

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat. Media yang dikembangkan adalah Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan. Model penelitian pengembangan. ADDIE adalah salah satu panduan untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses belajar mengajar. ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Robert Maribe Branch, 2009).

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

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 18 Gresik, Desa Pundung, Ngargosari, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, dengan kode pos 61124. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025. Peneliti melaksanakan penelitian disana, karena UPT SD Negeri 18 Gresik pada proses pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk 3D.

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

Subjek dalam penelitian ini adalah sebuah produk pengembangan dalam bentuk media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dengan melibatkan 27 peserta didik di kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik.

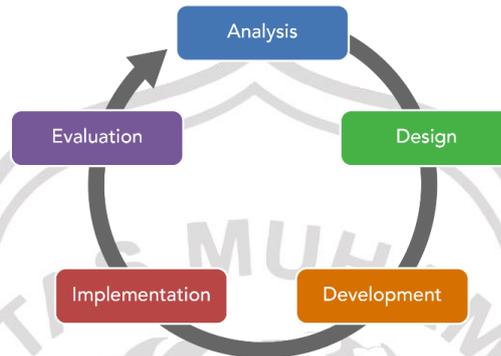
#### **D. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, hasil validasi media dari uji materi dan ahli yang dilakukan oleh dua dosen pendidikan serta dua guru kelas, ditambah dengan

respon positif dari peserta didik terhadap media 3D mini panggung boneka tangan.

## E. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap-tahapan sesuai dengan teori dari Branch (2009), yaitu :



**Tabel 3.1 Tahapan Model Penelitian ADDIE**

Sumber : (Robert Maribe Branch, 2009)

### 1. Tahap analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan melalui beberapa tahapan yang pertama adalah dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis media pembelajaran. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru wali kelas II di UPT SD Negeri 18 Gresik.

#### a. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Analisis pertama dilakukan sebelum mengembangkan media, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara bersama wali kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik, untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### b. Analisis kurikulum

Digunakan untuk memahami kurikulum yang diterapkan di UPT SD Negeri 18 Gresik.

c. Analisis Materi

Tahap analisis materi ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi-materi yang dipelajari oleh peserta didik.

d. Analisis Media Pembelajaran

Analisis terakhir yaitu analisis media pembelajaran yang dilakukan melalui wawancara bersama wali kelas II. Tahap ini juga menentukan media pembelajaran seperti apa yang akan diimplementasikan.

**2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap ini mencakup rencana pembuatan media yang akan dikembangkan. Awal mula, peneliti menentukan kerangka desain dalam pembuatan mini panggung dan tokoh cerita yang terlibat dalam cerita rakyat yang berjudul “Timun Mas”. Mini panggung akan dibuat dari bahan utama yaitu karton tebal dengan ukuran sedang 65cm x 10cm x 60cm. Peneliti memilih karton tebal sebagai bahan utama, agar panggung tersebut bisa awet dan ringan saat dibawa. Mini panggung juga akan dilapisi menggunakan warna-warna yang mencolok untuk menarik perhatian peserta didik. Peneliti membuat kerangka model boneka tangan dengan menggunakan kain flannel menggunakan warna yang disesuaikan dengan tokoh cerita yang ada. Disini, peneliti akan membuat beberapa pemeran yang terlibat seperti, Mbok Sрни, Timun Mas, Buto Ijo, dan Pertapa.

**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Langkah ini merupakan proses pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat. Media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut akan divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari pakar media dan pakar materi. Tahap ini bertujuan untuk memeriksa kelengkapan, kelayakan, serta kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Tahap pengembangan meliputi kegiatan seperti yang tertera :

a. Membuatan Media Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan pengembangan media yang telah disusun pada tahap desain atau perancangan awal.

b. Validitas Media Pembelajaran

Uji validasi dilakukan oleh para pakar, yaitu dua dosen pendidikan dan dua guru kelas II dari UPT SD Negeri 18 Gresik. Dalam tahapan validasi media terdapat dua proses validasi yang dilakukan oleh pakar materi dan pakar media.

1). Validasi Ahli Media

Adalah proses validasi yang dilaksanakan oleh dosen pendidikan yang ahli dalam media pembelajaran. Pakar media akan melakukan penilaian tampilan yang ada pada media 3D mini panggung boneka tangan melalui lembar validasi yang telah disediakan peneliti.

2). Validasi Ahli Materi

ialah syarat sebelum diuji coba pada pengguna. Media 3D mini panggung boneka tangan yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi yaitu guru kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik menggunakan lembar validitas yang telah disediakan.

c. Revisi

Setelah proses validasi, produk pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan diperbaiki sesuai dengan komentar serta masukan yang berasal dari ahli materi dan ahli media agar media pembelajaran yang dibuat sesuai berdasarkan kebutuhan peserta didik.

**4. Implementasi (*Implementation*)**

Implementasi merupakan langkah penerapan atau penggunaan media 3D mini panggung boneka tangan setelah melalui tahap validasi. Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan digunakan oleh guru kelas II dalam pembelajaran materi cerita rakyat dengan judul “Timun Mas”

kepada peserta didik yang berjumlah 27 peserta didik di UPT SD Negeri 18 Gresik.

## **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Langkah ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti terhadap media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengecekan untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah diperbaiki dengan baik berdasarkan komentar dan saran dari validator dan dapat digunakan sesuai apa yang diharapkan.

Evaluasi menggunakan acuan hasil pengukuran keberhasilan media pembelajaran terhadap penilaian media 3D Mini Panggung Boneka Tangan saat digunakan yang terdiri dari hasil respon peserta didik maupun respon dari validator. Untuk mengetahui respon tersebut, peneliti menyediakan angket yang akan diisi nantinya (Kurniawan et al., 2022).

## **F. Teknik & Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Proses ini sangat penting dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan proses penelitian pengembangan media pembelajaran karena hal tersebut mampu membantu dalam memperoleh data yang bersifat akurat, valid, serta realible sehingga mampu menghasilkan penelitian yang berkualitas. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah :

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Teknik yang dilakukan dengan cara berkomunikasi secara tatap muka dengan narasumber yaitu Undiana Wireksi, S.Pd,SD. untuk memperoleh informasi secara langsung dan mendalam yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 18 Gresik. Teknik wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran dan memudahkan

peneliti dalam proses pengembangan media berupa 3D Mini Panggung Boneka Tangan.

b. Validasi Media Pembelajaran

Teknik yang diterapkan dengan memberikan lembar validasi kepada validator untuk menilai media yang telah dikembangkan.

c. Angket Respon Peserta Didik

Mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden. Tujuan angket ini adalah untuk memahami tanggapan pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran berupa media 3D mini panggung boneka tangan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Wawancara

Alat yang dipakai dengan cara memberikan beberapa pertanyaan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik di UPT SD Negeri 18 Gresik. Peneliti akan mencatat jawaban yang diungkapkan oleh narasumber pada lembar pertanyaan yang telah disediakan.

b. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Instrumen yang dipakai dengan menyerahkan lembar validasi kepada validator untuk diberikan evaluasi. Validasi media pembelajaran dilakukan melalui peninjauan oleh ahli media yang melibatkan dua dosen pendidikan, serta validasi ahli materi yang dilakukan oleh dua guru kelas. Lembar validasi tersebut berisi instrumen indikator-indikator penilaian mengenai media yang telah dibuat.

c. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Merupakan alat berupa lembar angket berisi sejumlah pertanyaan yang akan dibagikan kepada peserta didik untuk mengukur tanggapan mereka terhadap media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang digunakan.

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah langkah berikutnya setelah data berhasil dikumpulkan, di mana data tersebut akan diproses lebih lanjut dan dianalisa (Arikunto, 2013). Langkah awal yang dilakukan peneliti ialah dengan melakukan wawancara, sehingga mendapatkan sebuah data yang bisa dimanfaatkan oleh peneliti untuk mendukung pengembangan penelitian pengembangan media pembelajaran tersebut.

### **1. Analisis Hasil Wawancara**

Analisis wawancara dilakukan dengan reduksi data, ini merupakan kegiatan menyimpulkan informasi atau data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dalam mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik untuk ditindak lanjuti dalam penelitian. Analisis data dimulai dengan memutar ulang rekaman wawancara, mendengarkan dengan teliti, dan menuliskan kata-kata sesuai isi rekaman. Setelah mencatat hasil rekaman, peneliti harus teliti dalam melakukan reduksi data. Proses reduksi dilakukan dengan memilih dan mencatat informasi relevan yang mendukung konteks penelitian, serta mengabaikan bagian yang tidak penting, sehingga diperoleh data yang lebih terfokus hasil yang sesuai dengan topik penelitian (B. Wulandari et al., 2024).

### **2. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan menganalisis. Proses validasi media dilakukan oleh empat validator, diantaranya dua validator yang merupakan ahli media dari dosen pendidikan dan dua validator yang ahli dalam materi dari guru kelas. Menurut Arsyad dalam M. Harahap et al., (2022) melibatkan empat validator dalam proses penilaian media pembelajaran bertujuan sebagai pembanding saat penilaian media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data untuk menganalisa hasil validasi media dan materi seperti berikut:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak validator}}$$

(Purwanto, 2011)

**Tabel 3.1 Presentase Kevalidan Media Pembelajaran**

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

(Riduwan, 2015)

Kesimpulan yang diperoleh mengenai hasil validasi media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, jika diperoleh skor minimal  $\geq 61\%$  maka media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dikatakan memenuhi kriteria minimal "Valid" untuk digunakan dalam pembelajaran (Riduwan, 2015).

### 3. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik

Tujuan hasil angket adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dikembangkan. Analisis hasil angket dilakukan dengan memperhatikan jumlah kolom yang terisi. Semua jawaban peserta didik dihitung berdasarkan banyaknya kolom yang diisi dengan jawaban Ya atau Tidak.

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

Penjelasan rumus :

P = Persentase skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal yang diharapkan

**Tabel 3.2 Petunjuk Penilaian Angket Respon Peserta Didik**

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

**Tabel 3.3 Presentase Tanggapan Peserta Didik**

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

(Dewi et al., 2022)

Kesimpulan yang diperoleh mengenai hasil angket mengenai tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, jika respon peserta didik mencapai minimal  $\geq 61\%$ , maka media tersebut dikategorikan memenuhi kriteria minimal "Baik" untuk digunakan dalam pembelajaran (Dewi et al., 2022).