

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (dalam Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna, dan Andika Triansyah, 2020:3), metode penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus mengkaji tingkat keefektifannya. Dalam prosesnya, pengembangan produk diawali dengan analisis kebutuhan, diikuti oleh pengujian efektivitas produk tersebut. Selaras dengan hal tersebut, Sujadi (dalam Salmah et al., 2024) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan rangkaian tahapan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 73 Gresik, Kec. Cerme, Kab. Gresik. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024-2025 semester II.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik, Kec. Cerme, Kab. Gresik, dengan jumlah 18 peserta didik yang terdiri dari 8 laki laki 10 perempuan.

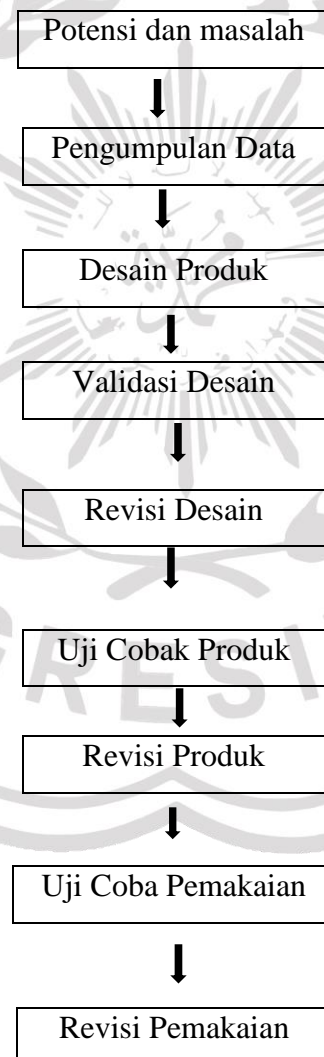
D. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pop up berbasis materi puisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik, Kec. Cerme, Kab. Gresik.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran modifikasi ini melalui beberapa tahap. Langkah penelitian R&D sugiyono dalam (Siregar, 2023) yang telah

dimodifikasi dari pengembangan Borg & Gall, Prosedur penelitian ini terdiri atas sembilan tahapan, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, serta revisi hasil pemakaian. Tahapan-tahapan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi penelitian. Menurut Borg dan Gall (dalam Wulantina & Maskar, 2019), penelitian pengembangan dapat dilakukan dalam skala terbatas, termasuk penyederhanaan jumlah langkah yang dilalui. Dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia ini, peneliti menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono, namun dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, tahapan-tahapan tersebut disesuaikan dan dibatasi menjadi sembilan tahap sebagaimana ditunjukkan dalam bagan berikut.



Berikut adalah langkah-langkah yang dilalui dalam penelitian pengembangan Metode Research and Development (R&D):

1. Potensi dan masalah

Pada tahap ini, peneliti telah melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara melalui pengamatan langsung di UPT SD Negeri 73 Gresik. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, ditemukan permasalahan berupa kurangnya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan variasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta mengatasi permasalahan yang ada.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini dimulai dari kegiatan pengumpulan data yang berfungsi sebagai dasar dalam proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis kertas.

3. Desain Produk

Media pembelajaran berupa *pop-up* puisi yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Media ini memuat ringkasan materi tentang puisi serta ilustrasi visual dalam bentuk gambar tiga dimensi yang berfungsi sebagai stimulus ide atau gagasan dalam menciptakan karya puisi. Materi utama ditempatkan pada halaman pertama sebagai pengantar. Perlu dicatat bahwa pada tahap pengembangan ini, desain media dapat mengalami penyesuaian sesuai dengan tingkat kesulitan yang ditemui selama proses pembuatan.

4. Validasi Desain

Tahap ini merupakan proses evaluasi untuk menilai kelayakan rancangan produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media *pop-up*. Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan kesesuaian isi serta efektivitas desain media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar menjadi lebih optimal sebelum diimplementasikan.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan

berdasarkan masukan dan penilaian yang diberikan oleh para validator guna menyempurnakan media pembelajaran sebelum diujicobakan.

6. Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap revisi desain, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji coba produk. Uji coba ini dilakukan secara terbatas pada sejumlah peserta didik untuk memperoleh data awal mengenai efektivitas, daya tarik, serta keterpahaman media pembelajaran yang telah dikembangkan.

7. Revisi Produk

Setelah pelaksanaan uji coba produk pada kelompok kecil, peneliti melanjutkan dengan tahap revisi produk apabila ditemukan kekurangan atau kelemahan selama proses uji coba. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh validator, guna meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi berdasarkan masukan dari validator, tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji coba pada kelompok besar. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas dan kualitas produk. Selama pelaksanaan uji coba, evaluasi terhadap kekurangan dan kelemahan produk tetap dilakukan sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut.

9. Revisi pemakaian

Revisi pada tahap implementasi dilakukan apabila ditemukan kekurangan atau kelemahan selama proses uji coba. Uji coba ini dilaksanakan dalam satu kelas sebagai bagian dari evaluasi penggunaan media secara menyeluruh. Revisi dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan produk pembelajaran yang telah dikembangkan agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

F. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, validasi media *pop-up*, serta penyebaran angket kepada peserta didik. Ketiga teknik ini diterapkan untuk memperoleh data yang komprehensif terkait efektivitas dan kualitas

penggunaan media *pop-up* dalam pembelajaran. Adapun uraian masing-masing teknik pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

1. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta sebagai dasar dalam proses pengembangan media pembelajaran *pop-up*. Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti. Kegiatan ini dilaksanakan bersama guru kelas IV di UPT SD Negeri 73 Gresik, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik.

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket digunakan oleh peneliti sebagai instrumen untuk mengetahui respons dan tanggapan peserta didik terhadap media *pop-up* puisi. Instrumen ini diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Sebelum pengisian angket, peneliti memberikan instruksi dan pengarahan kepada peserta didik mengenai tata cara pengisian. Peserta didik diminta memberikan tanda centang (✓) pada kolom pilihan yang telah disediakan. Angket disusun dengan skala penilaian yang terdiri dari lima kategori, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

3. Validasi Pop Up

Metode yang digunakan dalam proses validasi media *pop-up* dilakukan dengan cara menyajikan prototipe buku ajar tiga dimensi yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada validator. Validator kemudian diminta untuk memberikan penilaian serta masukan dalam bentuk kritik dan saran melalui lembar validasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan media *pop-up* sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran.

G. Instrumen pengumpulan data

1. Lembar Angket

Lembar angket digunakan oleh peneliti pada tahap uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan peserta didik terhadap media *pop-up* yang telah diuji cobakan,

sehingga dapat diketahui tingkat keberterimaan dan efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

2. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan sebagai instrumen untuk menilai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan, guna mengetahui sejauh mana media tersebut memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Selain itu, lembar validasi juga berfungsi untuk memperoleh masukan, saran, dan perbaikan terhadap media. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis lembar validasi yang digunakan, yaitu lembar validasi dari ahli media pembelajaran dan lembar validasi dari ahli materi.

Tabel 3. 1 validasi Ahli media

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Rekayasa media	Keefektifan dalam penggunaan					
		Mudah digunakan					
		Kemenarikan media					
		Kesesuaian pemilihan warna pada media Pop Up					
		Media Pop Up awet dan tidak mudah rusak					
		Ukuran pada media Pop Up A3					
2.	Komunikasi visual	Bahasa mudah dipahami					
		Kreatif dan inovatif					
		Pemilihan jenis huruf					
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi					

Tabel 3.2 validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
		Materi mudah dipahami					
		Kejelasan dalam penyampaian materi (tidak berbelit-belit)					
		Penggunaan Bahasa yang jelas					
2	Rekayasa media	Kemudahan dalam pengelolaan					
		Kemudahan dalam penggunaan					
		Memiliki daya tahan dalam waktu yang cukup lama					
		Jenis dan ukuran huruf pada media mudah dibaca					

tabel 3 1 angket respon peserta didik

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Mudah digunakan		
2.	Media yang bervariasi		
3.	Desain menarik		
4.	Media Pop Up mudah dipahami		
5.	Media Pop Up sesuai dengan materi		

6.	Media Pop Up dapat menumbuhkan motivasi		
----	---	--	--

H. Analisis data

1. Analisis Hasil Angket

Data hasil tanggapan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini. (menurut Arifin, 2009:236)

$$\text{Nilai} = \text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100$$

Perolehan skor dari data tersebut kemudian dikualifikasikan kedalam skala lima sehingga dapat dideskripsikan kesimpulan mengenai respon peserta didik terhadap media Pop Up.

2. Analisis Hasil Validasi Media

Data hasil validasi dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini. (menurut Riduwan, 2010:41). Menurut akbar(2013), langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data sebagai berikut :

- Peneliti mempersiapkan data data yang telah didapatkan sebelumnya, selanjutnya melakukan analisis data tersebut.
- Setelah validator memberikan skor terhadap Pop Up maka peneliti akan menghitung skor dari setiap kriteria.
- Pedoman untuk menghitung skor maksimum antara lain :

$$\text{Kualitas Media} = \text{jumlah skor validator} / \text{jumlah skor tertinggi} \times 100\%$$

Perolehan skor dari data tersebut kemudian dikualifikasikan kedalam skala lima sehingga dapat dideskripsikan kesimpulan mengenai hasil validasi kelayakan media Pop Up. Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria, Kesimpulan berdasarkan table kriteria.

Tabel 3.4 label kriteria kualitas media

Rentang Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86 - 100	Sangat layak
71 - 85	Layak
Rentang Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
41 - 55	Kurang Layak
< 41	Tidak Layak

