

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Dengan penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi karangan narasi media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Scrapbook* keterampilan menulis. Penelitian *Research and Development (R&D)* menurut (Shakila, 2020) penelitian *Research and Development (R&D)* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu, penelitian yang bersifat analisis kebutuhan digunakan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat digunakan oleh masyarakat umum, maka penelitian diperlukan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Iii & Pengembangan, 2013) meliputi : (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*) (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

##### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Studi penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 76 Gresik yang terletak di Jalan Makadam No.05, Tempel, Wedani, Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

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

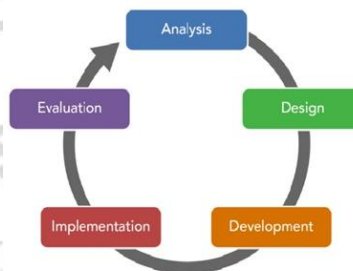
Penelitian ini menggunakan subjek peserta didik kelas IV SD di UPT SD Negeri 76 Gresik dan dua validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

#### D. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk pelajaran keterampilan menulis kelas IV di UPT SD Negeri 76 Gresik.

#### E. Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan model ADDIE yang melalui 5 tahapan, yaitu:



**Gambar 3.1 Tahapan Penelitian**

(Sumber: (Cahyadi, 2019))

Dalam tahapan pengembangan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu :

##### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru harus mampu untuk menentukan instruksi yang akan menutupi kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran. Ketika pengajaran dapat memengaruhi kinerja atau performa siswa, terdapat berbagai penyebab yang memengaruhi performa dan memberikan pilihan lain yang jelas untuk pembelajaran, banyak memenuhi kesenjangan, menunjukkan bukti-bukti yang jelas, membuat tujuan pembelajaran yang efektif, menunjukkan jangka waktu timbal balik dan klarifikasi akibat dari pelaksanaan pembelajaran yang kurang.

Di tahap analisis ini, peneliti melakukan analisis di berbagai aspek, diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti akan menentukan produk apa yang akan dikembangkan, adalah sebuah media pembelajaran *scrapbook* pada keterampilan menulis.

b. Analisis Kurikulum

Analisis ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di UPT SD Negeri 76 Gresik. Selanjutnya, peneliti juga bisa mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai pada keterampilan menulis.

c. Analisis Tugas

Analisis ini, yang dicapai oleh peserta didik dengan tujuan sebagai perinci isi materi. Tugas yang diberikan dibuat sebagai acuan pembuatan *scrapbook* lalu disusun secara sistematis.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk mempersiapkan prototype pada bahan ajar yang akan dikembangkan. Terdapat empat langkah yang harus dilakukan pada tahap perencanaan yaitu penyusunan tes, pemilihan bahan ajar, pemilihan format, dan perancangan awal.

Langkah-langkah yang perlu diambil adalah sebagai berikut:

a. Menyusun tes acuan patokan

Tes ini digunakan untuk mengukur seberapa tingkatan pemahaman siswa memahami materi setelah belajar menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

b. Pemilihan media pembelajaran

Tujuan dari pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan *scrapbook* adalah untuk membuat proses belajar lebih mudah, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

c. Pemilihan format

Mengkaji format yang sudah ada dan yang sedang dikembangkan adalah cara terbaik untuk memilih format. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik membantu siswa memahami apa yang diajarkan.

d. Perencanaan awal

Rancangan awal pada penelitian ini mencakup keseluruhan aktivitas yang dilaksanakan sebelum menguji coba *scrapbook*. Rancangan awal dari penelitian ini yaitu dengan membuat rancangan *scrapbook* atau buku mini berisi keterampilan menulis dengan disajikan gambar dan tulisan.

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

Tahap pengembangan ini dilakukan dengan cara menambahkan berbagai karakter tambahan dan berbagai macam teknik yang akan digunakan pada media *scrapbook* sebagai penunjang dengan pembahasan yang sesuai.

Langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu :

a. Pembuatan media pembelajaran

Dalam tahapan ini yang dilakukan yaitu mengembangkan media yang telah disiapkan dan yang telah disusun yaitu media pembelajaran *scrapbook* dalam design atau dalam perencanaan awal.

b. Validasi media

Melakukan uji validasi yang akan diuji oleh para ahli yaitu dapat dilakukan oleh dosen ataupun guru mata Pelajaran bahasa indonesia di UPT SD Negeri 76 Gresik.

Ada dua validasi dalam tahap validasi: validasi ahli materi dan validasi ahli media.

a) Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan ahli media akan menilai tampilan dan kelayakan media pembelajaran *scrapbook*.

b) Validasi ahli materi merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum di uji validasi ahli materi. Maka setelah melakukan pengembangan akan di validasi oleh ahli materi yang merupakan guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

c) Revisi

Setelah proses validasi, produk pengembangan media *scrapbook* disesuaikan dengan skor penilaian dan disesuaikan dengan saran dan kritik dari ahli materi dan media untuk memenuhi kebutuhan siswa.

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

Implementation ini untuk mendapatkan komponen yang perlu direvisi secara langsung. Implementasi ini dilakukan secara langsung ketika keterampilan menulis diajarkan melalui *scrapbook*, yang terdiri dari 12 siswa kelas IV, peneliti, dan guru kelas IV sebagai pengamat penelitian.

#### **5. Evaluasi (*Evaluate*)**

Tahap evaluasi adalah tahap yang terakhir. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap evaluasi terhadap media *scrapbook* yang telah dikembangkan dengan cara menganalisis hasil dari pengisian lembar validasi ahli media dan validasi ahli materi.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan seorang peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan:

#### **1. Wawancara**

Langkah yang dilakukan peneliti adalah melakukan wawancara. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai kurikulum yang digunakan, materi

pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran serta kebutuhan dari peserta didik.

## 2. Angket

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan penyebaran angket yang berguna untuk mengumpulkan informasi dan data yang digunakan untuk pembuatan media. Angket tersebut akan dibagikan kepada validator untuk memvalidasi media yang nantinya media tersebut layak untuk digunakan.

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Lembar wawancara

Peneliti menggunakan lembar wawancara ini dengan melakukan wawancara bersama guru kelas untuk mengumpulkan informasi tentang apa yang digunakan selama proses pembelajaran, bagaimana peserta didik belajar Bahasa Indonesia tentang materi karangan narasi, dan apa yang digunakan selama proses pembelajaran.

### 2. Lembar Validasi

Lembar Validasi merupakan lembar yang berisi instrumen penilaian dari validator media maupun materi. Lembar validasi bertujuan untuk mendapatkan data dari validator mengenai validitas media dan validitas materi yang dikembangkan peneliti. Setelah itu, validator menilai lembar validasi sesuai dengan skala penilaian yang telah ditetapkan.

#### a) Validasi media

Pada tahapan ini, peneliti menunjukan media *scrapbook* yang telah dikembangkan kepada validator ahli media. Setelah itu, peneliti memberikan lembar validasi media untuk diberi penilaian dan memberikan tanda (✓) pada setiap aspek yang diberikan. Kritik dan saran yang diberikan berguna untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan sehingga membuat media tersebut layak untuk digunakan.

#### b) Validasi materi

Pada tahapan ini, peneliti menunjukkan media *scrapbook* yang telah dikembangkan kepada validator ahli materi. Setelah itu, peneliti memberikan lembar validasi media untuk diberi penilaian dan memberikan tanda (✓) pada setiap aspek yang diberikan. Kritik dan saran yang diberikan berguna untuk memvalidasi materi yang terdapat dapat media yang telah dikembangkan sehingga membuat media tersebut layak untuk digunakan.

#### H. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data, tahap selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Analisis yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Analisis Hasil Wawancara

Data yang dihasilkan dari analisis hasil wawancara dengan menggunakan hasil diskriptif. Dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, kemudian guru menjawab dari pertanyaan peneliti.

2. Analisis Kevalidan Media

Data yang dihasilkan dari validasi media *scrapbook* dianalisis melalui metode analisis presentasi, yang digunakan rumus pengolahan data yang disesuaikan. Proses yang digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data tersebut adalah peneliti mengumpulkan data dan menganalisisnya, serta peneliti akan menghitung penilaian media validator berdasarkan skor untuk setiap kriteria.

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

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

**Tabel 3.1 Presentase Hasil Kevalidan Media**

| Skor            | Kriteria     |
|-----------------|--------------|
| 85,00% - 100,0% | Sangat valid |
| 70,00% - 85,00% | Valid        |
| 50,00% - 70,00% | Cukup valid  |
| 01,00% - 50,00% | Kurang valid |

((Arikunto, 2007)

Dapat diambil kesimpulan bahwa, hasil validasi media *scrapbook* jika mendapatkan skor sebesar  $\geq 70\%$  maka, media pengembangan tersebut dapat dikatakan VALID.

### 3. Analisis Kevalidan Materi

Data yang dihasilkan dari validasi media *scrapbook* dianalisis melalui metode analisis presentasi, yang digunakan rumus pengolahan data yang disesuaikan. Proses yang digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data tersebut adalah peneliti mengumpulkan data dan menganalisisnya, serta peneliti akan menghitung penilaian media validator berdasarkan skor untuk setiap kriteria.

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

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

**Tabel 3.2 Presentase Hasil Kevalidan Materi**

| Skor             | Kriteria     |
|------------------|--------------|
| 85,00 % - 100,0% | Sangat valid |
| 70,00% - 85,00%  | Valid        |
| 50,00% - 70,00%  | Cukup valid  |
| 01,00% - 50,00%  | Kurang valid |

((Arikunto, 2007)

Kesimpulan tentang hasil validasi materi yang digunakan dalam *scrapbook* dapat dikatakan valid jika media memperoleh skor  $\geq 70,00\%$ .

