

BAB III

METODE PENELITIAN

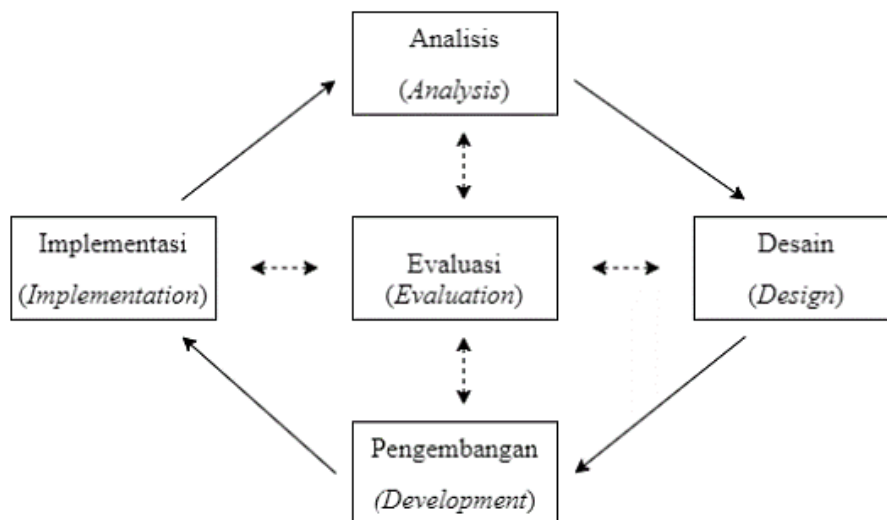
A. Metodologi Penelitian dan Rancangan Penelitian Pengembangan

1. Metode Penelitian

- a. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development*, yang dimaksud dengan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2017:2) mengemukakan bahwa “secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2017:26) mengemukakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, dan menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Bila produk baru telah teruji, maka produk tersebut bisa digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas dan kualitas produk hasil kerja akan meningkat”
- b. Terdapat berbagai macam model pengembangan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amali, dkk (2019: 191-202) menyatakan beberapa model pengembangan diantaranya adalah model *define, design, develop dan disseminate* (4-D), ADDIE, model Plomp, model Borg dan Gall. Rancangan penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan tahapan penelitian menggunakan tahapan *Research and Development* (R&D). Branch (2010:17) mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang

merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah pengembangan ADDIE
Branch (2010: 2)

B. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 13 Satu Atap Sungai Kakap. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa.

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik diantaranya:

1) Teknik Komunikasi Langsung

Teknik komunikasi langsung adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan hubungan langsung atau tatap muka

langsung dengan responden (sumber data) atau melakukan wawancara langsung dengan responden sebagaimana dikemukakan oleh Nawawi (2012:95) bahwa “Teknik ini adalah cara mengumpulkan data yang mengharuskan seorang peneliti mengadakan kontak langsung secara lisan atau tatap muka (*face to face*) dengan sumber data, baik situasi sebenarnya maupun dalam situasi sengaja dibuat untuk keperluan tersebut”.

2) Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Teknik komunikasi tidak langsung yaitu teknik pengumpulan data melalui perantara alat yang diberikan kepada masyarakat (responden) alat yang dimaksud yakni melalui angket untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

b. Alat pengumpulan data

Dalam penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan oleh peneliti adalah:

i. Wawancara Tidak Terstruktur

Menurut Widoyoko (2012:44) menjelaskan bahwa “wawancara tidak terstruktur atau terbuka adalah wawancara bebas, dimana pewawancara tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Wawancara tidak terstruktur sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau bahkan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada objek

penelitian, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan satu variabel apa saja yang harus diteliti.

ii. Angket

Menurut Widoyoko (2012:33) menjelaskan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan.

D. Teknik Analisis Data

- a. Mendeskripsikan produk hasil setelah diimplementasikan dalam bentuk produk jadi.
- b. Hasil angket yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan uji coba kemudian dianalisis dengan kriteria skala 4. Selanjutnya skala 4 tersebut dikategorikan untuk mengetahui kelayakan produk, dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel. 3.1 Kategori Skala Empat

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang Baik

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentase (Arikunto, 2013:244), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

Tabel 3.2 Presentase Kriteria Kelayakan

76% - 100%	Sangat baik
51% - 75%	Cukup baik
26% - 50%	Kurang baik
0% - 25%	Sangat tidak baik

Sumber : (Sugiyono, 2017:137)