

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Model 4-D yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan dalam Kurniawan et al., 2017) dengan pengertian masing masing adalah :

1. *Define* (pendefinisian) Aktivitas pada fase ini dilakukan untuk mendefinisikan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan. Dalam model lain, langkah ini sering disebut analisis kebutuhan. Setiap produk tentu memerlukan analisa yang berbeda-beda.
2. *Design* (perancangan) Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design.
3. *Development* (pengembangan) Thiagarajan membagi tahap pengembangan menjadi dua fungsi, yaitu: yang review dan pengujian pengembangan. Tinjauan sejawat adalah metode yang digunakan untuk mengkonfirmasi atau menilai kelayakan suatu desain produk. Dalam kegiatan ini evaluasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Saran-saran ini digunakan untuk menyempurnakan materi dan kurikulum yang telah disiapkan. Pengembangan / pengujian adalah kegiatan pengujian desain produk pada objek sasaran yang sebenarnya
4. *Disseminate* (penyebaran) Thiagarajan membagi tahap penyebaran menjadi tiga kegiatan yaitu: validasipengujian, pengemasan, penyebaran. dan adopsi. Pada tahap pengujian validasi, produk yang diperbarui pada tahap pengembangan diterapkan pada target sebenarnya.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 18 Gresik Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik Jawa Timur, penelitian ini dilakukan di semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan yang akan diujicobakan kepada 24 peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 18 Gresik.

### **D. Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk materi wawancara kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik.

### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut (Thiagarajan dalam Dr. Eny Winaryati et al., 2021) Hal ini meliputi tahap yaitu : Tahap pendefinisian (*define*), Tahap perancangan (*design*) Tahap pengembangan (*develop*) pada tahap penyebaran (*disseminate*) Penelitian ini hanya melibatkan diseminasi terbatas, yaitu dengan mempromosikan dan menyebarluaskan media *Pop-up Book* dalam skala kecil kepada guru kelas IV di UPT SD Negeri 18 Gresik. Keterbatasan ini disebabkan oleh faktor waktu dan biaya, seperti proses perizinan yang lama, pengumpulan data yang memakan waktu, serta kesulitan menyesuaikan desain penelitian dengan jadwal sekolah.

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

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

##### **a. Analisis Awal**

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dasar dalam pengembangan media *Pop-up Book*.

Pada tahap ini memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media *Pop-up Book* yang sesuai untuk dikembangkan.

**b. Analisis Peserta Didik**

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara wawancara Bersama wali kelas IV

**c. Analisis Konsep**

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media *Pop-up* yang dikembangkan. Pada materi wawancara di UPT SD Negeri 18 Gresik membutuhkan media pembelajaran yang dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik.

**d. Analisis Tujuan Pembelajaran**

Tahap ini dilakukan untuk menentukan hasil dari analisis konsep yang kemudian akan dibuat sebuah media pembelajaran untuk kebutuhan di UPT SD Negeri 18 Gresik.

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

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media *Pop-up Book* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi wawancara. Tahap perancangan ini meliputi:

**a. Pemilihan Media**

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**b. Pemilihan Format**

Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan

pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi *Pop-up Book*, membuat desain *Pop-up* yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

### c. Desain Awal

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan media *Pop-up Book* yang telah dibuat oleh peneliti adalah :

1. Menyusun materi serta disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Menyiapkan rancangan desain yang akan dikembangkan menjadi *Pop-up Book*.
3. Menyusun beberapa gambar yang mendukung dalam proses pembuatan media *Pop-up Book*.
4. Menyatukan komponen gambar dan teks yang nantinya akan digunakan dalam media *Pop-up Book*.

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

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *Pop-up* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi bahasa Indonesia dalam media *Pop-up Book* sebelum dilakukan uji coba

##### 1) Validasi ahli media

Uji validasi ahli media yang dilakukan oleh dua orang dosen yang menguasai dalam media pembelajaran, validator ahli media nantinya akan menilai *Pop-up Book* berbasis permainan dengan menggunakan lembar validasi yang diberikan oleh peneliti.

2) Validasi ahli materi

Media pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan ini juga divalidasikan kepada dua orang validator yaitu guru kelas IV di UPT SD Negeri 18 Gresik dengan menggunakan lembar validasi yang telah diberikan oleh peneliti.

3) Revisi

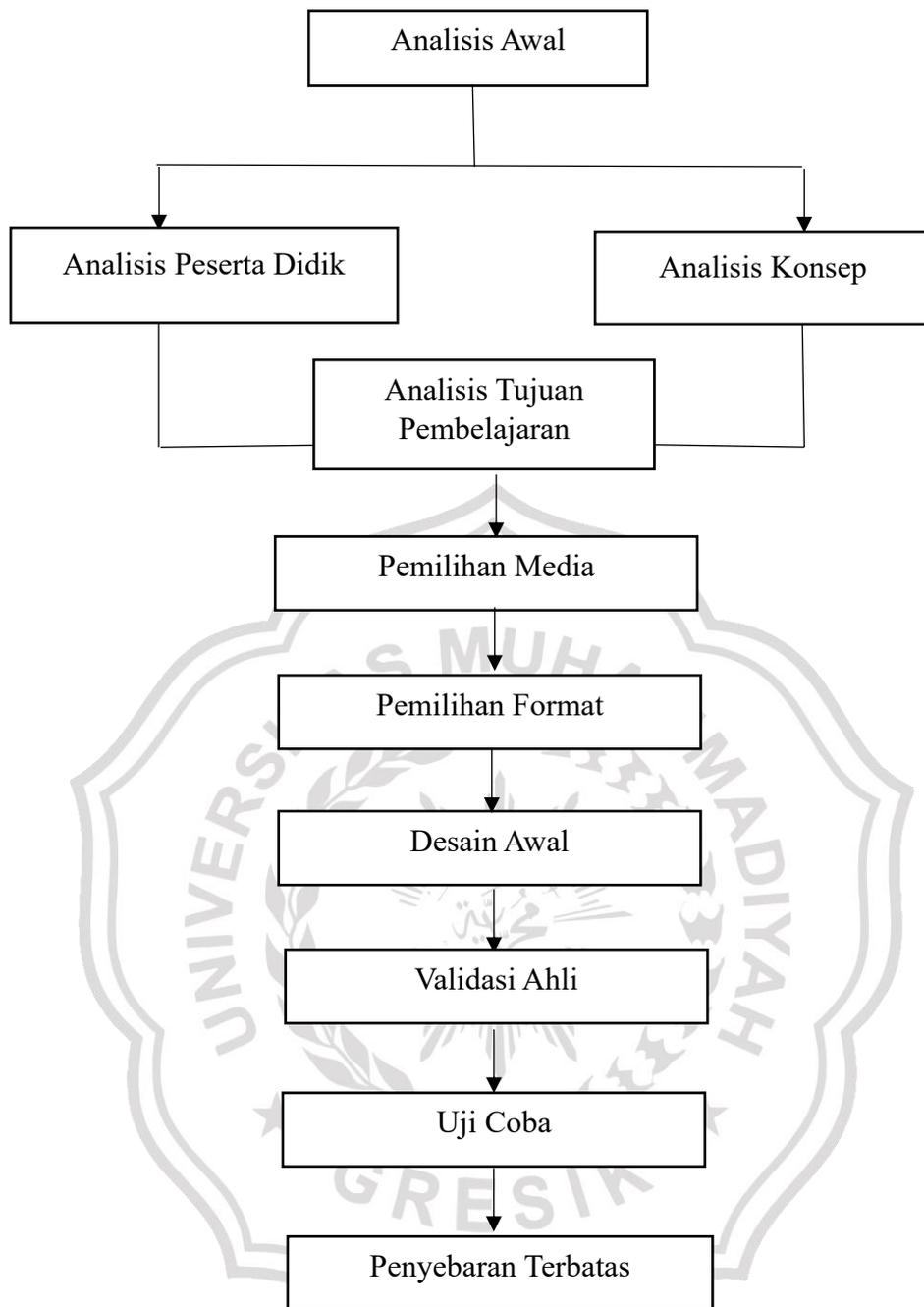
Pada tahap ini dilakukan untuk perbaikan atau merevisi terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai komentar dan saran dari validator.

**d. Uji Coba Produk**

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media *Pop-up Book* dalam pembelajaran di kelas.

**4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)**

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan media *Pop-up Book*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media *pop-up* dengan skala kecil yaitu kepada guru kelas IV di UPT SD Negeri 18 Gresik, dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya penelitian. Hal ini disebabkan lamanya proses perizinan, lamanya pengumpulan data, dan sulitnya menyesuaikan desain penelitian dengan jadwal sekolah yang nantinya dijadikan tempat penelitian.



**Gambar 3.1 Modifikasi Pengembangan Model 4-D**

*(sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 6-9)*

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

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

Teknik Penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa macam Teknik dalam mengumpulkan data, yaitu wawancara dan angket. Berikut penjelasan masing-masing metode:

#### **a. Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan saran guru serta siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa. Metode wawancara dipilih karena peneliti dapat lebih dekat dengan narasumber sehingga informasi yang diperoleh lebih mendalam. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik.

#### **b. Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono Dalam Sundari, 2017) Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket. Angket dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari sejumlah besar responden dalam waktu yang relatif singkat. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data terdiri dari wawancara, lembar validasi media pembelajaran dan lembar angket respon peserta didik, Instrumen penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan

oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan teknik dan alat supaya pengerjaannya lebih mudah dan hasil yang baik. instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu:

**a. Wawancara**

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan bertanya secara langsung kepada guru UPT SD Negeri 18 Gresik sebagai responden, untuk mengetahui sekaligus menganalisis kebutuhan peserta didik.

**b. Lembar Validasi Media Pembelajaran *Pop-up Book***

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat validator. Yaitu validitas pengembangan media pembelajaran yang disusun peneliti. Validator kemudian menerima lembar validasi dan memberikan skor evaluasi sesuai aspek yang disediakan.

**c. Lembar Angket Respon Peserta Didik**

Lembar angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang sederhana dan praktis, di mana peneliti memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket sebagai bentuk evaluasi. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan, yaitu *electric solar system*.

Hasil validasi sebanyak instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat (Walker & Hess dalam Hidayah & Sari 2019) tentang kriteria evaluasi media pembelajaran berbasis kualitas.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Wawancara**

Wawancara mendalam adalah serangkaian pertemuan antara peneliti dan subjek penelitian yang dilakukan secara berulang, dengan tujuan untuk memahami pandangan subjek terkait kehidupan, pengalaman, atau situasi sosial yang dialaminya, sebagaimana diungkapkan dalam kata-katanya sendiri (Huberman & Miles, 1992)

Analisis wawancara menggunakan analisis data kualitatif. Artinya, dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam terhadap informan kunci, yaitu orang yang benar-benar memahami dan mengetahui situasi yang diteliti, disini peneliti mewawancarai Gatot Sukarno, S.Pd.SD selaku wali kelas IV

Setelah wawancara dilakukan, analisis data diawali dengan mendengarkan secara seksama dan memutar ulang rekaman hasil wawancara untuk dijadikan transkrip hasil wawancara. Setelah mentranskripsikan hasil wawancara hendaknya peneliti secara cermat melakukan reduksi data. Menurut Sugiyono 2015 dalam (Yulia et al., 2022) Reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari pola serta tema. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya. Peneliti sangat berhati-hati dalam mereduksi data, baik dengan mengabstraksi, yaitu dengan menyerap dan mencatat informasi yang berguna sesuai dengan konteks penelitian, atau dengan mengabaikan kata-kata yang tidak diperlukan agar dapat memahami inti kalimat saja

## 2. Analisis hasil Validasi

Dalam menganalisis validasi media pembelajaran, terdapat dua metode yang dapat digunakan. Pertama, adalah analisis validasi oleh ahli media pembelajaran, yaitu dua dosen yang berfokus pada tampilan produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk menentukan apakah produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, adalah analisis validasi oleh ahli materi, yaitu dua guru yang menguasai materi Bahasa Indonesia, terutama pada materi wawancara untuk kelas IV.

Peneliti menggunakan empat validator dalam evaluasi media pembelajaran bukan hanya untuk perbandingan, tetapi juga untuk meningkatkan aspek penting dalam pengembangan media, seperti:

1. Kredibilitas dan Akurasi: Validator memastikan materi akurat dan relevan dengan keilmuan, sehingga informasi valid dan dapat dipercaya.
2. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran: Validator memastikan media sesuai dengan standar pendidikan dan kompetensi siswa.
3. Kelengkapan dan Kejelasan: Evaluasi dari berbagai perspektif memastikan materi lengkap, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Kualitas Pengembangan: Validator menguji media dari berbagai sudut, memperbaiki kelemahan untuk menghasilkan media yang lebih baik. (Arsyad, Azhar. 2019 dalam Irfan et al., 2019)

Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data untuk menganalisis validasi media dan materi pembelajaran adalah:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{banyak validator}}$$

Sumber : (Subali, dkk,2012)

**Tabel 3.1 Presentase Hasil Validasi**

Skor	Kriteria Validitas
85% – 100 %	Sangat Valid
69% – 84 %	Valid
53% – 68 %	Cukup Valid
37% – 52 %	Kurang Valid
20% – 36%	Sangat Kurang Valid

Sumber : (Subali, dkk,2012)

Kesimpulan yang diperoleh dengan jumlah hasil validasi  $\geq 69\%$  maka media pembelajaran *Pop-up Book* masuk dalam kriteria minimal “Valid” untuk digunakan sebagai sumber belajar berupa buku ajar pendamping pembelajaran (Subali, dkk,2012)

### 3. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Pada penelitian ini analisis respon peserta didik adalah memberikan angket kepada peserta didik setelah mendapatkan materi menggunakan media pembelajaran berupa *Pop-up Book* berbasis permainan, Cara yang digunakan untuk mengukur respon peserta didik antara lain :

- SS = Sangat Setuju, dengan skor 5
- S = Setuju, dengan skor 4
- KS = Kurang Setuju dengan skor 3
- TS = Tidak Setuju dengan skor 2
- STS = Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1

*Presentase PD*

$$= \frac{(5xSS) + (4xS) + (3xKS) + (2xTS) + (STS)}{(5x10) X \text{ jumlah peserta didik}} X 100\%$$

Sumber : Arikunto (2019)

**Tabel 3.2 Presentase Respon Peserta Didik**

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

Sumber : Arikunto (2019)

Kesimpulan yang diperoleh dengan jumlah presentase respon peserta didik  $\geq 61\%$  maka *Pop-up Book* berbasis permainan ini dinyatakan masuk dalam kriteria minimal “Baik” untuk digunakan pada proses pembelajaran (Arikunto 2019)

