dan perbaikan oleh validator. Uji coba disini hanya dilakukan satu kali yaitu uji coba pemakaian produk. Uji coba pemakaian produk dilakukan kepada siswa kelas II SDN Toyomerto 1. Selama dilaksanakan uji coba peneliti mengamati proses pembelajaran. Setelah melakukan uji coba pemakaian siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media

puzzle, setelah itu siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media puzzle yang dikembangkan melalui angket masing-masing siswa.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan Instrument penelitian yang dipilih oleh peneliti ada dua yaitu : wawancara dan kuesioner. Berikut dijabarkan mengenai instrument yang digunakan dalam penelitian.

Berikut penjabarannya :

1. Pedoman wawancara

Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara guru kelas mengenai proses pembelajaran Bahasa Indonesia. pedoman wawancara digunakan sebagai acuan ketika melakukan wawancara kepada guru kelas II SDN Toyomerto 1, wawancara dilakukan pada minggu ke-3 bulan Desember bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tanda baca.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi wawancara untuk guru kelas II SDN Toyomerto 1

No	Indikator pertanyaan	Jumlah
1	Kemudahan menggunakan media komik	1
2	Penilaian penggunaan media komik	1

3	kekurangan dan kelebihan media komik	1
Jumlah		3

2. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui validasi produk yang dikembangkan kuesioner produk diberikan kepada dosen ahli media, ahli materi, dan siswa. Berikut kuesioner pada masingmasing validitas.

3. Kuesioner validasi produk kepada ahli media

Kuesioner alidasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan ahli media pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Berikut kisi-kisi kuesioner validasi produk yang diberikan kepada ahli media yaitu Bapak Teguh Fachmi,

M. Pd. selaku dosen ahli media dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa disajikan dalam tabel 3.3

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument untuk Ahli Media

	Aspek	Indikator	Butiran penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain cover	Desain cover					
		Pemilihan desain cover					
		Pemilihan font					

		Pemilihan gambar cover					
		Kesesuaian desain cover					
		dengan isi					
		Kemenarikan desain cover					
2	Desain visual	Ukuran dan bentuk tulisan					
		Warna tulisan					
		Komposisi warna dengan background					
		Kemenarikan tampilan					
3	Desain gambar	Kesesuaian gambar					
		Ukuran gambar					
		Penempatan gambar					
		Kejelasan gambar					
Jumlah							

b. Kuesioner validasi produk kepada ahli materi

Kuesioner validasi produk dilakukan kepada dosen ahli materi yaitu Ibu Imas Mastroah M. Pd. bertujuan agar responden dapat memberikan penilaian secara nyata dan sesuai dengan kondisi yang ada. Berikut dipaparkan kuesioner untuk ahli materi disajikan pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi					
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
		Kesesuaian materi yang dimediakan					
		Kesesuaian gambar tema dengan kognitif siswa					
2	Materi	Kejelasan isi materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran.					
		Kesesuaian isi dan urutan materi yang ada dalam produk pengembangan					
		Kejelasan contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi yang ada dalam					

	produk					
	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi					
Jumlah						

c. Kuesioner validasi penyempurnaan produk

kuesioner validasi penyempurnaan produk ditunjukan kepada pengnga yaitu siswa setelah uji validasi dari ahli media dan ahli materi. Instrument penilaian siswa pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument untuk Penggunaan (Siswa)

No	Aspek	Indikator	Butir penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Kejelasan uraian materi					
		Kejelasan tujuan belajar					
		Kemudahan siswa memahami materi					
		Kebermanfaatan materi					
2	Media	Kesesuaian desain dengan materi					

		Kemenarikan penggunaan media puzzle					
		Kemudahan memahami materi dengan menggunakan media puzzle					
3	Isi	Ketertarikan desain					
		Kemudahan memahami isi					
		Kejelasan penyampaian					
Jumlah							

E. Studi Dokumenter

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan pengimput dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen gambar, maupun elektronik.⁶ Tujuannya adalah untuk memperkuat data yang ada. Dokumen dalam penelitian ini berupa gambar saat kegiatan penelitian berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu penilaian berupa angka yang diberikan oleh validator. Hasil penilaian dari validasi ahli berupa kualitas produk dikodekan dengan skala kualitatif

⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013)220

kemudian dilakukan pengubahan nilai kualitatif menjadi kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan sebuah produk yang dikembangkan.

Tabel 3.6 Interval Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah media yang peneliti buat, maka perlu pengukuran dan perhitungan lebih lanjut, setelah angket diberikan kepada validator kemudian nilai tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Keterangan : } \quad P = \frac{\sum x}{\sum xi} \quad P \times 100\%$$

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan

Sumber : Sugiyono (2017)

Persentase	Kriteria Kelayakan
80-100	Sangat layak
66-79	Layak
55-65	Cukup layak
40-55	Kurang layak
30-39	Tidak layak

