

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yaitu Model Penelitian Pengembangan Borg and Gall (1983). Penelitian dan pengembangan merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, untuk selanjutnya diuji tingkat kelayakan dan keefektifannya (Sugiyono, 2015 : 407). Lebih lanjut, Saodih (2010 : 164) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang nantinya dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa berupa media PUZZLE dan *POP UP* bagi peserta didik kelas IV SDN 01 Jabung Malang. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik akan hadirnya media pembelajaran, media ini akan menyajikan materi “Aksara Jawa”. Media pembelajaran ini akan dikembangkan melalui proses mendesain, validasi, revisi media, hingga uji coba dan revisi kedua jika diperlukan, sebelum dinyatakan sebagai produk media final.

B. Prosedur Penelitian dan pengembangan

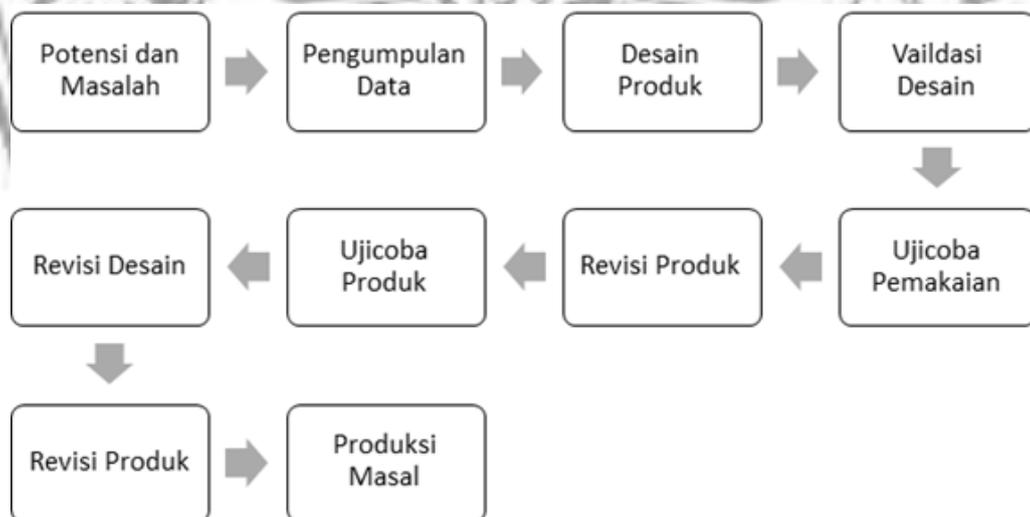
Dalam model pengembangan, Borg and Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang dikembangkan menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut

berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektivitas”.

Dalam teknologi pembelajaran, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Borg dan Gall (1983: 775) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg & Gall (1983:775), seperti model di bawah ini:



Gambar: Skema prosedur pengembangan hasil adaptasi dari prosedur pengembangan

Borg & Gall (Sumber: Borg & Gall, 1983:775)

Berikut paparan tahap-tahap yang telah disajikan pada bagan dalam mengembangkan media pembelajaran menurut Borg and Gall:

1. Potensi dan Masalah.

Pada tahap ini, potensi dan masalah diperoleh dari permasalahan pada muatan materi tingkat sekolah dasar dan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Lebih lanjut permasalahan tersebut akan dianalisis dan dilanjutkan dengan pemilihan materi, disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ada, sehingga materi yang disajikan pada media pembelajaran tidak melenceng dari indikator yang akan dicapai.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, akan dilakukan kegiatan analisis kebutuhan untuk mengumpulkan informasi/data yang dibutuhkan. Kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan terdiri dari tiga metode, yakni wawancara, kuesioner, *pre test*, *post test* dan dokumentasi. Pada kegiatan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, guru kelas menyampaikan bahwa permasalahan ditemukan pada materi “Aksara Jawa”, terdapat kesulitan dalam kaidah penulisan, dan penghafalan yang berdampak pada kurangnya partisipasi peserta didik di dalam kelas.

3. Desain Produk

Selanjutnya, dilakukan kegiatan pembuatan desain/rancangan produk awal yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan, hal ini bertujuan untuk menghindari plagiasi. Pengembangan media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan beberapa aspek, yang meliputi aspek kesesuaian materi, bentuk/tampilan, aspek bahasa dan aspek penggunaan dan penyajian bagi peserta didik

dalam menggunakan media pembelajaran. Tidak hanya itu, akan dibuat juga pedoman penggunaan rancangan media, yang selanjutnya kedua rancangan tersebut siap untuk dibuat.

4. Validasi Produk.

Alat pengukur kevalidan produk yang akan digunakan pada penelitian ini berupa kuesioner (angket). Peneliti akan meminta para ahli untuk melakukan validasi produk yang telah di desain, melalui angket yang sebelumnya sudah disusun. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator maka akan didapatkan penilaian terhadap rancangan yang dikembangkan dari aspek kesesuaian materi dan desain yang sudah dibuat.

Hasil dari penilaian tersebut akan menentukan valid atau tidaknya rancangan media yang telah dikembangkan untuk diterapkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Apabila didapatkan saran atau masukan dari para ahli pada angket tersebut, maka akan dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran atau masukan yang diberikan, sehingga rancangan media tersebut valid.

5. Revisi Produk.

Revisi akan dilakukan, jika pada saat validasi / penilaian kuesioner (angket) didapatkan hasil kualifikasi kurang ($\leq 60\%$) dan para ahli memberikan saran atau masukan. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Tahap revisi ini akan membantu kegiatan penelitian dalam mengurangi kelemahan-kelemahan yang ada pada rancangan media pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut bisa saja diperoleh dari aspek kesesuaian materi ataupun desain tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.

6. Uji Coba Produk.

Setelah dilakukan validasi dan revisi, maka rancangan media pembelajaran siap untuk di uji coba. Uji coba ini dilakukan untuk meninjau seberapa layak dan efektif media pembelajaran yang dikembangkan. Keefektifan tersebut diperoleh dari angket tanggapan, *pre test* dan *post test* yang nantinya diisi oleh peserta didik. Hasil dari pengisian angket inilah yang akan menyatakan sebuah media pembelajaran efektif atau tidak. Pelaksanaan uji coba akan dilakukan pada kelas V SDN 01 Jabung Kabupaten Malang.

7. Revisi Produk.

Langkah terakhir adalah revisi produk tahap dua, jika dibutuhkan untuk menyempurnakan rancangan media pembelajaran yang sudah dibuat. Acuan revisi tahap dua didapatkan dari keefektifan media pembelajaran data diterapkan pada peserta didik (penilaian angket).

8. Produk Final.

Selanjutnya, produk yang dihasilkan pada revisi tahap dua merupakan akhir dari proses pengembangan. Pada tahap ini, produk tidak lagi mengalami perubahan dari aspek kesesuaian materi atau tampilan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SDN 01 Jabung Malang pada tahun 2018. Sekolah tersebut beralamat Jl. Raya Bromo No. 06 RT. 03 RW. 02 Kec. Jabung Kab. Malang Pos. 65155. Pemilihan SDN 01 Jabung sebagai tempat penelitian didasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan selama magang / sebelum kegiatan penelitian dimulai.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pre test, post test dan dokumentasi. Pre Test akan dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi Aksara Jawa dengan baik dan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA. Post Test dilakukan untuk melihat hasil siswa setelah penggunaan media POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Pedoman *pre test*, Pelaksanaan *pre test* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan peserta didik mengenai jenis ekosistem. Materi yang dimuat dalam *pre test* disesuaikan dengan KD kelas IV mata pelajaran Bahasa Jawa sesuai silabus kurikulum. Soal pada *pre test* dan *post test* akan dibuat sama, yakni terdiri dari 4 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian singkat. Berikut tabel yang akan memaparkan kisi-kisi instrumen *pre test* dan *post test* yang akan diberikan kepada peserta didik :

Tabel 3.2 kisi-kisi pedoman pre test dan post test:

Aspek	Deskripsi
Pilihan ganda	1. Menjawab soal bergambar tentang Aksara Jawa
	2. Menjawab Sandangan Aksara Jawa

	3. Mencari Kata yang sesuai
	4. Menjawab Kata yang diacak
Uraian singkat	1. Pengertian Aksara Jawa
	2. Contoh Aksara Jawa
	3. Menguraikan dengan benar Aksara Jawa

F. Teknik analisis Data

Data yang telah diperoleh dalam penelitian selanjutnya akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berikut paparan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif yang akan digunakan peneliti:

1. Data Kualitatif.

Teknik analisis data kualitatif adalah teknik analisis yang bersifat induktif dan lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015 : 15). Dalam penelitian ini data kualitatif yang diperoleh berupa tanggapan guru kelas terhadap observasi awal yang telah dilaksanakan. Data ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. Data Kuantitatif.

Teknik analisis data kuantitatif adalah teknik analisis yang mengandung angka atau data kualitatif yang diangkakan (*scoring*). Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data menggunakan skala Likert 1-4 , dimana setiap angka pada skala disertai kriteria untuk memudahkan penilai.

Sinau Basa Jawa Gagrag Anyar Kelas IV SD. Jakarta : Yudistira

Tantri Basa Kelas IV SD/MI. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Hadiwirodarsoni, S. 2010. Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa. Solo : Kharisma

Margarena, Santi. 2012. *“Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Jawa dengan Menggunakan Metode Kooperatif Thipe Think Pair Share Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Wonobojo Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012”*. Skripsi, Surakarta : FKIP UMS. (online), diakses 8 Februari 2021.

