

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini yaitu termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Menurut Borg and Gall (dalam Saputro, 2017:8) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran CAMAC (Card Match Circle) berbasis kearifan lokal Gresik. Selain itu untuk menguji validitas hasil kelayakan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran CAMAC (Card Match Circle) berbasis kearifan lokal budaya Gresik untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan yang ada di kelas IV tema 4 subtema 1.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan media ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sidayu kelas IV semester 1 tahun ajaran 2022-2023.

#### **C. Subjek Penelitian**

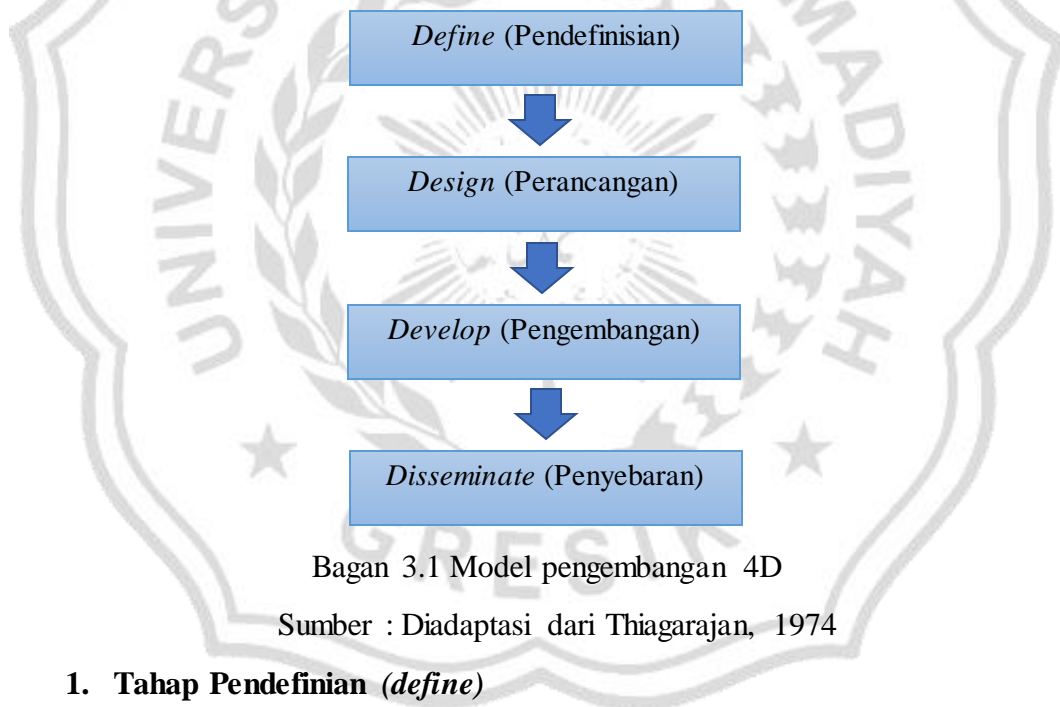
Subjek penelitian ini yaitu pada kelas empat yang terdiri dari 25 peserta didik. materi jenis-jenis pekerjaan terdapat di tema 4 subtema 1 di SD Muhammadiyah Sidayu, peneliti menggunakan berbasis kearifan lokal Gresik agar peserta didik mampu melestarikan budaya lokal yang sangat diperlukan pada era globalisasi ini dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan potensi diri melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal. Penelitian dilakukan penilaian pengembangan media pembelajaran dari validasi ahli dan validasi pengguna.

#### D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran CAMAC (Card Match Circle) berbasis kearifan lokal Gresik pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu.

#### E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D tetapi pada tahap akhir peneliti tidak menerapkan dalam penelitian. Alasan peneliti tidak menerapkan tahap akhir pada model penelitian 4-D karena keterbatasan waktu yang digunakan. Menurut (Thiagarajan, 1974) ada tiga tahap model pengembangan 4-D tersebut meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Berikut tahap-tahap pengembangan yang akan dilakukan peneliti :



Bagan 3.1 Model pengembangan 4D

Sumber : Diadaptasi dari Thiagarajan, 1974

##### 1. Tahap Pendefinian (*define*)

Tahap pertama dari model penelitian 4-D yaitu tahap pendefinian.

Terdapat lima langkah yang harus dilakukan peneliti yaitu :

###### a. Analisis awal

Analisis awal merupakan diagnosis awal yang terjadi ditempat tersebut. Sehingga peneliti melakukan diagnosis awal berupa kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut, kurikulum yang

diterapkan di SD Muhammadiyah Sidayu menggunakan kurikulum 2013.

b. Analisis peserta didik

Sebelum melakukan penelitian, peneliti dianjurkan mengetahui karakteristik peserta didik. Tahap ini peneliti mempelajari karakteristik peserta didik SD Muhammadiyah Sidayu meliputi kemampuan peserta didik dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Pembuatan media pembelajaran ini di sesuaikan terlebih dahulu terhadap kemampuan peserta didik. Penjabaran materi yang terlalu banyak mengakibatkan sulit diterimanya informasi oleh peserta didik dan semakin padat dan jelas informasi yang diberikan peserta didik, maka semakin mudah peserta didik menerima informasi dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru IV untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas IV pada media pembelajaran berbasis kearifan lokal Gresik.

c. Analisis materi

Analisis materi digunakan untuk menganalisis materi utama, mengumpulkan, memilih materi yang relevan dan menyusun secara sistematis. Peserta didik merasa kesulitan terhadap pemahaman materi jenis-jenis pekerjaan yang ada di tema empat subtema satu. Setelah adanya media pembelajaran CAMAC berbasis kearifan lokal Gresik ini diharapkan peserta didik mampu meminimalisir permasalahan yang dihadapi peserta didik.

d. Analisis tugas

Peneliti akan melaksanakan analisis tugas yang akan diberikan kepada peserta didik. Tugas tersebut di gunakan untuk merumuskan indikator sebagai acuan pembuatan media pembelajaran.

e. Perencanaan tujuan pembelajaran

Setelah penulis mendapatkan indikator yang telah dicapai peserta didik, langkah selanjutnya peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang akan di muat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

**2. Tahap Perancangan (*design*)**

Terdapat tiga langkah dalam tahap perencanaan yaitu :

a. Pemilihan media pembelajaran

Setelah peneliti melaksanakan tahap pendefinisian, tahap selanjutnya peneliti merancang media yang sesuai dengan permasalahan. Sebelumnya peneliti memiliki beberapa rencana media yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya: carpet circle, spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan. Berdasarkan beberapa pertimbangan, peneliti memilih media pembelajaran berbasis kearifan lokal Gresik. Alasannya dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Gresik peserta didik mampu memupuk sikap kerjasama antar kelompok, menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan untuk kesesuaian materi, keperluan proses pembelajaran, dan permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah Gresik.

b. Pemilihan format

Pembuatan format meliputi lembar kevalidan dan angket respon peserta didik.

c. Rancangan awal media pembelajaran

Sebelum melaksanakan atau membuat suatu produk, lebih baik jika merancang terlebih dahulu produk tersebut. Komponen yang terdapat dalam media CAMAC yaitu Carpet circle, spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan yang nantinya akan didesain menggunakan aplikasi canva dan di rancang sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan berbasis kearifan lokal Gresik.

### 3. Tahap Pengembangan (*develop*)

#### a. Validasi

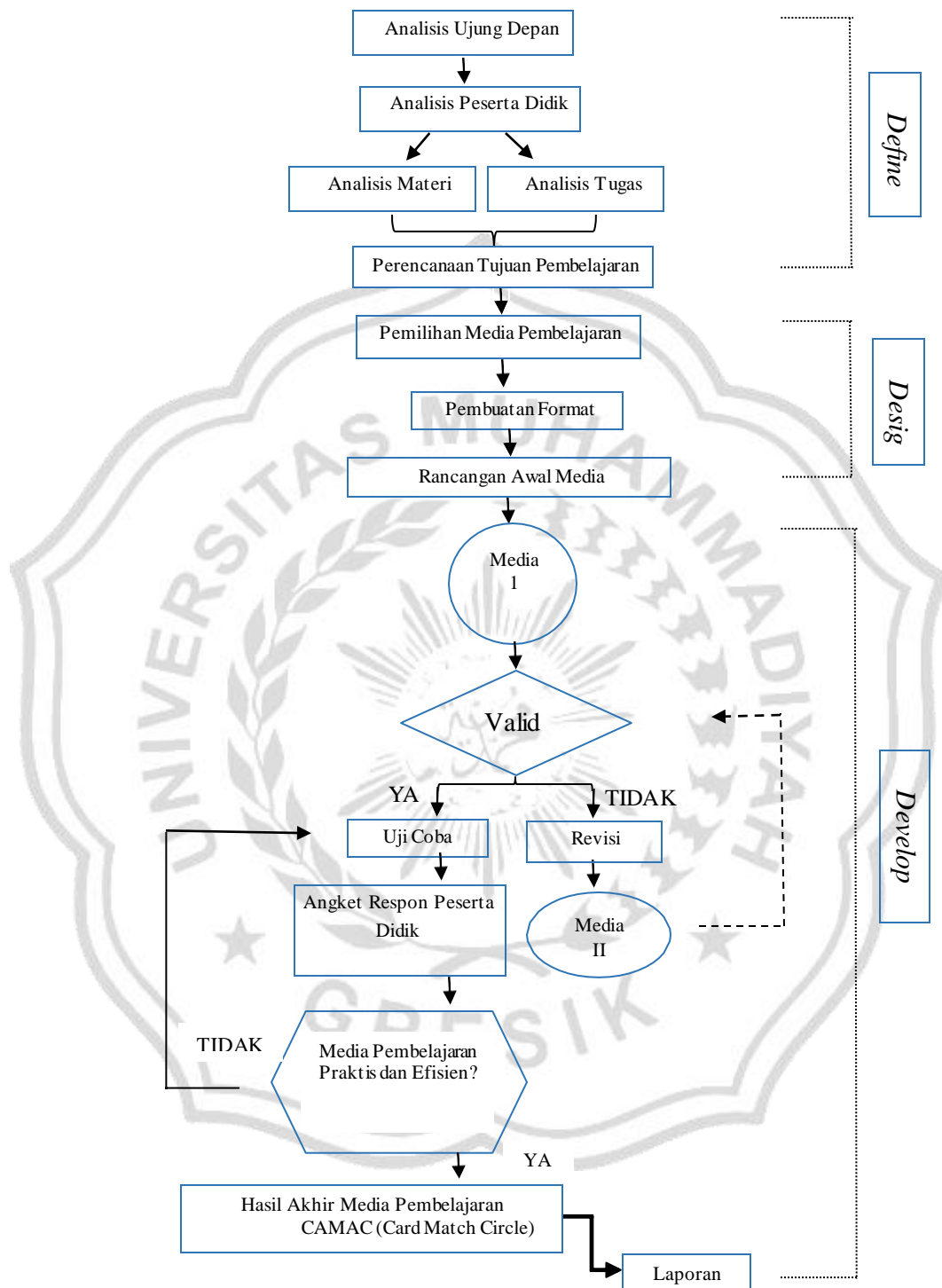
Validasi berarti pengujian terhadap sesuatu. Validasi diberikan kepada validator (orang yang ahli di bidangnya) untuk mengetahui media pembelajaran tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik. Validator dapat memberikan saran dan komentar yang bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran tersebut lebih baik lagi. Validator pertama diberikan kepada guru kelas IV validator kedua diberikan kepada ahli bidangnya.

#### b. Revisi

Revisi merupakan tahap setelah validasi. Nantinya setelah media pembelajaran melalui tahap validasi, media akan mendapatkan saran dan komentar dari validator. Revisi dilakukan perbaikan guna menjadikan media pembelajaran tersebut lebih baik lagi.

#### c. Uji coba terbatas

Pelaksanaan uji terbatas dilaksanakan pembelajaran IPS pada saat peneliti mempraktikkan proses belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran CAMAC (Card Match Circle) berbasis kearifan lokal Gresik. Peneliti akan memberikan angket respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran CAMAC berbasis kearifan lokal Gresik.



Bagan 3.2 Model Pengembangan Media pembelajaran 3-D yang telah dimodifikasi dan diadaptasi dari model 4-D, dkk (1974)

Keterangan:



: Bentuk kegiatan



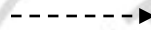
: Pertanyaan



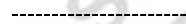
: Hasil



: Langkah – Langkah selanjutnya



: Pengulangan



: Kelompok kegiatan

## F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

#### 1) Validasi

##### a. Validasi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran CAMAC (Card Match Circle) yang digunakan pada penelitian ini menggunakan berbasis kearifan lokal Gresik. Pengembangan media ini akan dinilai oleh validator. Selanjutnya validator akan memberikan masukan atau pendapat bagi peneliti untuk merevisi media pembelajaran tersebut.

##### b. Validasi Materi yang Terkandung dalam Media Pembelajaran

Pengembangan materi pembelajaran yang terkandung dalam media pembelajaran ini akan dinilai oleh validator yang nantinya validator akan memberikan masukan dan saran bagi peneliti untuk

merevisi materi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut.

## 2) Angket Respon Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti akan memberikan angket terhadap peserta didik. Bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal Gresik. Peserta didik memberikan tanda (√) pada kolom yang ada di lembar angket dengan keterangan sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS). Pemberian tanda (√) untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

### b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti sebagai berikut:

#### 1) Lembar Validasi

##### a. Lembar Validasi Media CAMAC (Card Match Circle)

Lembar validasi merupakan alat bantu bagi validator yang digunakan untuk memperoleh data dari kevalitan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Validator yang memvalidasi media pembelajaran adalah guru kelas dan dosen pengampu yang ahli dibidangnya. Selanjutnya peneliti akan membagikan lembar validasi untuk di nilai oleh validator sesuai aspek yang disediakan.

##### b. Lembar Validasi Materi yang Terkandung dalam Media CAMAC (Card Match Circle)

Lembar validasi materi merupakan alat bantu bagi validator untuk memperoleh data kevalidan materi yang terkandung dalam media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. validator yang memvalidasi materi yakni validator yang ahli dibidangnya. Selanjutnya peneliti akan membagikan lembar validasi untuk dinilai oleh validator sesuai dengan aspek yang telah disediakan oleh peneliti.



## 2) Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket merupakan teknik pengumpulan data yang mudah dilakukan peneliti apabila jumlah responden cukup besar. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti akan membagikan angket kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Kevalidan Media Pembelajaran dan Kevalidan Materi Pembelajaran

Metode analisis digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran. Kevalidan media pembelajaran CAMAC dinilai validator sesuai dengan materi. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data menurut (Agustina, 2016), sebagai berikut :

- a. Penulis mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
- b. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum, peneliti mengadopsi dari (Agustina, 2016):

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- d. Hasil validitas telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel presentase hasil validasi

No	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Sumber : Agustina, F. 2016

Keterangan :

Jika skor  $\geq 70,01\%$  maka media pembelajaran atau materi pembelajaran dinyatakan cukup valid

## 2. Respon Peserta Didik

Penganalisisan respon peserta didik dilakukan dengan penyebaran angket setelah proses belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Gresik. Peneliti mengadopsi dari (Arikunto, 2007):

SS	: Sangat setuju	: Skor 5
S	: Setuju	: Skor 4
KS	: Kurang setuju	: Skor 3
TS	: Tidak Setuju	: Skor 2
STS	: Sangat Kurang Setuju	: Skor 1

Berikut merupakan pedoman rumus untuk menghitung skor pada presentase, Peneliti mengadopsi dari (Arikunto, 2007) :

$$\text{Presentase (PD)} = \frac{(5xSS) + (4xS) + (3xKS) + (2xTS) + (STS)}{(5x\Sigma) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase dapat dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.2 persentase respon peserta didik

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber : Arikunto, S. 2007

Keterangan :

Jika skor  $\geq 61\%$  maka respon peserta didik masuk dalam kriteria baik