

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan *storybook* cerita tentang daerahku Giri Kedaton Gresik sebagai media pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh & Kirna (2013) mengatakan bahwa model ADDIE adalah sebuah model desain pembelajaran yang terstruktur dan dirancang untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber daya pembelajaran serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan ciri khas peserta didik. Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Studi penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 66 Gresik yang terletak di Desa Kandangan, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, Kode Pos 61171. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

C. Subjek Penelitian

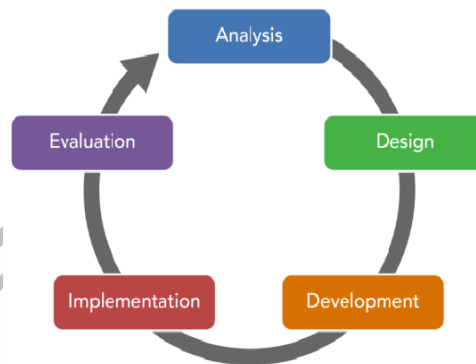
Subjek penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 66 Gresik, 11 perempuan dan 13 laki-laki. Serta validator diantaranya 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan *storybook* cerita tentang daerahku Giri Kedaton Gresik sebagai media pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku kelas IV di UPT SD Negeri 66 Gresik.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

(Sumber: <http://repo.darmajaya.ac.id/12480/8/BAB%20II.pdf>)

Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Berikut adalah model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, analisis kebutuhan diperlukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh peserta didik selama pembelajaran dan untuk menemukan solusi yang sesuai. Proses analisis ini meliputi:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran serta bagaimana penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, peneliti dapat memilih media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, dapat disimpulkan bahwa peneliti harus memenuhi kebutuhan peserta didik untuk memungkinkan mereka mendapatkan

informasi dengan cara yang menarik yaitu dengan mengembangkan media *storybook* cerita tentang daerahku Giri Kedaton Gresik.

b. Analisis materi pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menganalisis materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah cerita tentang daerahku pada kelas IV. Materi cerita tentang daerahku mempelajari tentang tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya, menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya.

c. Analisis kurikulum

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kurikulum yang diterapkan di UPT SDN 66 Gresik. Kurikulum yang digunakan di UPT SDN 66 Gresik adalah kurikulum merdeka.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap perencanaan terdiri dari, kegiatan menyusun kerangka, struktur isi pembelajaran kelas IV, dan desain perangkat media. Pada tahap ini, kerangka dan struktur isi pembelajaran IPAS didiskusikan dengan ahli materi, dan desain perangkat media didiskusikan dengan ahli media.

Langkah pertama dalam proses perancangan adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan diajarkan. Setelah tujuan pembelajaran disusun, langkah berikutnya adalah merancang media pembelajaran, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan jenis bahan media pembelajaran yang akan dipakai. Bahan yang akan digunakan pada *storybook* ini adalah pada cover menggunakan hard cover dan menggunakan kertas

art paper.

- b. Menentukan ukuran yang diinginkan dalam membuat media ini. Ukuran yang akan dibuat adalah menggunakan ukuran 20 cm x 20 cm.
- c. Membuat jabaran materi yang berupa materi, gambar tokoh, latar cerita, dan alur yang akan dibuat pada media *storybook*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, pembuatan dan pengembangan desain media pembelajaran dimulai. Media yang telah dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh tim yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Tujuan tahap ini adalah untuk memeriksa kelengkapan, kelayakan, dan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap pengembangan ini, berikut Langkah yang akan dilakukan:

a. Uji Validasi Media

Uji validasi dilakukan oleh para ahli, yaitu dua dosen pendidikan guru sekolah dasar dan guru kelas IV UPT SD Negeri 66 Gresik bertanggung jawab atas validasi. Ada dua validasi dalam tahap validasi, yaitu:

1) Validasi ahli media

Proses validasi dilakukan oleh 2 dosen Pendidikan guru sekolah dasar yang berkompeten di bidang media pembelajaran. Ahli media akan memeriksa tampilan yang ada pada media *storybook*.

2) Validasi materi

Sebelum diuji pada pengguna, validasi ahli materi diperlukan. Media *storybook* akan divalidasi oleh validator dan guru kelas IV sebagai ahli materi.

b. Revisi

Setelah proses validasi, produk pengembangan media *storybook* disesuaikan dengan skor penilaian dan disesuaikan dengan saran dan kritik dari ahli materi dan media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi ini adalah tahap percobaan yang akan dilaksanakan secara langsung saat materi cerita mengenai daerahku disampaikan menggunakan media *storybook*, dengan melibatkan 24 siswa kelas IV. Peneliti akan menguji coba media yang telah dikembangkan kepada para peserta didik. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti akan memberikan tes untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik. Selanjutnya, peneliti akan membagikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media *storybook* yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir dari penelitian ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini mengevaluasi hasil pembelajaran melalui penilaian media *storybook*. Evaluasi menggunakan acuan hasil pengukuran keberhasilan media pembelajaran. Pada tahap ini, tujuannya adalah memastikan media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mengacu pada cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan (Sugiyono, 2016). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengumpulkan informasi terkait kurikulum yang digunakan, materi pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik.

2. Validasi Media *Storybook*

Validasi media *storybook* merupakan proses penilaian yang dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi media dilakukan untuk mengumpulkan data berupa masukan dan kritik dari ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media menekankan pada penilaian aspek desain media, sementara validasi oleh ahli materi berfokus pada penilaian isi materi pembelajaran.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur dan menilai tingkat keefektifan atau pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran cerita tentang daerahku setelah menggunakan media *storybook*. Tes ini didapatkan dari hasil tes yang diberikan kepada peserta didik. Tes dalam penelitian ini berupa soal berbentuk pilihan ganda 15 soal.

4. Angket Respon Peserta Didik

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan penyebaran angket yang berguna untuk mengumpulkan data tentang tanggapan, pendapat dan persepsi peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

G. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen ini dapat berupa daftar pertanyaan atau kuesioner, formulir observasi, formulir pencatatan data, dan lain sebagainya.

1. Lembar wawancara

Peneliti menggunakan lembar wawancara ini untuk melakukan wawancara dengan guru kelas guna mengumpulkan informasi mengenai apa yang digunakan selama proses pembelajaran, cara peserta didik mempelajari materi cerita tentang daerahku dalam pembelajaran IPAS, serta hal-hal yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembar yang berisi instrumen penilaian dari validator media maupun materi. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dari validator mengenai validitas media dan materi yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian, validator memberikan penilaian terhadap lembar validasi berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan.

a) Validasi media

Pada tahap ini, peneliti memperlihatkan media *storybook* yang telah dikembangkan kepada validator ahli media. Selanjutnya, peneliti memberikan lembar validasi media untuk dinilai dan diberi tanda (✓) pada setiap aspek yang ada. Kritik dan saran yang diberikan sangat berguna untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan, sehingga media tersebut dapat dianggap valid untuk digunakan.

b) Validasi materi

Pada tahap ini, peneliti memperlihatkan media *storybook* yang telah dikembangkan kepada validator ahli materi. Selanjutnya, peneliti memberikan lembar validasi media untuk dinilai dan diberi tanda (✓) pada setiap aspek yang ada. Kritik dan saran yang diberikan sangat berguna untuk memvalidasi materi yang terkandung dalam media yang telah dikembangkan, sehingga media tersebut dapat dinyatakan valid untuk digunakan.

3. Lembar Tes Hasil Belajar

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 15 pertanyaan pilihan ganda. Soal ini diberikan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai materi cerita tentang daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik setelah menggunakan media pembelajaran *storybook*.

4. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar ini diberikan kepada 24 peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 66 Gresik setelah pembelajaran selesai, yang berisi beberapa pertanyaan. Tujuannya untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *storybook* pada materi cerita tentang daerahku.

H. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data, langkah berikutnya adalah menganalisis data. Proses analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Analisis Validitas Media

Media ini akan di validasi oleh 4 validator diantaranya 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Keempat validator ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Amrulloh (2020) penilaian sebaiknya dilakukan oleh lebih dari satu orang agar factor subjektivitas dapat diperkecil dan hasil penilaian lebih akurat. Rumus pengolahan data yang disesuaikan dengan (Akbar, 2013). Proses berikut digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data tersebut:

- a. Peneliti mengumpulkan data dan menganalisisnya.
- b. Peneliti akan menghitung penilaian media validator berdasarkan skor untuk setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghitung skor validasi sebagai berikut:

$$\text{Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Akbar, 2013)

Selanjutnya, hasil validitas yang telah diketahui dapat disesuaikan dengan kriteria validasi berikut:

Tabel 3.1 Presentasi Hasil Kevalidan Media

Skor	Kriteria
85,01 – 100,00%	Sangat Valid
70,01 – 85,00%	Valid
50,01 – 70,00%	Cukup Valid
01,00 – 50,00%	Kurang Valid

Sumber : (Arikunto, 2007)

Kesimpulan tentang hasil validasi media *storybook* jika media memperoleh skor minimal $\geq 70,01\%$ maka media *storybook* dikatakan masuk dalam kriteria minimal “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Validitas Materi

Materi dalam media *storybook* akan divalidasi oleh 2 validator ahli materi. Amrulloh (2020) mengatakan bahwa penilaian sebaiknya dilakukan oleh lebih dari satu orang agar factor subjektivitas dapat diperkecil dan hasil penilaian lebih akurat., yang digunakan rumus pengolahan data yang disesuaikan dengan (Akbar, 2013). Proses berikut digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data tersebut:

- a. Peneliti mengumpulkan data dan menganalisisnya.
- b. Peneliti akan menghitung penilaian media validator berdasarkan skor untuk setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghitung skor validasi sebagai berikut:

$$\text{Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Akbar, 2013)

Selanjutnya, hasil validitas yang telah diketahui dapat disesuaikan dengan kriteria validasi berikut:

Tabel 3.2 Presentasi Hasil Kevalidan Materi

Skor	Kriteria
85,01 – 100,00%	Sangat Valid
70,01 – 85,00%	Valid
50,01 – 70,00%	Cukup Valid
01,00 – 50,00%	Kurang Valid

Sumber : (Arikunto, 2007)

Kesimpulan tentang hasil validasi materi pada media *storybook* jika skor minimal $\geq 70,01\%$ maka media *storybook* dikatakan masuk dalam kriteria minimal “valid” untuk digunakan

dalam pembelajaran.



3. Analisis Keefektifan Media *Stoyrbook* THB (Tes Hasil Belajar)

Dalam mengukur keefektifan media *storybook* penelitian ini menggunakan tes hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media *storybook*. Hasil belajar rata-rata peserta didik dalam satu kelas digunakan untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan pengetahuan setelah menggunakan media, dan media ini dianggap efektif jika nilai belajar rata-rata peserta didik dalam satu kelas mencapai skor ≥ 75 (KKM), tetapi jika nilainya kurang dari 75 maka media *storybook* tidak dianggap efektif dan perlu adanya perevisian. Adapun rumus yang digunakan yaitu menurut Bela (2020) sebagai berikut:

Daya serap individual (DSI)

$$DSI = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 \%$$

Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK)

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \%$$

4. Analisis Respon Peserta Didik

Peneliti menilai media *storybook* menggunakan skala likert. Media *storybook* dianggap layak jika rata-rata penilaian memenuhi kriteria sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.3 Penilaian angket respon peserta didik

Nilai	Skor
Ya	1

Tidak	0
-------	---

Respon peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut

Tabel 3.4 Kualifikasi Tingkat Ketercapaian

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

Sumber: (Arikunto, 2007)

Jika presentase respon peserta didik telah mencapai $\geq 61\%$, respons peserta didik dianggap positif. Media pembelajaran *storybook* dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran jika respon peserta didik dikatakan positif.

