

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dengan penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli sarauke (sabang sampai merauke) untuk tema 7 sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 3. Monopoli sarauke adalah pengembangan dari permainan monopoli konvensional. Monopoli ini dikembangkan untuk dijadikan media pembelajaran, sehingga dilakukan beberapa modifikasi agar monopoli ini layak dijadikan sebagai media yang dapat memudahkan proses pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2008) “penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Model penelitian pengembangan ini mengacu pada model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. Model penelitian ini hanya menggunakan 3 dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dengan modifikasi yang dilakukan oleh peneliti.

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

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri Gulomantung yang beralamatkan Jl. Mayjen Sungkono XIV A Kebomas, Gresik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018-2019.

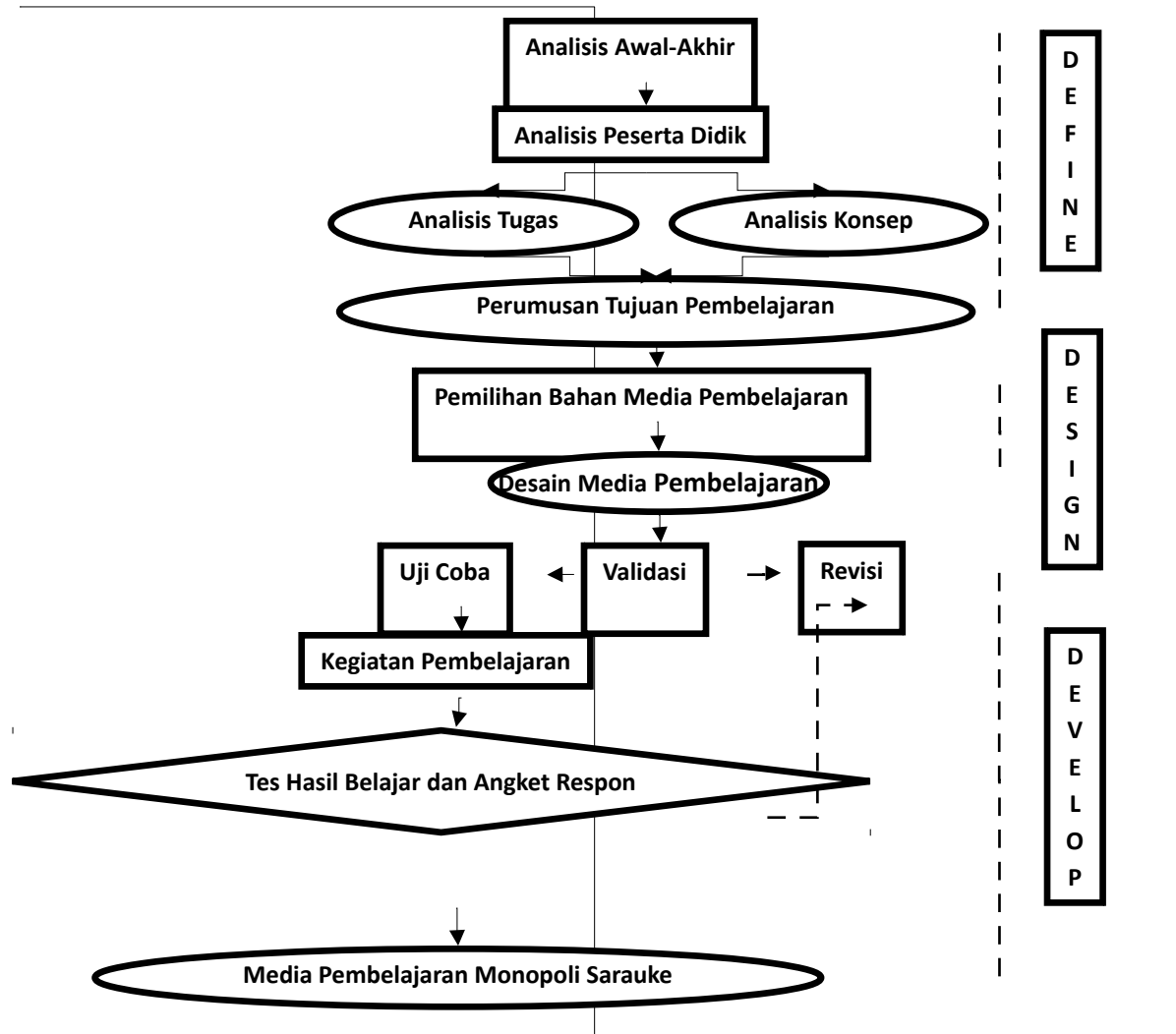
#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri Gulomantung yang terdiri dari 19 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan.

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

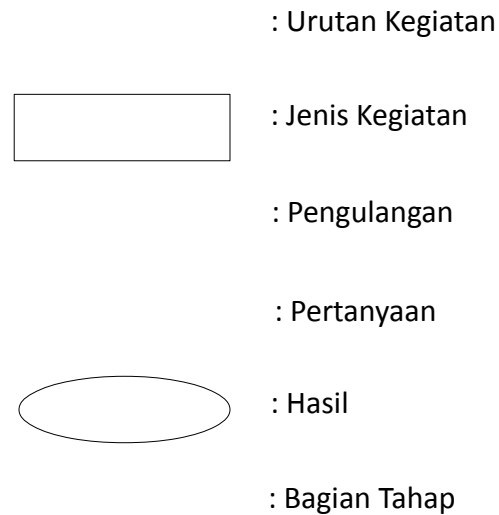
Penelitian ini mengacu pada model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. Model penelitian ini hanya menggunakan 3 dari 4 tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan).

Tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dapat dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu. Tahapan model 4D yang sudah dimodifikasi menurut [ CITATION Er18 \l 1033 ] dapat dilihat pada bagan 3.1.



Bagan 3.1 Modifikasi Model pengembangan 4D oleh Angkasa (2018).

Keterangan:



### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian terdapat 5 langkah yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis awal dan akhir

Analisis awal dan akhir adalah tahapan untuk mengkaji masalah mendasar yang dialami peserta didik, hal-hal yang diperlukan dan perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti kurikulum yang berlaku di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian

Kurikulum yang berlaku di SD Negeri Gulomantung untuk kelas 4 yaitu kurikulum 2013. Setelah masalah dasar ditemukan, perangkat pembelajaran serta materi sudah tersedia, maka selanjutnya dilakukan analisis peserta didik.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi relevansi karakteristik peserta didik dengan desain media pembelajaran. Karakteristik ini meliputi kemampuan awal dan latar belakang pengalaman peserta didik baik individu maupun kelompok. Analisis ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara kepada wali kelas dan wawancara kepada beberapa peserta didik.

c. Analisis konsep

Analisis konsep adalah tahapan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep relevan yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli sarauke.

- d. Analisis tugas  
Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas yang akan diberikan kepada peserta didik yang sesuai dengan karakteristik kemampuan peserta didik. Rangkaian tugas ini merupakan dasar untuk merumuskan indikator kemampuan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran monopoli sarauke.
- e. Perumusan tujuan pembelajaran  
Pada tahapan ini, dilakukan perumusan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian hasil belajar sesuai dengan kurikulum yang di gunakan di tempat penelitian yakni SD Negeri Gulomantung.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan bentuk atau model dari media yang akan dikembangkan. Terdapat empat langkah pada tahap ini, yaitu:

- a. Menyusun tes acuan patokan  
Tahapan ini merupakan jembatan antara proses pendefinisian dan desain. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik. Tes yang disusun disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.  
Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal. Tes acuan patokan ini berupa soal *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli sarauke.

- b. Pemilihan media  
Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas. Pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Peneliti memilih menggunakan media monopoli sarauke karena media dari permainan monopoli terbukti efektif dalam proses

Respon peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Persentase Respon Peserta Didik

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

Sumber: Arikunto (2007)

Respon peserta didik dikategorikan positif jika presentase respon peserta didik telah mencapai  $\geq 61\%$ . Media pembelajaran monopoli sarauke dikatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik/ positif.

### 3. Tingkat Kualitas Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Menurut Nieveen dalam Yamasari (2010) suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria:

a. Valid

Media pembelajaran dapat dikatakan valid atau siap digunakan apabila skor akhir dari hasil validasi media diperoleh  $\geq 76\%$ .

b. Praktis

Media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi indikator yaitu, validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

c. Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator sebagai berikut:

- 1) Rata – rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa mencapai ketuntasan. Setiap peserta didik tuntas apabila mendapatkan skor  $\geq 75$  dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 80%.
- 2) Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan. Dikategorikan positif jika prosentase respon peserta didik telah mencapai  $\geq 61\%$ .