

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan di bidang pendidikan diciptakan oleh Borg dan Gall. Metode ini diterapkan dalam proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 1983 dalam Gustiani, 2019). Hal ini juga berkaitan dengan perkembangan penelitian berorientasi produk yang digunakan dalam pendidikan (Borg & Gall, 2003 dalam Gustiani, 2019) dan peningkatan mutu pendidikan yang dikaitkan dengan program evaluasi dalam ranah pendidikan (Gall, Fall & Borg, 2007, Gustiani, 2019). Selain itu, Gay (1992 dalam Gustiani, 2019) juga berpendapat bahwa “R&D tidak hanya untuk mengevaluasi teori dalam pendidikan tetapi terutama untuk mengembangkan produk yang efektif untuk sekolah khusus program seperti bahan dan media belajar mengajar.”

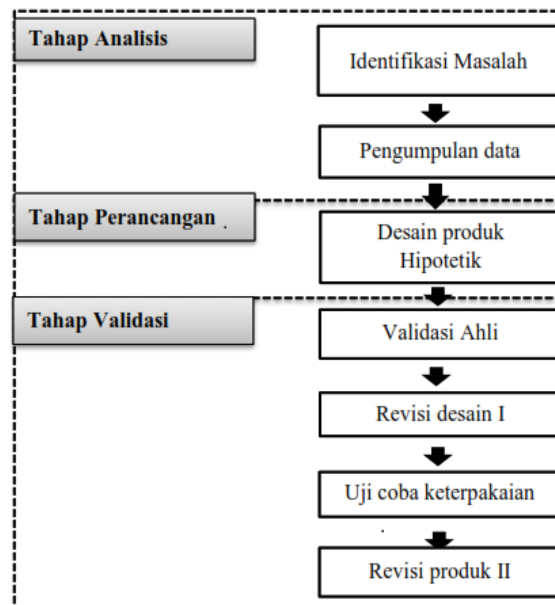
Metodologi R&D dalam penelitian bidang pendidikan mengharuskan peneliti menghasilkan produk atau layanan yang efisien terkait dengan praktik pedagogis atau pendidikan. Metode ini mengembangkan atau merancang model yang diusulkan untuk praktik pendidikan dalam beberapa langkah sebagai disebutkan di atas.

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pengertian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Borg & Gall (1983) "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.*" Pengertian R&D dari Borg & Gall dapat diartikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan.

B. LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN

Mengadopsi desain pengembangan dari Borg and Gall, prosedur pengembangan dari Sugiyono (2016) merupakan desain yang telah disesuaikan untuk penelitian pada tingkatan strata 1, dengan langkah – langkah, yaitu: (1) Studi identifikasi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Pembuatan produk hipotetik, (4) Uji ahli dan uji praktisi, (5) Perbaikan desain I (6) Uji coba keterpakaian, dan (7) Perbaikan produk II Produk tidak sampai pada uji operasional atau uji massal, dikarenakan produk hipotetik dibuat untuk melihat kelayakan produk. Tahapan dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 langkah-langkah penelitian

1. Tahap Analisis

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sebuah langkah untuk mengetahui adanya permasalahan yang sedang terjadi melihat dari fenomena-fenomena yang terjadi saat ini. Dalam penelitian ini keterampilan yang harus segera mendapatkan perhatian khusus adalah kesulitan belajar dari peserta didik SMP Negeri 2 Gununghalu, sebelumnya telah dilakukan wawancara prapenelitian kepada guru bimbingan dan konseling, untuk mengetahui hambatan dan permasalahan yang ada terkait kesulitan belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari wawancara diperkuat dengan hasil angket kuisioner untuk melihat tingkat kesulitan belajar yang dimiliki oleh peserta didik, khususnya pada tingkatan kelas VIII.

Hasil dari kedua prapenelitian yang telah dilakukan akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembuatan produk yang layak agar bisa digunakan pada proses layanan bimbingan dan konseling, produk yang dikembangkan diharapkan akan mampu untuk meningkatkan tingkat pemahaman dan sekaligus tingkat kemampuan peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar, produk yang dikembangkan akan menjadi potensi bagi pengembangan-pengembangan produk selanjutnya jika memenuhi kelayakan dari uji coba produk, produk yang dikembangkan adalah sebuah media belajar aplikatif berbasis website yang akan sangat praktis untuk digunakan.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dikembangkan melalui proses bimbingan dan konsultasi yang dilakukan oleh peneliti dengan pembimbing skripsi. Dari data awal yang diperoleh peneliti dalam studi penelitian awal di SMP Negeri 2 Gununghalu, informasi mengenai hambatan-hambatan dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dimasa pandemi dan pembelajaran daring bagi konselor, dan belum terpenuhinya kebutuhan siswa akan pemahaman kesulitan belajar, berbagai informasi yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi kendala atau permasalahan tersebut.

Peneliti ingin membuat sebuah media belajar aplikatif berbasis website yang bisa disimpan dan digunakan dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik,

oleh karenanya media belajar aplikatif berbasis website, menjadi solusi dari peneliti untuk bisa mengatasi hambatan yang ada pada saat ini.

2. Tahap Perancangan

a. Desain produk

Merupakan tahap perencanaan rancangan produk yang sejalan dengan apa yang dirancang dalam bab 2 spesifikasi produk, yaitu berkaitan dengan pengembangan produk. Proses desain produk dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva. Canva digunakan untuk mendesain media belajar aplikatif berbasis website.

3. Tahap Validasi

a. Validasi Ahli

Tahap ini merupakan proses penelitian untuk menilai kelayakan rancangan produk, dalam hal ini media belajar aplikatif berbasis website yang dikembangkan apakah sudah memenuhi standar kelayakan secara media dan materinya. Proses validasi produk melibatkan beberapa Ahli, yaitu: Uji kelayakan media dilakukan oleh Restu Bias Primandhika, M.Pd, selaku tenaga pendidik Dosen di IKIP Siliwangi, Uji kelayakan materi dilakukan oleh Wiwin Yuliani, M.Pd. selaku tenaga Dosen di IKIP Siliwangi.

b. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi produk pengembangan kemudian akan diketahui kelebihan dan kekurangan produk kemudian hasil penilaian dari ahli media dan materi jika ada revisi maka produk akan direvisi untuk kemudian diujikan pada uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Peneliti sedang bekerja untuk meningkatkan struktur sistem produk untuk menghilangkan kekurangan yang ada lebih jauh.

c. Uji Coba Produk dan Revisinya

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk menentukan apakah media belajar aplikatif berbasis website yang dikembangkan berfungsi dengan baik di SMP Negeri 2 Gununghalu, uji coba terbatas dilakukan pada 6 siswa di kelas VIII yang terindikasi memiliki tingkat kesulitan belajar.

Tabel 3. 1 Rumus perhitungan kelayakan produk

$$\text{Menentukan Maksimum} = \frac{\text{Nilai perolehan klien (tertinggi)}}{\text{Nilai ideal}} \times 100 \%$$

Tabel 3. 2 Kategori tingkatan kelayakan produk

Interval skor	Kategori
$76\% < \% \leq 100\%$	Sangat Layak
$51\% < \% \leq 75\%$	Layak
$26\% < \% \leq 50\%$	Kurang Layak

0% < % ≤ 25%	Tidak Layak
--------------	-------------

C. DESAIN UJI COBA

Desain Uji coba akan dilakukan oleh beberapa pihak yaitu :

1. Ahli Media

Ahli media yang akan melakukan uji validasi media/produk dalam penelitian ini adalah Restu Bias Primandhika, S. S, M.Pd

2. Praktisi

Praktisi yang akan melakukan uji validasi media/produk dalam penelitian ini adalah Drs. Tono Sumartono M.Pd.

3. Ahli Materi (Teori)

Ahli materi yang akan melakukan uji validasi materi/ teori adalah Wiwin Yuliani, M.Pd.

D. SUBJEK UJI COBA

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A SMPN 2 Gununghalu yang berjumlah 30 orang peserta didik. Subjek penelitian yang dipilih sesuai dengan materi yang dibahas pada penelitian ini yaitu Kesulitan Belajar.

1. Subjek uji coba perorangan

Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII (SMPN 2 Gununghalu) tahun ajaran 2022-2023 Uji coba perorangan ini dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 3 orang siswa.

2. Subjek uji coba kelompok kecil

Uji coba pada tahap dua dilakukan dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 6 orang siswa.

3. Subjek uji coba lapangan

Uji coba lapangan, dilakukan dengan jumlah subjek uji coba yang melibatkan siswa kelas VIII A berjumlah 30 siswa.

Tabel 3. 3 Nama peserta didik kelas VIII A SMPN 2 Gununghalu

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	AMH	Laki-Laki
2	ASW	Perempuan
3	DDA	Laki-Laki
4	DR	Laki-Laki
5	DSN	Perempuan
6	DA	Perempuan
7	DA	Perempuan
8	DA	Laki-Laki

9	FNA	Perempuan
10	KNA	Perempuan
11	LA	Laki-Laki
12	MAN	Perempuan
13	MAY	Laki-Laki
14	MANS	Laki-Laki
15	MFP	Laki-Laki
16	MIS	Laki-Laki
17	MRF	Laki-Laki
18	MRR	Laki-Laki
19	NK	Perempuan
20	NSR	Perempuan
21	NJN	Perempuan
22	RAS	Perempuan
23	SFRA	Perempuan
24	SNA	Perempuan
25	WW	Perempuan

26	ZJ	Perempuan
27	MB	Laki-laki
28	SM	Perempuan
29	ZHM	Laki-laki
30	TPL	Perempuan

E. INSTRUMENT PENELITIAN

1. Non Tes

- a. Wawancara dilakukan kepada peserta didik Kelas VIII dan Guru SMPN 2 Gununghalu untuk memperoleh data mengenai kesulitan belajar siswa.
- b. Observasi terhadap Peserta Didik Kelas VIII dan Guru SMPN 2 Gununghalu untuk memperoleh data mengenai tingkah laku siswa dengan mengamati secara langsung kesulitan belajar siswa yang sedang dialami.
- c. Studi dokumentasi terhadap Peserta Didik kelas VIII dan Guru SMPN 2 Gununghalu untuk memperoleh data mengenai kesulitan belajar siswa.
- d. Pemberian angket/kuisioner kepada peserta didik kelas VIII dan Guru SMPN 2 Gununghalu untuk memperoleh data mengenai kesulitan belajar siswa.

2. Tes

Tes Kepribadian, Tes Kematangan Sosial, Tes Minat dan tes Bakat untuk memperoleh data dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

F. SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN

Untuk uji coba terbatas berlokasi di Desa Sirnajaya, Kecamatan Gununghalu, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, 40565 terhadap 3 orang siswa kelas VIII SMPN 2 Gununghalu

Untuk uji coba lebih luas berlokasi di Desa Sirnajaya, Kecamatan Gununghalu, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, 40565 terhadap 30 siswa kelas VIII A SMPN 2 Gununghalu.

Karakteristik dari subjek penelitian adalah siswa masih belum dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru mata pelajaran sehingga siswa masih banyak yang mengalami kesulitan belajar.

G. JENIS DATA

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket yang digunakan dalam validasi ahli media dan ahli materi berupa masukan yang digunakan untuk bahan acuan revisi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan uji coba produk lapangan.

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ialah data dalam bentuk angka. Cara mengolah data kuantitatif yaitu menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika. Perolehan dari data kuantitatif yaitu berdasarkan dari hasil validasi oleh validator, hasil data dari angket yang berkaitan dengan peserta didik dengan disertai skala penilaian (skala likert).

Penelitian kuantitatif ialah pengamatan yang dilakukan dengan perhitungan, angka dan bersumber dari skor rata-rata dalam penghitungan data tersebut. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari angket, yaitu angket validasi media, praktisi dan teori (kevalidan) dan angket kesulitan belajar sebelum dan sesudah menggunakan media (keefektifan).

2. Data Kualitatif

Data kualitatif ialah data dalam bentuk kata-kata ataupun kalimat yang memperlihatkan kualitas sesuatu. Perolehan dari data kualitatif yaitu dari jawaban angket yang diberikan kepada peserta didik serta masukan atau saran yang diberikan oleh validator terhadap media yang dikembangkan.