

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian “*Big book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik” merupakan jenis penelitian metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian pengembangan yang menghasilkan produk tertentu dan diuji keefektifan produk tersebut (Zakariah et al., 2020). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang efektif dan efisien dalam menggunakan media saat proses belajar mengajar, karena model ADDIE ini dapat interaktif. Dengan kata lain hasil dari setiap tahapan dapat membawa perkembangan ke tahap-tahap berikutnya. Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda terdapat 5 tahapan; *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan) dan *Evaluations* (Penilaian) (Mudrikah et al., 2021).

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

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Minu Lumpur Gresik kelas VI A Semester Ganjil tahun 2024-2025.

### **C. Subjek Penelitian**

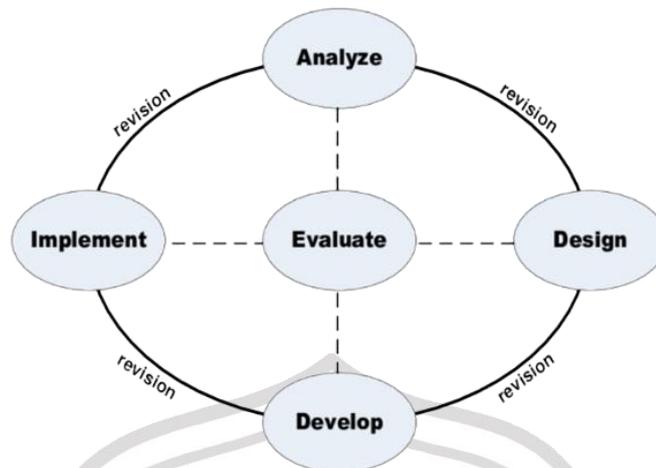
Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VI A Minu Lumpur Gresik sejumlah 21.

### **D. Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media *big book* hewan pesisir Gresik pada kelas VI Minu Lumpur Gresik.

### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian pada *big book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik ini menggunakan model ADDIE. Berikut merupakan tahapan model ADDIE; *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.



### 3.1

Bagan model pengembangan ADDIE (Wardani, 2022).

Berikut merupakan penjelasan secara rinci dari model ADDIE sebagai berikut :

#### 1. Analysis (Analisis)

Pada model ADDIE, analisis merupakan tahap awal untuk menetapkan apa yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini penelitian melakukan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan. Penelitian melakukan observasi awal dengan melakukan wawancara guru IPA kelas IV. Pentingnya melakukan penelitian awal untuk dapat menganalisis informasi yang telah di dapatkan. Permasalahan yang ada di kelas VI A bahwa peserta didik kesulitan mengidentifikasi cara perkembangbiakan hewan pesisir. Permasalahan ini terjadi karena belum ada media yang membahas perkembangbiakan hewan pesisir.

##### a. Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan untuk mempermudah dalam menyusun materi yang akan digunakan. Peneliti memilih perembangbiakan hewan pesisir Gresik. Dengan melakukan penelitian dan pengembangan mempermudah peserta didik dalam memahami cara perkembangbiakan hewan pesisir.

## b. Analisis Kebutuhan

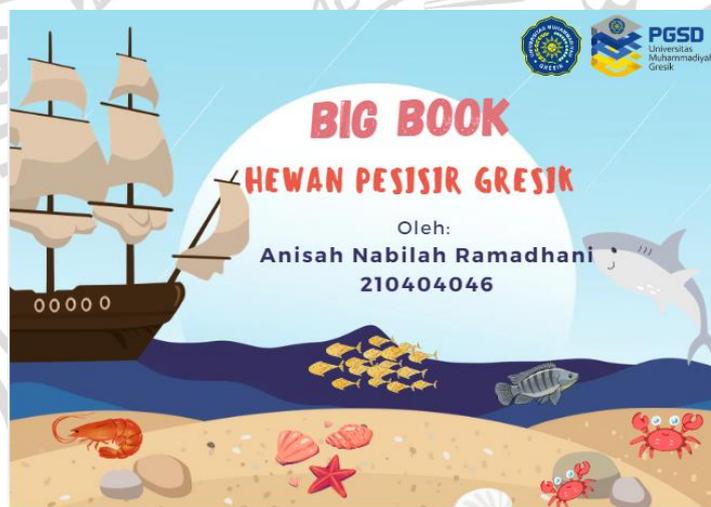
Pada analisis kebutuhan peneliti mengumpulkan informasi dalam penggunaan metode pengajaran dan penggunaan media yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar. Informasi ini diperoleh melalui wawancara pada guru IPA.

## 2. Design (Desain/Perencanaan)

Dilakukan tahapan desain untuk mempermudah dalam pembuatan media yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini dibuat secara rapi untuk menjadi acuan pada tahapan selanjutnya. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian yakni Big book dengan ukuran A3. Big book merupakan buku besar yang memiliki gambar dan tulisan besar. Desain big book dibuat dengan menggunakan canva dan pinterest sebagai penyedia berbagai elemen ilustrasi yang membuat desain menjadi menarik.

Desain *big book* :

### a. Cover Depan



## b. Materi



## c. Cover Belakang



Tahapan penyusunan *Big Book* :

- Big book* yang dibuat menggunakan ukuran A3.
- Big book* yang dibuat terdapat 21 halaman. Mulai dari cover depan hingga cover belakang
- Pada cover depan terdapat elemen-elemen yang sesuai dengan materi yang berjudul “*Big Book Hewan Pesisir Gresik*”.
- Pada halaman kedua terdapat daftar isi.
- Halaman 3 hingga halaman 18 terdapat materi cara perkembangbiakan hewan pada bandeng, kakap merah, gurami, glodok, teripang, kembung, cumi-cumi dan tenggiri. 2) Udang; windu dan vaname. 3) Kepiting, 4) Rajungan, 5) Bulu babi, 6) Belut laut, 7) Kerang; simping dan kerang hijau.

- e. Pada halaman terakhir yaitu cover belakang terdapat elemen-elemen hewan pesisir.

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan development merangkai desain yang dilakukan pada sebelumnya. Desain disusun menjadi sebuah produk yang akan dilakukan pada tahap berikutnya yaitu implementation (pelaksanaan). Tahap development perlu adanya ahli media, ahli materi untuk mengukur kevalidan dan keefektifan pada media *big book* serta respon peserta didik terhadap media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik. Oleh karena itu peneliti perlu menyiapkan instrument penilaian yang akan digunakan oleh ahli media, ahli materi yang akan diperoleh sebagai acuan valid atau tidak pada media *big book*. Jika *big book* belum dikatakan valid maka akan dilakukan perbaikan atau revisi. Ketika *big book* telah dikatakan valid maka penilitan melakukan tahap selanjutnya yakni implementation.

### 4. Implementation (Pelaksanaan)

Setelah media *big book* dikatakan valid dari skor yang diperoleh dari validator maka tahap berikutnya tahap implementation atau uji coba. Tahap implementation digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan dapat mengetahui respon dari peserta didik. Tahap ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VI A Minu Lumpur Gresik.

### 5. Evaluation (Penilaian)

Tahap evaluation merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Tahap ini dilakukan perbaikan berdasarkan saran validator. Pada saat implementasikan media *big book* ditemukan kekurangan maka perlu untuk diperbaiki kembali. Jika tidak ada kekurangan media yang dikembangkan layak digunakan. Tahap ini memberikan respon dan nilai agar dapat dilakukan perbaikan dari hasil yang diperoleh.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini memerlukan teknik pengumpulan data. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik :

### 1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan pada fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Observasi merupakan bagian dalam mengumpulkan data langsung di lapangan. Pada proses observasi peneliti dapat membuat pemetaan sehingga dapat gambaran umum terhadap narasumber. Peneliti dapat merekam suara sehingga hasil rekam suara dapat diputar kembali untuk di analisis (Semiawan, n.d.). Dengan melakukan observasi dapat mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi yang terungkap oleh narasumber.

### 2. Validasi

Validasi diperoleh dari lembar validasi dengan memberikan media *big book* hewan pesisir Gresik kepada validator. Pada lembar validasi terdapat pernyataan terhadap kelayakan *big book*. Validator dapat memberi tanda (✓) pada lembar validasi. Terdapat skala penilaian pada lembar validasi yakni; 1= sangat tidak sesuai, 2= kurang sesuai, 3= sesuai dan 4= sangat sesuai. Hasil yang diperoleh dari lembar validasi merupakan hasil yang telah diuji oleh validator. Hal ini untuk memperoleh kelayakan pada media *big book* hewan pesisir.

### 3. Tes

Tes merupakan cara untuk mengukur, menilai, mengevaluasi kemampuan, pengetahuan peserta didik. Lembar tes digunakan untuk memperoleh data pada hasil belajar peserta didik pada materi perkembangbiakan hewan pesisir Gresik.

### 4. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang harus di isi oleh responden. Angket diminta untuk mengisi pilihan jawaban yang telah disediakan. Responden yang mengisi angket penelitian *big book* adalah peserta didik.

## G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat ukur dalam pengumpulan data. Berikut merupakan instrument penelitian dalam mengembangkan *big book* perkebangbiakan hewan pesisir Gresik :

### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan dalam memperoleh data kevalidan dari validator terhadap media *big book* perkebangbiakan hewan pesisir Gresik. Lembar validasi terdiri validasi ahli media dan validasi ahli materi.

#### a. Pedoman instrument Ahli Media

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Validasi Desain**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1 (Perlu Bimbingan)	2 (Cukup)	3 (Baik)	4 (Baik Sekali)
1.	Desain tampilan menarik				
2.	Warna dan gambar desain menarik				
3.	Media mudah di simpan dan di bawa				
4.	Big book menggunakan Objek mudah dipahami				
5.	Ketahanan dan keamanan media				
6.	Ukuran huruf pada big book mudah di baca				
7.	Big book tidak terlalu banyak kombinasi jenis huruf				
8.	Pemilihan warna, jenis huruf dan background				
9.	Ketepatan gambar dan teks				
10.	Keseluruhan tampilan big book menarik				
<b>Total Skor</b>					

b. Pedoman instrumen Ahli Materi

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Validasi Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1 (Perlu Bimbingan)	2 (Cukup)	3 (Baik)	4 (Baik Sekali)
1.	Kesesuaian isi materi				
2.	Kesesuaian dengan KD				
3.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				
4.	Materi pada big book mudah di pahami				
5.	Kesesuaian karakteristik peserta didik				
6.	Ukuran huruf mudah di baca				
7.	Media big book dapat menarik				
<b>Total Skor</b>					

2. Lembar Soal Tes

Peserta didik diberi lembar tes untuk mengetahui Tes disajikan dengan memberikan soal pilihan ganda tentang materi perkembangbiakan hewan pesisir Gresik. Lembar tes diberikan setelah penjelasan materi selesai. Dengan diberikan tes untuk menguji keefektifan big book pesisir kepada peserta didik kelas VIA.

3. Lembar Angket Respon Peserta didik

Lembar angket merupakan lembar yang diberikan pada peserta didik. Angket diberikan setelah pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *big book* perkembangbiakan hewan pesisir.

## H. Teknik Analisis Data

Pada Teknik analisis data pada penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media *big book* yang dikembangkan.

### 1. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Lembar penilaian dari validator digunakan untuk menganalisis kevalidan terhadap *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik. Penilaian validasi menggunakan skala Guttman. Skala guttman bersifat tegas dan konsisten pada jawaban validator.

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi Skor Validitas**

Skor	Kategori
86 – 100 %	Sangat Valid
70 – 85 %	Cukup Valid
51 – 69 %	Kurang Valid
30 – 50 %	Tidak Valid

Sumber : (Mazida, 2021)

### 2. Tes

Setelah pembelajaran dengan menggunakan media *big book* peneliti menguji keefektifan dengan memberi lembar soal tes. Hal ini untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang mendapat hasil tes  $\geq$  KKM setelah pembelajaran. Berikut merupakan kriteria keefektifan dari hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Keefektifan Hasil Belajar**

Presentase	Kategori
$\geq 80\%$	Sangat Efektif
70% - 79%	Efektif
60% - 69%	Cukup Efektif
50% - 59%	Kurang Efektif
$\leq 50\%$	Tidak Efektif

Sumber : (Frasidik, 2017)

### 3. Respon peserta didik

Untuk mengetahui respon peserta didik, maka penelitian mengukur analisis respon peserta didik dengan menggunakan angket. Angket diberikan setelah pembelajaran. Hasil angket diakumulasikan untuk mendapatkan presentase respon positif dari peserta didik pada media big book.

1. Pemberian skor pada masing-masing kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3.5**  
**Skor Penilaian**

Kriteria	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Prastiyo, 2019)

$$\text{Presentase Peserta Didik} = \frac{(5 \times \text{SS}) + (4 \times \text{S}) + (3 \times \text{KS}) + (2 \times \text{TS}) + (1 \times \text{STS})}{(5 \times 5) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

**Tabel 3.6**  
**Presentase Respon Peserta Didik**

Skor	Pencapaian
82 – 100 %	Sangat Baik
62 – 81 %	Baik
42 – 62 %	Cukup Baik
22 – 41 %	Kurang Baik
0 – 21 %	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Prastiyo, 2019)