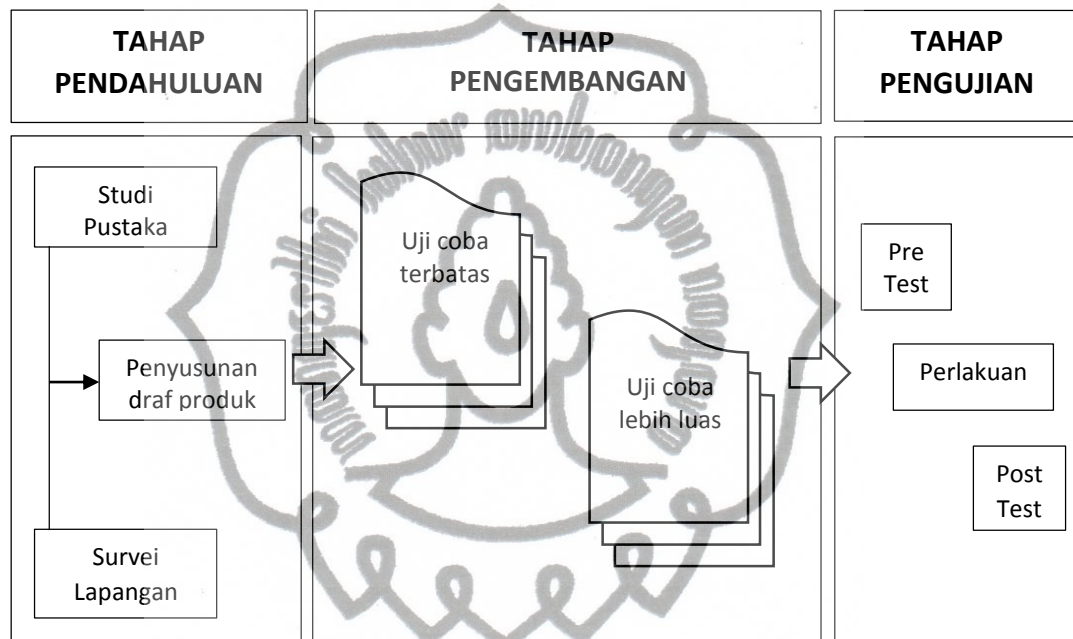


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Secara skematik langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan
(Sukmadinata, 2016:189)

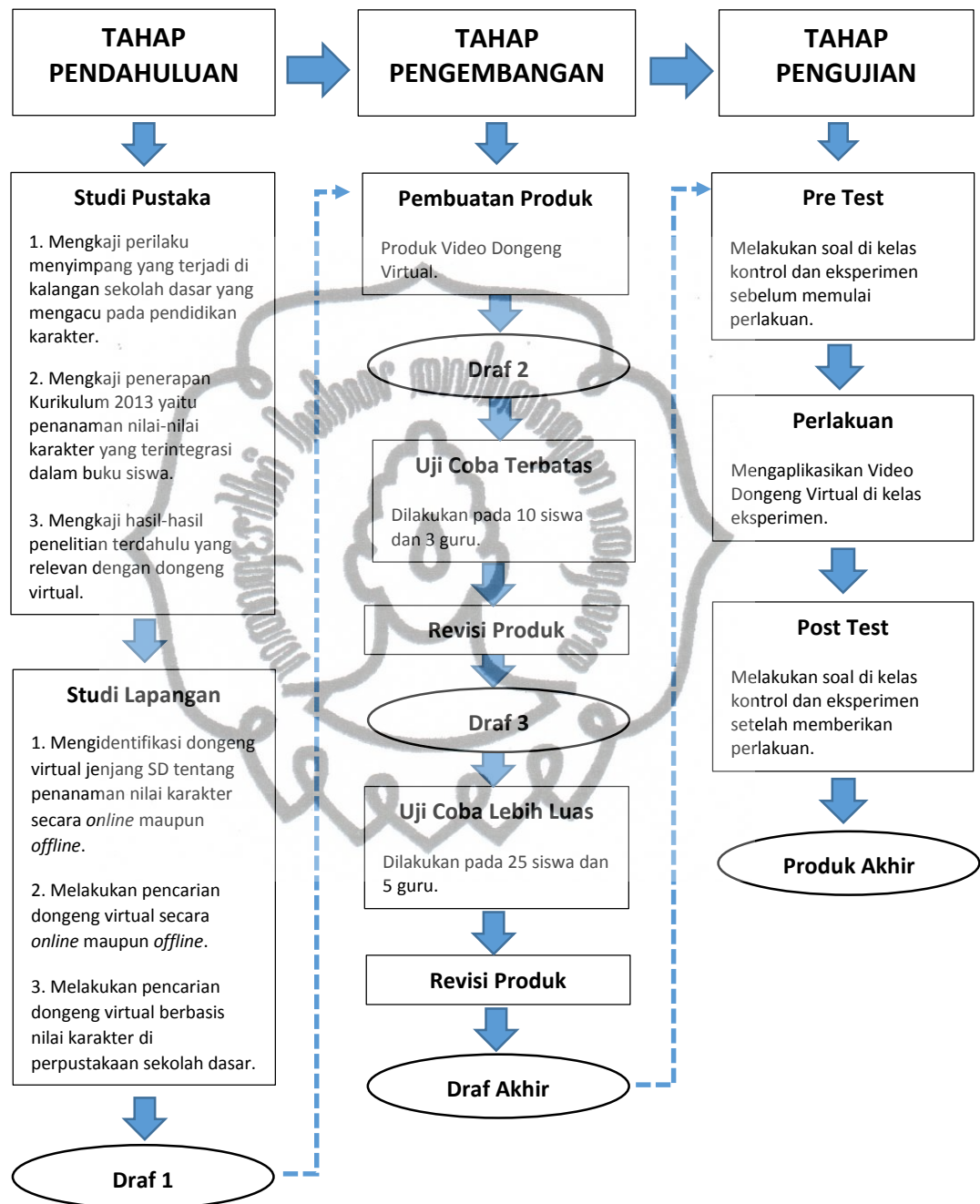
B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan dilakukan melalui 3 (tiga) tahap, yaitu: pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Tahap pendahuluan terdiri dari studi pustaka dan lapangan. Studi pustaka dilakukan dengan cara: mengkaji perilaku menyimpang yang terjadi di kalangan sekolah dasar yang mengacu tentang pendidikan karakter, mengkaji referensi penerapan Kurikulum 2013 yaitu penanaman nilai-nilai karakter yang terintegrasi dalam buku siswa, serta mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan dongeng virtual. Kegiatan studi lapangan yang dilakukan meliputi: identifikasi dongeng virtual di kalangan sekolah dasar tentang penanaman nilai karakter secara *online* maupun *offline*,

melakukan pencarian dongeng virtual secara *online* maupun *offline*, serta menganalisis dongeng virtual berbasis nilai karakter yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Tahap pendahuluan diakhiri dengan penyusunan draf produk.

Tahap pengembangan terbagi dalam 3 (tiga) kegiatan. Pertama, pembuatan produk Video Dongeng Virtual dengan mengembangkan draf produk. Produk yang sudah jadi diujikan kepada 10 (sepuluh) siswa dan 3 (tiga) guru. Uji coba terbatas ini dilakukan menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh pakar. Selanjutnya, dilakukan tindak lanjut berupa revisi produk. Keempat, dilakukan uji coba lebih luas yang melibatkan 25 (dua puluh lima) siswa dan 5 (lima) guru. Kemudian, dilanjutkan dengan revisi produk. Hasil akhir tahap pengembangan adalah produk akhir.

Tahap pengujian dilakukan melalui eksperimen. Tahap ini menggunakan dua kelas: kontrol dan eksperimen, masing-masing berjumlah 26 siswa. Kegiatan ini dilakukan menggunakan kelas VA dan VB di SD Negeri Sudirman kecamatan Ambarawa untuk menguji keefektifan produk. Hasil uji keefektifan produk didapatkan dari pengukuran *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen. Hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* dicocokkan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh para *observer*. Hasil perbandingan tersebut merupakan kesimpulan dari keefektifan produk yang diaplikasikan.



Gambar 5. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pendahuluan

a. Studi Pustaka

1) Tujuan

Tujuan studi pustaka ini adalah mengkaji perilaku menyimpang yang terjadi di kalangan sekolah dasar yang mengacu pada pendidikan karakter. Selain itu, dikaitkan juga dengan penerpaan Kurikulum 2013 tentang penanaman nilai-nilai karakter yang terintegrasi dalam buku siswa. Ditambahkan pula kajian tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan dongeng virtual.

2) Subjek

Subjek penelitian pada tahap ini adalah siswa sekolah dasar di Kecamatan Ambarawa yang dipilih secara acak dengan kriteria usia 10 sampai dengan 12 tahun.

3) Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada tahap ini adalah data primer. Data yang diperoleh melalui informan secara langsung, antara lain: 65 siswa sekolah dasar khususnya kelas IV sampai VI dengan batas usia 10 hingga 12 tahun di kecamatan Ambarawa.

4) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa sekolah dasar kelas IV sampai dengan VI sewaktu berangkat, jam istirahat, dan pulang sekolah. Wawancara dilakukan terhadap siswa khususnya tentang perilaku yang tidak mencerminkan nilai-nilai karakter baik. Lembar observasi lihat di lampiran 7. Pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran 8.

5) Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka dilanjutkan dengan melakukan analisis data yang mencakup transkrip hasil wawancara, interpretasi data, dan triangulasi. Data yang sudah terkumpul dianalisis dan dilakukan konfirmasi terhadap faktor temuan lain, hingga terbentuk suatu simpulan yang terkonstruksi melalui data-data yang akurat.

6) Output

Output dari penelitian pada tahap ini adalah diperolehnya informasi tentang nilai-nilai karakter yang tidak muncul di tahap perkembangan anak di usia 10 hingga 12 tahun. Kemudian, dipetakan kebutuhan nilai-nilai pada pendidikan karakter berdasarkan perilaku menyimpang siswa kelas IV sampai dengan VI.

b. Studi Lapangan

1) Tujuan

Tujuan tahap pendahuluan ini adalah mendeskripsikan dongeng virtual di jenjang sekolah dasar tentang penanaman nilai karakter pada siswa. Media dongeng yang dipakai oleh guru untuk diajarkan kepada siswa, serta ketersediaan dongeng virtual yang terdapat di perpustakaan sekolah maupun perpustakaan daerah di kota Ambarawa.

2) Subjek

Subjek penelitian pada tahap pendahuluan ini adalah siswa-siswa sekolah dasar di Kecamatan Ambarawa. Selain itu, subjek penelitian di tahap pendahuluan ini adalah 25 guru dan 30 perpustakaan sekolah dasar yang ada di kecamatan Ambarawa.

3) Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada tahap studi pendahuluan ini adalah data primer. Data yang diperoleh melalui informan secara langsung, antara lain: 25 guru sekolah dasar dan 30 perpustakaan di sekolah dasar kecamatan Ambarawa.

4) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan untuk menemukan dongeng virtual berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh. Jenis dongeng, topik atau tema, dan nilai-nilai apa yang terkandung di dalam dongeng. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas dan kepala sekolah, tentang ada tidaknya dongeng virtual berbasis nilai Serat Wulang Reh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Lembar observasi lihat di lampiran 7. Pedoman Wawancara dapat dilihat pada lampiran 8.

5) Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka dilanjutkan dengan melakukan analisis data yang mencakup transkrip hasil wawancara, interpretasi data, dan triangulasi. Data yang sudah terkumpul dianalisis dan dilakukan konfirmasi terhadap faktor temuan lain, hingga terbentuk suatu simpulan yang terkonstruksi melalui data-data yang akurat.

6) Output

Output dari penelitian pada tahap pendahuluan ini adalah diperolehnya informasi tentang ketersediaan dongeng virtual dan berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh, kemudian penerapannya dalam kegiatan pembelajaran, serta dampak dari adanya dongeng virtual tentang nilai-nilai Serat Wulang Reh.

c. Draft Produk

- 1) Video dongeng virtual berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh merupakan salah satu media pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Video dongeng virtual berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh sejalan dan disesuaikan dengan perkembangan era digital.
- 3) Video dongeng virtual berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh terdiri atas 4 unsur, antara lain: intrinsik, ekstrinsik, pemain, dan pendukung.
- 4) Masing-masing unsur terdiri atas beberapa komponen yang terkait satu sama lain untuk mendukung proses pengembangan video dongeng virtual berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh.
- 5) Unsur intrinsik meliputi beberapa komponen, antara lain: tema, alur, tokoh, latar, dan amanat. Unsur ekstrinsik meliputi 5 (lima) nilai, yaitu: nilai budaya, sosial, moral, etika, dan karakter. Unsur pemain meliputi: suara, *gesture*, mimik, penjiwaan, dan ekspresi. Unsur pendukung meliputi: dekorasi, kostum, alat peraga, media, dan aksesoris.
- 6) Konten dari video dongeng virtual berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh terdiri atas: pendahuluan atau pengantar, penokohan yang dipertajam dengan konflik, penyelesaian masalah, lalu diakhiri dengan amanat yang berisi penanaman karakter dalam bentuk pesan moral.

2. Tahap Pengembangan

a. Pembuatan Produk

Pada tahap awal dilakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik khususnya di SD Negeri Sudirman, tentang nilai-nilai karakter yang ditanamkan dalam kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam tahap analisis ini adalah wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa dewan guru. Hasil wawancara yaitu siswa-siswa SD Negeri Sudirman sedang menggalakkan penanaman nilai-nilai karakter sesuai program pendidikan karakter dari pemerintah. Pedoman Wawancara dapat dilihat pada Lampiran 8.

Pembuatan video dongeng virtual memiliki beberapa kebermanfaatan, antara lain: (1) Siswa dapat mengenal lima Tembang Macapat yang tercakup dalam Muatan Lokal Sekolah; (2) Siswa dapat menyanyikan lima Tembang Macapat (tercakup dalam Serat Wulang Reh); (3) Siswa dapat mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam lima Tembang Macapat (tercakup dalam Serat Wulang Reh); (4) Siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai Serat Wulang Reh yang tercantum dalam lirik Tembang Macapat di dalam kehidupan sehari-hari; (5) Siswa memiliki karakter yang kuat, khususnya dalam hal kemandirian, semangat belajar, pengabdian kepada orang tua, persahabatan yang sehat, serta keteladanan dalam hidup bermasyarakat.

b. Uji Coba Terbatas

Setelah direvisi, produk diujicobakan secara terbatas dengan melibatkan 10 (sepuluh) siswa dan 3 (tiga) guru. Selama pelaksanaan uji coba terbatas ini, peneliti mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh responden yang akan dijadikan sebagai bahan untuk penyempurnaan produk awal. Instrumen yang digunakan pada uji coba terbatas adalah lembar pengamatan (lampiran 24, halaman 189).

c. Revisi Produk

Selanjutnya, dilakukan tindak lanjut berupa revisi produk. Revisi produk lebih mengacu pada konten video beserta dengan penulisan lirik lagu yang disajikan. Selain itu, revisi juga dilakukan untuk mengubah alur dari salah satu tema video yaitu pada Tembang Pocung. Kemudian, dilanjutkan uji coba lebih

luas. Hal ini dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat lebih disempurnakan.

d. Uji Coba Lebih Luas

Uji coba lebih luas melibatkan 25 (dua puluh lima) siswa dan 5 (lima) guru. Dalam uji coba lebih luas ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

1. Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner Siswa

a. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk menguji kevalidan angket dalam mengumpulkan data. Uji Validitas dilakukan dengan rumus korelasi bivariate person dengan alat bantu program SPSS versi 16.0. Item angket dalam uji validitas dikatakan valid jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%. Sebaliknya, Item angket dalam Uji Validitas dikatakan valid jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%. Adapun ringkasan Uji Validitas sebagaimana dalam Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Siswa

| No Item | F_{xy} | $F_{tabel\ 5\%}$ | Keterangan |
|---------|----------|------------------|------------|
| 1 | 0.839 | 0.388 | Valid |
| 2 | 0.769 | 0.388 | Valid |
| 3 | 0.818 | 0.388 | Valid |
| 4 | 0.757 | 0.388 | Valid |
| 5 | 0.778 | 0.388 | Valid |
| 6 | 0.802 | 0.388 | Valid |
| 7 | 0.863 | 0.388 | Valid |
| 8 | 0.745 | 0.388 | Valid |
| 9 | 0.831 | 0.388 | Valid |
| 10 | 0.838 | 0.388 | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen kuesioner siswa pada Tabel 4, dinyatakan bahwa sepuluh (10) item valid. Hal itu dibuktikan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%. Item 1 sampai dengan 10 memiliki r hitung lebih besar dari r tabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 10 item yang akan digunakan pada instrumen kuesioner siswa dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Siswa

| Cronbach's Alpha | | N of Items | |
|------------------|----------|------------------------|------------|
| 0.939 | | 10 | |
| Variabel | F_{xy} | $F_{\text{tabel}} 5\%$ | Keterangan |
| X1 | 0.939 | 0.388 | Reliabel |
| X2 | 0.939 | 0.388 | Reliabel |
| y | 0.939 | 0.388 | Reliabel |

Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0.939 secara konsisten lebih besar dari nilai r tabel yaitu 0.388. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan handal.

2. Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pakar

Evaluasi dilakukan melalui uji validitas oleh para pakar, setelah itu akan dilakukan revisi oleh penulis, sampai diperoleh model akhir yang akan dipakai pada tahap pengujian keefektifan produk. Revisi dilakukan oleh enam pakar, yaitu: bidang pendidikan bahasa jawa, bidang teknologi pendidikan, bidang multimedia, dan bidang pendidikan sekolah dasar. Validasi yang dilakukan mengacu pada rubrik (Lampiran 9). Berikut Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas untuk Instrumen Uji Pakar dapat dilihat pada Tabel 6 dan 7.

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Instrumen Pakar

| No Item | Rater 1 | Rater 2 | Rater 3 | Rater 4 | Rater 5 | Rater 6 | F_{xy} | $F_{\text{tabel}} 5\%$ | Keterangan |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|------------------------|------------|
| 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 0.963 | 0.482 | Valid |
| 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 0.997 | 0.482 | Valid |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0.997 | 0.482 | Valid |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 0.947 | 0.482 | Valid |
| 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 0.963 | 0.482 | Valid |
| 6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 0.947 | 0.482 | Valid |
| 7 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 0.963 | 0.482 | Valid |
| 8 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 0.947 | 0.482 | Valid |
| 9 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 0.997 | 0.482 | Valid |
| 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 0.936 | 0.482 | Valid |
| 11 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0.997 | 0.482 | Valid |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 0.936 | 0.482 | Valid |
| 13 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0.997 | 0.482 | Valid |
| 14 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0.767 | 0.482 | Valid |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 0.997 | 0.482 | Valid |
| 16 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 0.936 | 0.482 | Valid |
| 17 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0.997 | 0.482 | Valid |

Keterangan :

- Rater 1 : Pakar Multimedia
 Rater 2 : Pakar Bahasa Jawa
 Rater 3 : Pakar Arranger Musik
 Rater 4 : Pakar Teknologi Pendidikan
 Rater 5 : Praktisi Pendidikan (Kepala Sekolah)
 Rater 6 : Praktisi Pendidikan (Pengawas SD)

Berdasarkan hasil uji validitas pengamatan guru pada Tabel 6, dinyatakan bahwa tujuh belas (17) item valid. Hal itu dibuktikan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%. Item 1 sampai dengan 17 memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 17 item yang akan digunakan pada instrumen kuesioner siswa dinyatakan valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran 10, 11, 12, dan 13.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pakar

| | Cronbach's Alpha | N of Items | |
|--|------------------|------------|--|
| | 0.994 | 17 | |

| Variabel | F_{xy} | $F_{tabel\ 5\%}$ | Keterangan |
|----------|----------|------------------|------------|
| X1 | 0.994 | 0.482 | Reliabel |
| X2 | 0.994 | 0.482 | Reliabel |
| y | 0.994 | 0.482 | Reliabel |

Hasil Uji Reliabilitas diperoleh nilai koefisien reliabilitas angket sebesar 0.994. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan handal.

e. Revisi Produk

Kemudian, dilanjutkan dengan revisi produk yang merupakan masukan dari para pakar. Saran dari pakar lebih mengacu pada konten masing-masing video. Nilai karakter yang disampaikan melalui konten video harus dapat tersampaikan dengan baik, sehingga diperoleh produk akhir yang sudah disempurnakan.

f. Produk Akhir

Produk akhir berupa desain pengembangan video dongeng virtual berbasis nilai-nilai Serat Wulang Reh yang sudah sesuai dengan model hipotetik.

3. Tahap Pengujian

a. Desain

Desain eksperimen yang digunakan adalah *The Purposed Pretest-Posttest Control Group Design*. Uji keefektifan produk video dongeng virtual berbasis nilai Serat Wulang Reh akan dilaksanakan menggunakan desain *kuasi-experimental*. Dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian, validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Dalam desain eksperimen ini subjek akan diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberi *posttest* setelah diberi perlakuan. Kemudian akan dilihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 8. Rancangan Pengujian Model

| Kelompok | Tes awal | Perlakuan | Tes akhir |
|----------|----------------|-----------|----------------|
| R | T ₁ | X | T ₂ |
| R | T ₃ | - | T ₄ |

Keterangan:

R : kelompok eksperimen dan kontrol yang diambil secara random

T₁, T₃ : pretest

X : perlakuan produk baru

T₂, T₄ : posttest

(Budiyo, 2017)

Dalam tahap pengujian ini, peserta didik akan menyaksikan video dongeng virtual yang bertema ketulusan, antusias belajar, mandiri, kerja sama, dan teladan. Selama kegiatan ini, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap siswa terkait pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter yang terkandung dalam dongeng virtual berbasis Serat Wulang Reh. Lembar pengamatan dilengkapi dengan kisi-kisi dan indikator (Lampiran 9). Model final diperoleh setelah dilakukan revisi oleh para pakar.

b. Subjek

Subjek dalam tahap pengujian ini adalah siswa kelas VA dan VB SD Negeri Sudirman Kecamatan Ambarawa dengan jumlah masing-masing kelas adalah 26 siswa.

c. Instrumen

Instrumen yang digunakan pada tahap pengujian ini antara lain: lembar observasi guru terhadap sikap siswa (dapat dilihat pada Lampiran 11), serta soal pretest-dan post-test yang harus diisi oleh siswa di kelas eksperimen (dapat dilihat pada Lampiran 12). Teknik pengembangan instrumen dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert (Sugiyono, 2016) yang akan digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok terkait rancangan atau proses pembuatan produk yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen kuesioner siswa dan lembar untuk pakar dapat dilihat pada Tabel 4, 5, 6, dan 7.

1) Uji Validitas Isi

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi. Untuk menilai apakah suatu instrumen mempunyai validitas yang tinggi maka peneliti meminta 3 orang pakar untuk menilai instrumen yang telah dibuat. Dalam penelitian ini butir instrumen dikatakan valid menurut validitas isi jika validator setuju dengan semua kriteria yang ditentukan sehingga butir telah sesuai/cocok dengan semua kriteria yang ditentukan. Kriteria yang dimaksud meliputi: relevansi, relevansi dan bebas bias.

2) Reliabilitas

Reliabilitas tes uraian diukur menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{R(n-R)}{ns_t^2} \right)$$

dengan:

r_{11} = indeks reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir instrumen

R = rerata skor total

s_t^2 = variansi total (Skor Peserta)

(Budiyono, 2017)

Hasil pengukuran yang mempunyai indeks reliabilitas 0,70 atau lebih cukup baik nilai kemanfaatnya dalam arti instrumennya dapat dipakai untuk melakukan pengukuran (Budiyo, 2003)

d. Teknik Analisis Data

Uji-t

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

dengan keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata hasil belajar sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata hasil belajar sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara data dua kelompok (Budiyo, 2016).