

### BAB III

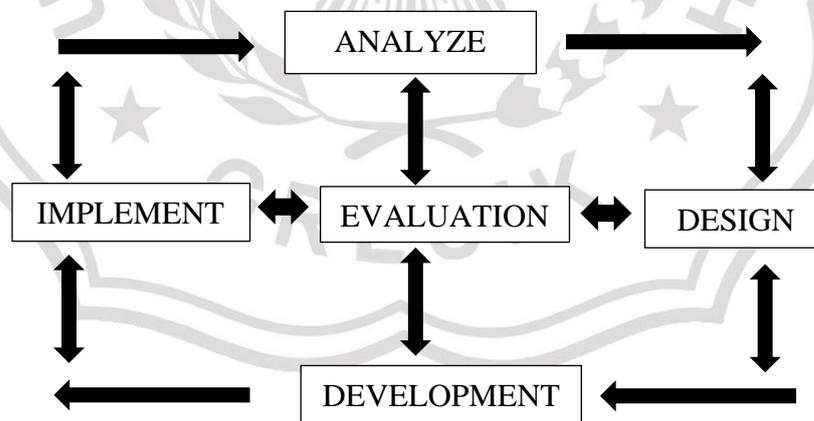
## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan untuk meneliti, merancang, mengembangkan suatu produk, dan menguji validitas produk tersebut (Sugiyono dalam Rohaeni, 2020). Penelitian ini menggunakan prosedur model ADDIE yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE menurut Robert Maribe Branch (dalam Dian et al., n.d., 2018). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE pada penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan di bawah ini :

**Bagan 3.1**

#### Langkah Penelitian Pengembangan Model ADDIE



Menurut Sezer,dkk (dalam Rayanto, 2020) menyatakan bahwa model ADDIE adalah salah satu pendekatan yang menekankan bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lain menggunakan cara dalam berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model

penelitian pengembangan ADDIE dipilih karena model ini tersusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Setiap langkah dari proses pengembangan ini peneliti mendapatkan kesempatan untuk melakukan evaluasi. Penelitian model ADDIE dapat diterapkan dalam skala kecil dan termasuk model penelitian yang sederhana dan mudah untuk dipahami.

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

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 214 Gresik ini yakni mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) pada materi pembangunan sosial budaya. Dilaksanakan di UPT SD Negeri 214 Gresik tepatnya di Desa Beton Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan untuk mengenali lebih jauh lagi terkait kegiatan yang ada di lingkungan sekitar oleh peserta didik kelas V sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V sekolah dasar pada tahun ajaran 2022-2023.

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

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V sekolah dasar. Peserta didik kelas V sekolah dasar berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) pada materi pembangunan sosial budaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur dan pengembangan pada media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) ini dilakukan melalui beberapa tahapan berdasarkan model pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE. Adapun beberapa

tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE menurut Tegeh dan Kirna (dalam Nanda et al., 2017) di uraikan sebagai berikut :

1. Tahap I Analyze (Analisis)

Pada tahap ini langkah utama adalah menganalisis pengembangan model atau metode pembelajaran baru serta melakukan analisis kebutuhan. Proses yang dilakukan yakni melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan sebelum melakukan penelitian. Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik yang nantinya menjadi subjek dari pengembangan produk media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas). Pada tahap awal ini peneliti melakukan kegiatan wawancara yang dilakukan kepada salah satu perwakilan guru kelas. Sedangkan pada analisis materi dan tuntutan kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, menyesuaikan antara komponen yang ada dalam materi pembangunan sosial budaya dengan cakupan materi pada kurikulum 2013.

Peneliti juga menentukan materi yang nantinya akan dikembangkan dengan menyesuaikan materi pada rencana perangkat pembelajaran (rpp) dan kebutuhan pada setiap kelas. Sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE, pada analisis ini peneliti akan melakukan evaluasi yakni berupa memadukan kesesuaian materi dengan tingkatan belajar pada peserta didik. Dalam analisis ini peneliti akan mengusahakan suatu rancangan model atau metode yang tepat dan sesuai supaya media ini dapat diterapkan di suatu kelas.

2. Tahap II Design (Desain/Perancangan)

Dalam tahap desain ini mempunyai tiga fokus pembahasan diantaranya pemilihan materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, strategi dalam penerapan pengembangan suatu produk, dan metode pada assesmen atau

evaluasi yang akan digunakan. Rancangan model atau metode pembelajaran masih bersifat konseptual dan mendasari proses pengembangan pada berikutnya.

3. Tahap III Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan ini, peneliti melakukan kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan kerangka atau rancangan produk tersebut yang telah dibuat akan direalisasikan ke dalam bentuk fisik atau nyata yang nantinya akan digunakan. Produk yang akan dihasilkan berupa media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang berbentuk dua dimensi. Setelah itu peneliti melakukan validasi untuk mengetahui apakah suatu media yang telah dibuat layak untuk diuji cobakan. Validasi ini akan dilakukan oleh dua ahli yakni ahli media dan ahli materi.

4. Tahap IV Implementantion (Impelementasi)

Pada tahap ini merupakan tahap di implementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan kepada subjek penelitian. Selama implementasi ini, rancangan model atau metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi suatu kelas yang sebenarnya. Tahapan ini peneliti melakukan uji coba secara langsung di lapangan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan respon guru terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga dari respon tersebut dapat ditemukan kekurangan maupun kesalahan sebagai bahan evaluasi yang nantinya akan diperbaiki oleh peneliti. Respon yang ingin diketahui oleh peneliti yakni respon terhadap kelayakan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang telah dikembangkan sebagai salah satu sarana pendukung terhadap lingkungan sekitar.

5. Tahap V Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini terdapat dua jenis evaluasi yang dilakukan yakni evaluasi formatif (dilakukan pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan media) dan evaluasi

sumatif (dilakukan pada akhir untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas media pembelajaran). Evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk menyesuaikan dengan tahapan model penelitian ADDIE, bahwa evaluasi ini dilakukan di setiap tahapan yang bertujuan untuk menyempurnakan setiap tahapan pengembangan produk guna meminimalisir kesalahan pada produk tersebut. Pada tahap evaluasi di akhir pengembangan produk ini dilakukan untuk mengetahui bahwa kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian dan pengembangan pada media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

##### **1. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung untuk ditunjukkan pada subjek penelitian, namun melalui suatu dokumen. Dokumentasi ini diperlukan untuk mengambil suatu data dalam bentuk foto atau gambar. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto uji coba produk.

##### **2. Validasi**

Pada penelitian ini digunakan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi ini ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan uji coba suatu produk tersebut. Validasi ini ditujukan kepada ahli media dan ahli materi yang terdiri dari dua orang setiap masing-masing ahlinya.

##### **3. Angket Respon**

Pada penelitian ini digunakan angket respon kepada siswa. Angket respon siswa diberikan setelah uji coba produk di lapangan.

Angket ini diberikan sebagai salah satu bentuk penunjang data untuk mengetahui pemahaman suatu materi tersebut, kemenarikan media, dan kelayakan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang dikembangkan oleh peneliti.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian yang digunakan dalam pengembangan pada media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) di sekolah dasar sebagai berikut:

### **Lembar Validasi dan Lembar Angket**

Angket merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Pada teknik ini diberikan kepada validator untuk mendapatkan data berupa lembar penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penggunaan angket ini menggunakan skala bertingkat dalam pertanyaan yang dilampirkan, validator memberikan skor pada setiap aspek yang dinyatakan dalam media pembelajaran. Selain itu terdapat kuesioner yang berupa lembar komentar dan saran terhadap media pembelajaran.

#### **a. Lembar Validasi Ahli Media**

Instrument yang digunakan untuk ahli media terdiri dari beberapa aspek diantaranya, desain pada media, materi yang terdapat pada media. Instrument pada ahli media terdiri dari dua orang.

#### **b. Lembar Validasi Ahli Materi**

Instrument yang digunakan untuk ahli materi terdiri dari beberapa aspek diantaranya isi materi dan penyajian. Instrument pada ahli materi terdiri dari dua orang.

#### **c. Lembar Angket Respon**

Instrument yang digunakan untuk siswa ini bertujuan untuk mengetahui respon atau reaksi siswa terhadap produk

yang diuji coba. Angket ini akan dilakukan oleh siswa pada akhir uji coba produk. Aspek dari instrument respon siswa yaitu terkait penggunaan media dan respon terhadap pemakaian. Dalam pengisian angket respon siswa diberikan kepada sampel respon siswa yaitu seluruh siswa kelas V untuk memberikan penilaian serta memberikan kritik, saran serta tanggapan terkait media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas).

#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara analisis data kuantitatif. Penjelasannya sebagai berikut :

##### **Analisis data kuantitatif**

Data kuantitatif merupakan suatu data yang berisikan informasi dalam bentuk simbol, angka, atau bilangan. Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket yang diberikan kepada peserta didik.

##### **a. Analisis kevalidan media**

Kevalidan media dan materi dianalisis dari lembar penilaian yang telah diisi oleh validator ahli media dan ahli materi. Lembar penilaian tersebut telah disusun peneliti dengan menentukan aspek dan kriteria penilaian berdasarkan kebutuhan penilaian terhadap kevalidan media dan materi. Penilaian yang digunakan dalam menentukan kevalidan media dan materi yakni menggunakan Skala Likert. Metode skala likert adalah metode yang digunakan dalam mengukur tingkat kepuasan. Menurut Setyawan & Atapukan, 2018 menyatakan bahwa skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert tahun 1932. Skala likert ini mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang akan dikombinasikan sehingga menghasilkan skor atau nilai. Ketentuan skor dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini :

**Tabel 3.1 Tabel Analisis Hasil Validasi**

Skor	Kategori
4	Sangat Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

(Sumber : Putri, 2021)

Untuk menghitung presentase skor pada tiap aspek penilaian ahli media dan ahli materi digunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

**P** : Presentase

$\sum x$  : Jumlah Total Skor

$\sum xi$  : Jumlah Skor Maksimal

Untuk menghitung rata-rata skor pada tiap aspek penilaian ahli media dan ahli materi digunakan rumus :

$$\text{Mean } (\bar{x}) = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Skor Rata-Rata

$\sum x$  : Jumlah Total Skor

$N$  : Jumlah Responden

**Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan**

Skor Persentase (%)	Kategori
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
0% – 20 %	Sangat Tidak Layak

(Sumber Damayanti, 2018)

b. Analisis kelayakan media

Kelayakan media pada penelitian ini dapat dilihat dari angket yang diberikan kepada siswa kelas V. Penilaian yang digunakan dalam menentukan kelayakan media yakni menggunakan Skala Guttman. Skala Guttman merupakan skala yang menyediakan dua pilihan seperti ya-tidak, pernah-belum pernah (Pranatawijaya et al., 2019). Skala guttman dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau bentuk ceklist. Dengan ketentuan nilai tertinggi diberi skor 1 dan nilai terendah diberi skor 0. Untuk menganalisis media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) dilakukan dengan memberikan angket kepada responden yang kemudian dianalisis dengan rumus :

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

Keterangan :

P : Persentase

*f* : frekuensi

*N* : Jumlah Responden

Hasil dari skor persentase tersebut dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang telah diperoleh peserta didik. Ketentuan skor dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Skor Penilaian Angket**

Skor Penilaian Angket (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

(Sumber : Pradilasari et al., 2020)

