

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

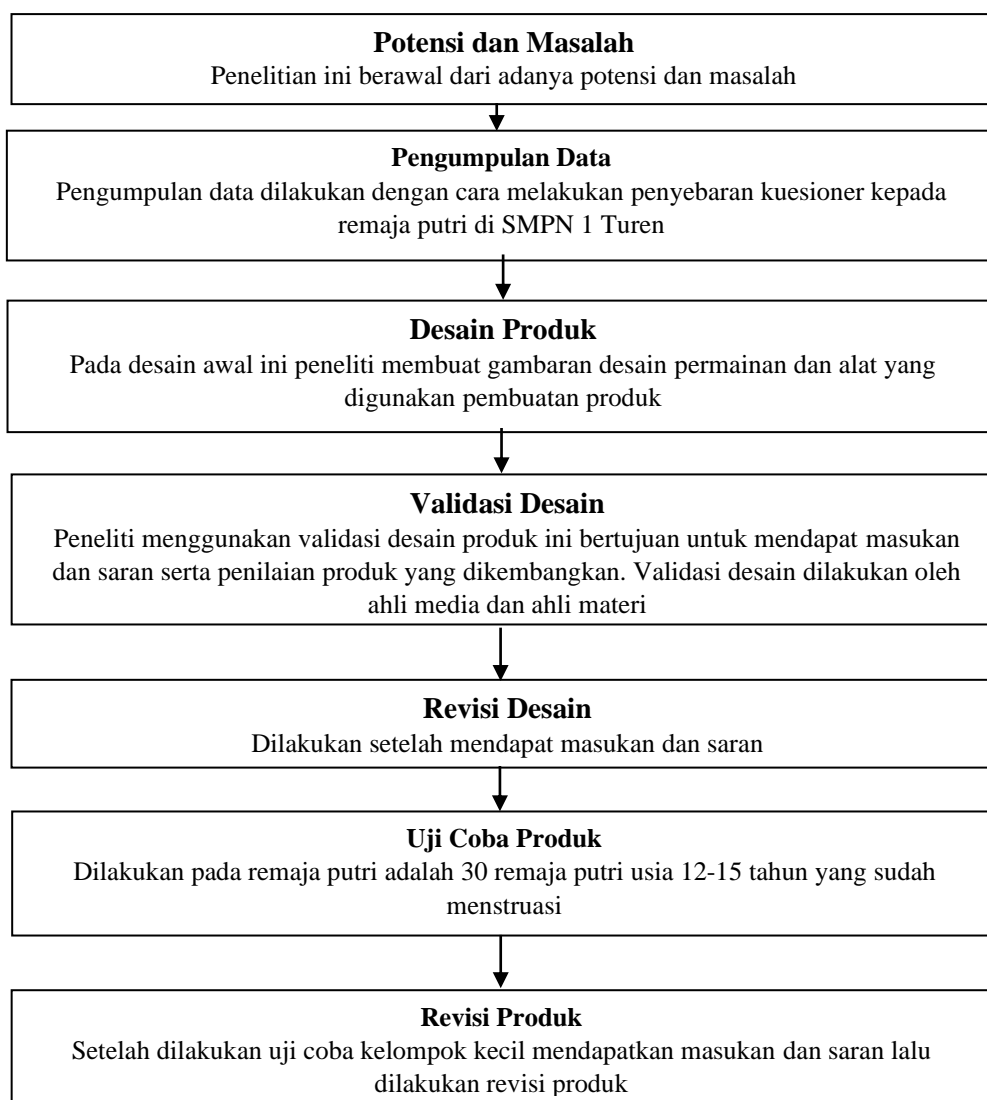
Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and Development* (R&D).

Menurut Sugiyono (2014), model *Research and Development* (R&D) ini ada sepuluh langkah strategi Borg dan Gall, yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Produk, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Massal.

#### **3.2 Kerangka Operasional**

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang menghasilkan produk bernama *MF Bloody Board Games* sebagai media pengembangan edukasi tentang manajemen dan mitos menstruasi.

Berikut ini peneliti menjelaskan lima langkah tersebut dalam bagan lengkap dengan keterangannya.



**Gambar 3.1 Kerangka Operasional Penelitian berdasarkan Borg and Gall**

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.3.1 Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Turen.

### 3.3.2 Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2019 sampai Juli 2020. Adapun pengambilan data dimulai pada bulan Desember 2019 sampai Februari 2020.

## 3.4 Subyek penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah remaja putri di SMPN 1 Turen rentang usia 12-15 tahun yang sudah menstruasi.

## 3.5 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

### 3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

#### a. Potensi dan Masalah

Penelitian berawal dari kurangnya informasi remaja putri tentang manajemen dan mitos menstruasi. Studi pendahuluan dilakukan di SMPN 1 Turen dengan wawancara mendalam (*Indepth Interview*) sebanyak 5 siswi, didapatkan jawaban bahwa selama ini mereka hanya mendapatkan informasi mendasar terkait dengan menstruasi dan jenis media yang digunakan presentasi atau pembelajaran dari guru dan *searching*. Maka dari itu, dengan adanya produk “*MF Bloody Board Games*” diharapkan bisa mengembangkan media edukasi dan menambah pengetahuan tentang manajemen dan mitos menstruasi. Penggalan potensi dan masalah saat penelitian akan dilakukan pada

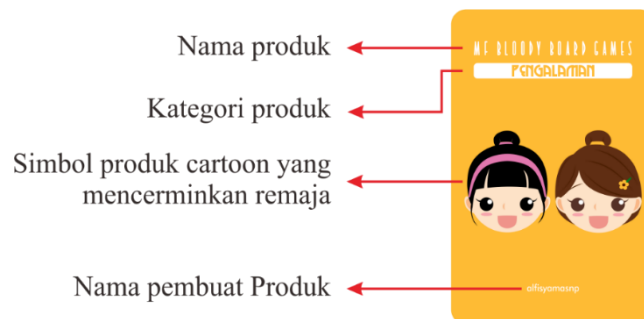
siswi SMPN 1 Turen sebanyak 10 siswi dengan menggunakan kuesioner terbuka.

b. Pengumpulan Data

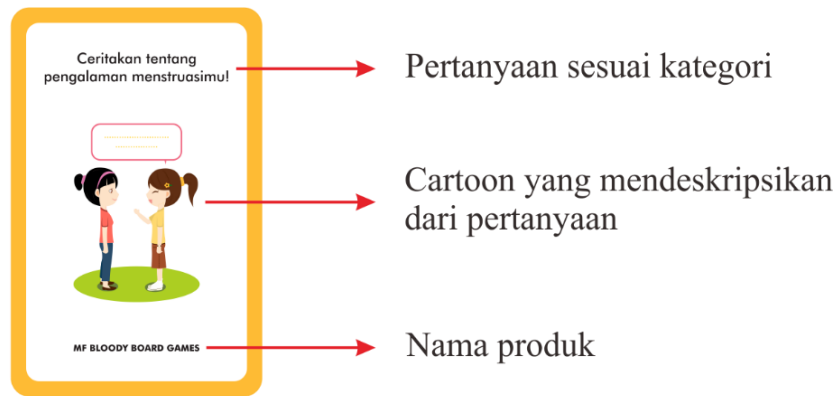
Pada langkah pengumpulan data peneliti melakukan studi pustaka melalui buku, jurnal dan internet untuk mendapatkan referensi data kemudian disimpulkan dan dianalisis untuk menjadikan referensi produk yang akan dikembangkan. Untuk memperkuat masalah, peneliti memberikan kuesioner terbuka kepada 10 siswi SMPN 1 Turen tentang manajemen dan mitos menstruasi.

c. Desain Produk

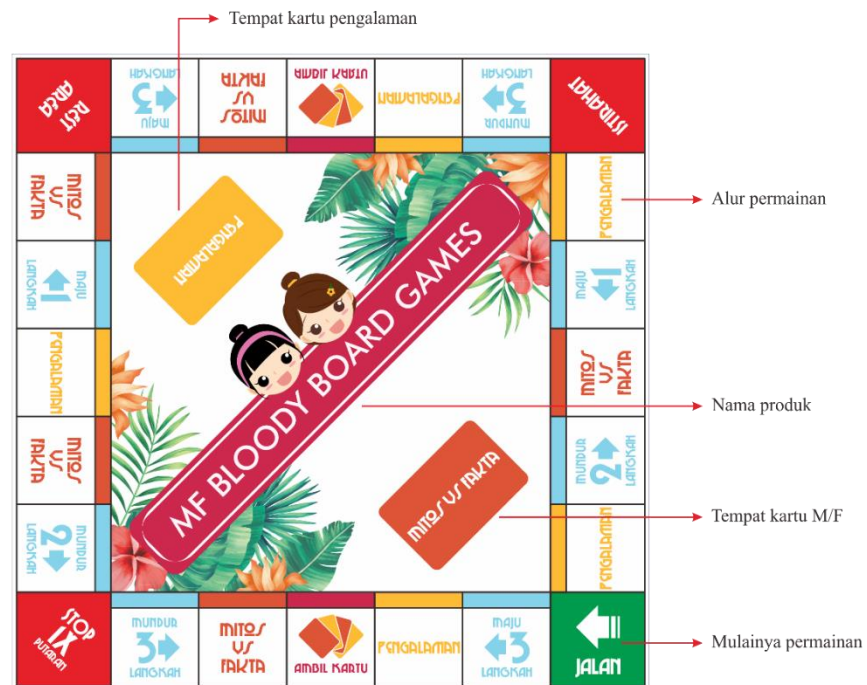
Produk pada penelitian ini adalah pengembangan “*MF Bloody Board Games*” sebagai media edukasi tentang manajemen dan mitos menstruasi. Desain produk dimulai dengan menentukan desain kartu, desain papan lalu menentukan warna kartu dan papan, dan *cartoon* yang menarik.



**Gambar 3.2** Desain bagian depan kartu *MF Bloody Board Games*



Gambar 3.3 Desain bagian belakang kartu *MF Bloody Board Games*



Gambar 3.4 Desain *MF Bloody Board Games*



d. Validasi Desain

Peneliti melakukan validasi desain produk dengan tujuan agar ada masukan kritik atau saran untuk diperbaikinya produk ini. Berdasarkan masukan kritik dan saran tersebut peneliti bisa mengetahui kelebihan dan kekurangan produk, sehingga peneliti bisa mengembangkan dan memperbaiki produk tersebut. Validasi desain akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

e. Revisi desain

Setelah dilakukan validasi produk, peneliti mendapatkan masukan dan kritikan dari ahli media dan ahli materi kemudian peneliti memperbaiki dan mengembangkan produk.

f. Uji Coba Produk

Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba produk kepada responden yaitu 30 remaja putri di SMPN 1 Turen. Pada langkah ini peneliti melakukan uji coba produk terhadap responden sebagai pengumpulan data tentang produk yang dikembangkan. Uji coba ini untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk.

g. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk dengan remaja putri, peneliti mendapatkan masukan dan kritikan kemudian peneliti memperbaiki produk.

### 3.5.2 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner diberikan untuk ahli media, ahli materi dan responden. Kuesioner ahli media berisi tentang kejelasan informasi dan desain produk. Kuesioner ahli materi berisi tentang kelayakan isi materi dalam media yaitu materi mengenai manajemen kebersihan menstruasi dan mitos fakta menstruasi, serta kuesioner kepada respon pengguna berisi tentang penerimaan seorang terhadap media baru. Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahap pengumpulan data yang secara detail ditunjukkan pada tabel berikut :

**Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data**

<b>Kegiatan</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
Penelitian Awal (Analisis Kebutuhan)	Pengkajian wawancara dengan kelompok remaja putri
Validasi ahli	Wawancara dengan kuesioner kelayakan produk dengan 1 (satu) ahli media dan 1 (satu) ahli materi
Uji coba produk	Wawancara mendalam dengan kuesioner respon penilaian remaja putri (untuk mengetahui respon awal penilaian remaja putri terhadap produk)

#### a. Instrumen uji kelayakan untuk ahli media

Instrumen uji kelayakan untuk ahli media meliputi desain ukuran, warna, bentuk tulisan, keselarasan warna, kesesuaian jenis huruf (*font*), kejelasan tulisan, kerapian tulisan, kemenarikan gambar, keteraturan

sistematika penulisan, ketertarikan penggunaan warna, ketertarikan media secara keseluruhan, kemudahan dalam penggunaan media.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

No	Indikator	Butir	
1.	Kemudahan dan Kederhanaan Desain	Kemudahan penggunaan media	1
		Kesederhanaan desain media	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Kejelasan tulisan untuk dibaca	1
2.	Kegunaan media	Berguna untuk bermain dan belajar	1
3.	Kemenarikan Media	Komposisi warna yang digunakan	1
		Gambar/ ilustrasi yang digunakan	1
		Ukuran huruf yang digunakan pada kartu dan papan	1
		Jenis huruf yang digunakan pada kartu dan papan	1
4.	Ukuran Media	Ukuran kartu pada <i>MF Bloody Board Games</i>	1
		Ukuran papan pada <i>MF Bloody Board Games</i>	1

b. Instrumen Uji Kelayakan Untuk Ahli Materi

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Indikator	Butir	
1.	Kelayakan isi	Kelengkapan materi	1
		Kejelasan buku pedoman	1
		Kebenaran konsep yang disajikan	1
2.	Bahasa	Bahasa yang komunikatif	1
		Ketepatan penggunaan istilah	1
		Bahasa yang digunakan dapat diterima	1

(sumber: Susanti, 2018 dengan modifikasi)



**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Responden**

No	Indikator	Butir	
1.	Kemudahan dan Kederhanaan Desain	Kemudahan penggunaan media	1
		Kesederhanaan desain media	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Kejelasan tulisan untuk dibaca	1
2.	Kegunaan media	Berguna untuk bermain dan belajar	1
3.	Kemenarikan Media	Komposisi warna yang digunakan	1
		Gambar/ ilustrasi yang digunakan	1
		Ukuran huruf yang digunakan pada kartu dan papan	1
		Jenis huruf yang digunakan pada kartu dan papan	1
4.	Ukuran Media	Ukuran kartu pada <i>MF Bloody Board Games</i>	1
		Ukuran papan pada <i>MF Bloody Board Games</i>	1

### 3.5.3 Jenis Data

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

### 3.5.4 Validasi instrumen

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini divalidasi secara logis dan teoritis oleh dosen pembimbing. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan penjelasan berikut:

#### 3.6.1 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa komentar yang dikemukakan oleh para ahli. Data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

#### 3.6.2 Data Kuantitatif

Data berupa skor dari penilaian oleh para ahli. Data yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian kuisisioner diubah menjadi interval. Skala penilaian produk dikembangkan sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Skor**

Data Kualitatif	Skor
<b>SB (Sangat Baik)</b>	5
<b>B (Baik)</b>	4
<b>C (Cukup)</b>	3
<b>K (Kurang)</b>	2
<b>SK (Sangat Kurang)</b>	1

Dalam penelitian dan pengembangan produk ini data kuantitatif berupa skor dari penilaian para ahli dan subjek penelitian (responden) yang bisa diperoleh dengan instrumen penelitian menggunakan skala *Likert*.

a) Menghitung skor rata-rata menggunakan rumus :

Keterangan :

$X$  = skor rata-rata

$\Sigma$  = jumlah skor

$N$  = jumlah penilai

b) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Klasifikasi Penilaian Total**

Rumus	Rata-rata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$>4,2$	Sangat Layak
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i \times sb_i$	$>3,4 - 4,2$	Layak
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i \times sb_i$	$>2,6 - 3,4$	Cukup Layak
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i \times sb_i$	$>1,8 - 2,6$	Kurang Layak
$X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2009)

### 3.7 Etika Penelitian

Prinsip etika dalam penelitian menurut Swarjana (2015), yaitu:

1. *Informed Consent* (Lembar Persetujuan Menjadi Responden)

Merupakan cara persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Informed Consent* ini diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberi lembar persetujuan untuk menjadi responden. Hal ini bertujuan agar responden

mengerti maksud dan tujuan penelitian serta mengetahui dampak yang ditimbulkan.

2. *Anonimity* (Tanpa Nama)

Identitas responden tidak perlu dicantumkan pada lembar pengumpulan data, cukup menggunakan kode pada masing-masing lembar pengumpulan data.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Peneliti menjamin kerahasiaan informasi dan data apapun yang berkaitan dengan responden dan tidak akan dilaporkan dengan cara apapun serta tidak akan diakses oleh orang lain selain peneliti.