



**Penelitian Pendidikan**

---

**Dasar yang**

---

**Kreatif dan Inovatif**

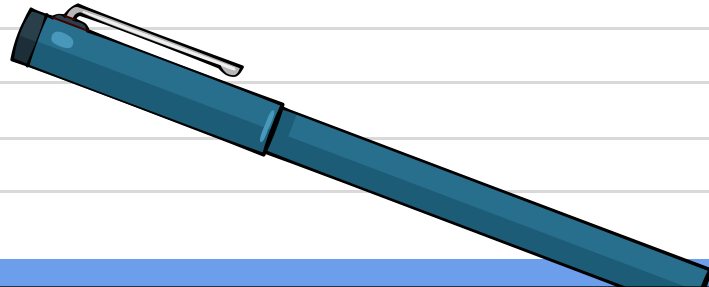
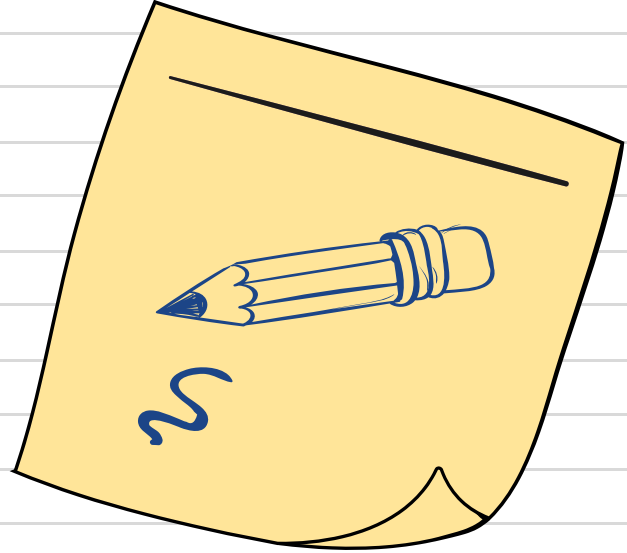
**Dr. Fartika Ifriqia, M. Pd**  
**IAIN Kediri**



## Apakah penelitian!


---

Menurut John W. Creswell  
*Research is a process in which  
you engage in a small set of  
logical steps.*





Apa saja pendekatan penelitian yang akan digunakan ?

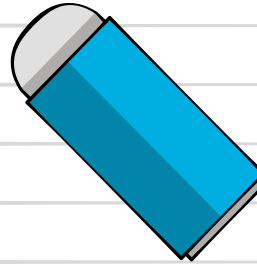
1. Penelitian kuantitatif (*quantitative research*)
  2. Penelitian kualitatif (*qualitative research*)
  3. Penelitian campuran (*mixed methods research*)
- 

# Pendekatan Penelitian

## Kuantitatif

Penelitian yang bertujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Jenis penelitian kuantitatif :  
deskriptif, komparatif, korelasi,  
survei, *ex post facto* , *true experiment*, *quasi experiment*,  
subyek tunggal



$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

## Kualitatif

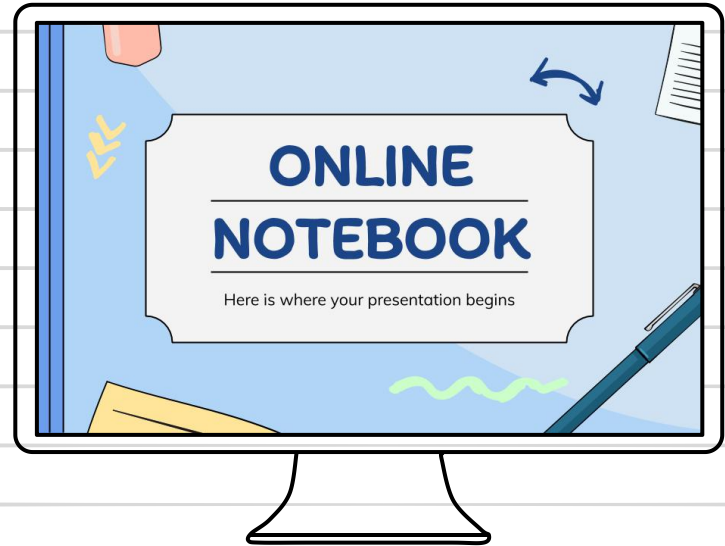
Penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, atau perilaku orang-orang yang diamati dalam konteks tertentu dan dikaji berdasarkan sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistic. Studi etnografi, teori dasar (*grounded theory*), fenomenologi, studi kasus, partisipatoris, kepustakaan/literatur

# Mixed methods

@

Penelitian ini merupakan gabungan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Pendekatan : penelitian Tindakan (*action research*), penelitian pengembangan (R&D atau *Research and Development*)



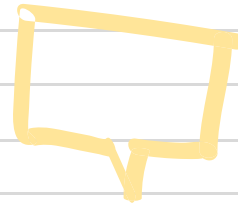


# Penelitian Pengembangan (R&D)



Penelitian Ilmiah yang menelaah suatu teori, model, konsep, atau prinsip, dan menggunakan hasil telaah untuk mengembangkan suatu produk

***Penelitian yang berorientasi pada produk***

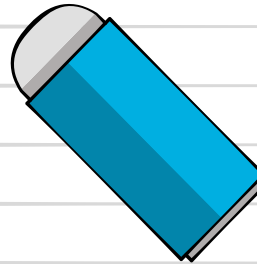


# Apakah R & D?

## R (research)

### **MENELITI MENGHASILKAN RANCANGAN PRODUK**

Metode, populasi sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, DESAIN



$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

## D (development)

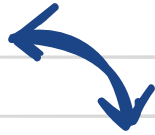
### **MEMBUAT PRODUK DAN MENGUJINYA SECARA BERULANG-ULANG**

Cara membuat produk dan pengujian produk.

# Pengertian Research & Development (R&D)

A.

Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada

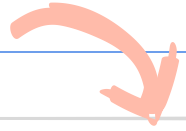


B.

Penelitian berbentuk siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu

C.

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut





# Produk yang dihasilkan pada bidang pendidikan?

## Media pembelajaran

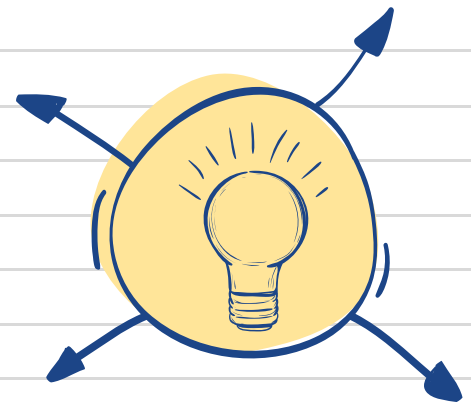
visual, audio, audio visual, digital

## Bahan ajar

Tercetak, digital

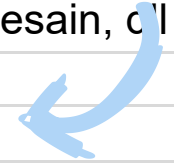
## Soal/LKPD


Tercetak, e-LKPD, digital (misal game)



## Model pembelajaran

Program pelatihan, bimbingan, sistem pengelolaan, desain, dll

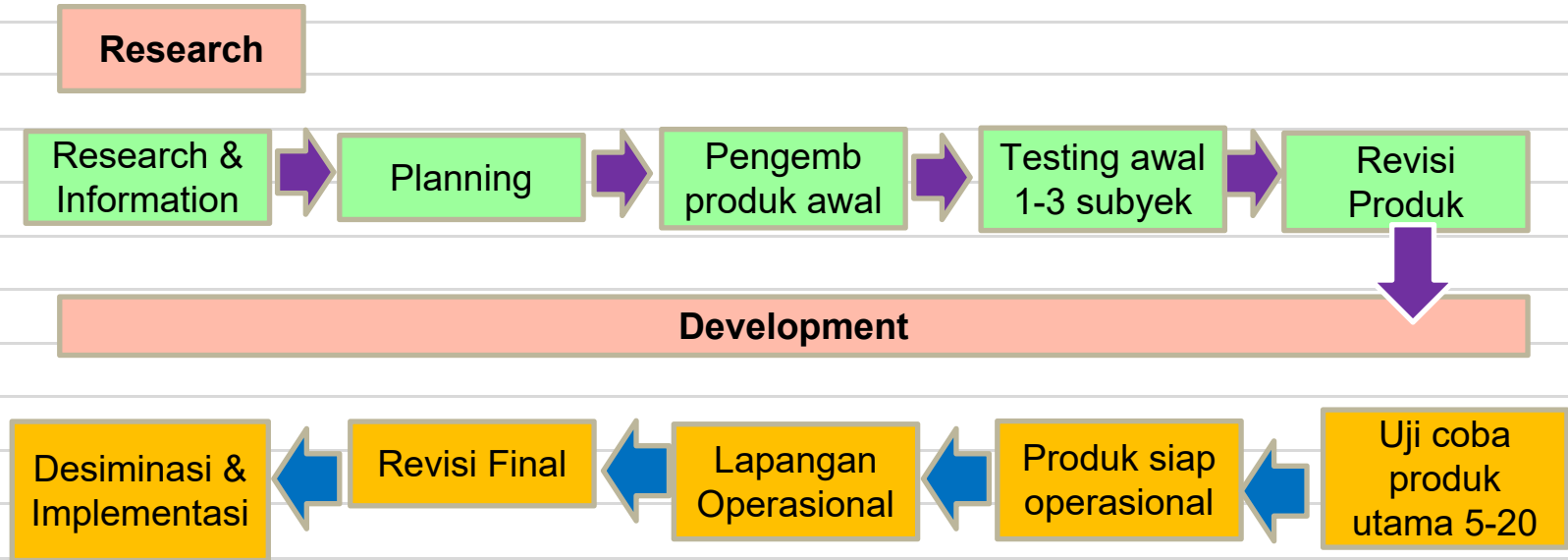




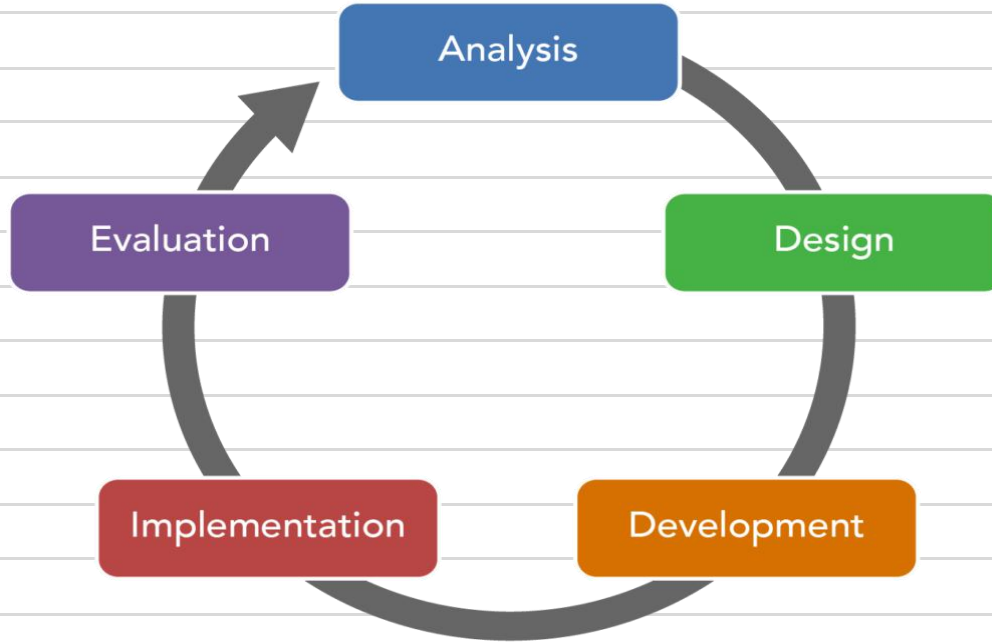
**Model-model  
Penelitian  
Pengembangan  
(R&D)**



# Model Borg & Gall (2003)



# Model ADDIE Robert Maribe (2009)



**Define (pendefinisian)**



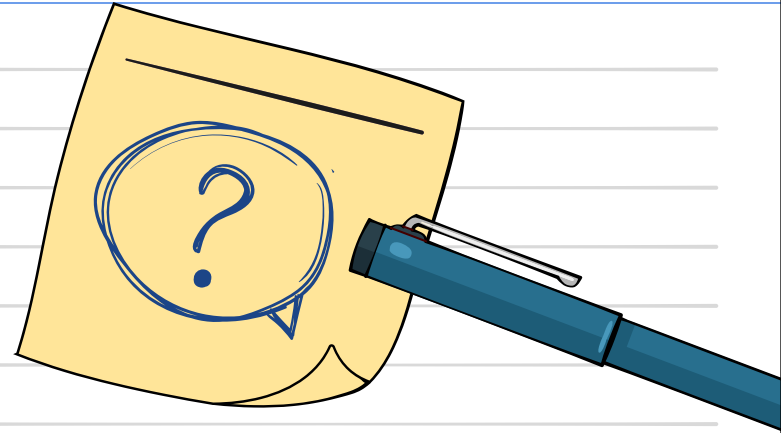
**Design (perancangan)**



**Develop (pengembangan)**



**Disseminate (penyebaran)**



## **Model 4D**

S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974

## Model lainnya

### Dick and Carey

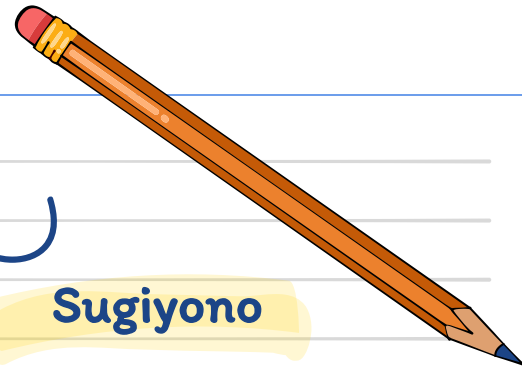
10 tahap

### Richey and Klein (2009)

Design, production,  
evaluation



### Sugiyono



1. Penelitian dan Studi Literatur,
2. Rancangan Produk,
3. Validasi Rancangan ,
4. Pembuatan Produk,
5. Pengujian Lapangan produk 1,
6. Revisi Produk 1,
7. Pengujian Lapangan Produk 2,
8. Revisi produk 2,
9. Pengujian produk 3,
10. Revisi produk 3,
11. DISEMINASI

Dan lain-lain

# Level R & D



# Contoh judul R&D

## **Pengembangan Soal Assesmen Kompetensi Minimum (AKM)**

Numerasi Dengan Konteks  
Etnomatematika Untuk **Mengukur  
Pemahaman** Peserta Didik

## **Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline** Untuk

**Meningkatkan Pemahaman** Peserta  
Didik Pada Materi Kekayaan Suku  
Bangsaku

## **Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan**

Membaca Peserta Kelas 2

## **Pengembangan Bahan Ajar** Bahasa Jawa Berbasis E-Modul Materi Tembang Dolanan Untuk

**Meningkatkan Keterampilan**  
Bernyanyi Siswa Kelas 2

## **Pengembangan Lembar Kerja**

**Peserta Didik** Materi Kepramukaan  
Untuk **Meningkatkan Minat** Belajar  
Peserta Didik Kelas III Golongan Siaga  
Mula



# Isi Laporan



## Latar belakang

pengembang menyatakan apa masalahnya dan bagaimana memecahkannya, serta mengapa seperti itu memecahkannya

## Kajian Pustaka

konsep, teori, prinsip yang digunakan sebagai landasan: pemecahan masalah dan pengembangan produk

## Model pengembangan

- Model Pengembangan
- Prosedur Pengembangan
- Uji coba produk
- Desain Uji coba
- Subjek Coba
- Jenis Data
- Instrumen Pengumpulan data
- Teknis Analisis Data





## Desain Uji Coba



### **Uji coba ahli**

Ahli Isi/Materi

Ahli Media

Ahli Desain

Ahli instrumen

### **Uji coba**

**pemakai**

Perseorangan

Kelompok kecil

Lapangan

(kelompok besar)

## Laporan Penelitian

Bab I Pendahuluan

Bab II Kajian Pustaka

Bab III Metode pengembangan

Bab IV Hasil Pengembangan

Bab V Pembahasan

Bab VI Kajian dan Saran





# Terima Kasih!



PERKUMPULAN DOSEN  
PGMI INDONESIA

