

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku dengan program macromedia flash, maka jenis penelitian yang akan diambil oleh peneliti yakni jenis penelitian pengembangan. Menurut Utama (2016: 183) “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan”. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni berupa gambar, animasi, dan teks yang nantinya digabungkan menjadi satu dengan program macromedia flash. Memberikan daya tarik terhadap media pembelajaran sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran. Model penelitian yang akan digunakan penulis yakni model 3-D akan tetapi pada tahap akhir peneliti tidak menerapkan dalam penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini di SD Negeri Suci Jalan KH. Syafii No. 53 Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik.

C. Subyek Penelitian

Subyek yang di gunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVB SD Negeri Suci yang terdiri dari 27 peserta didik.

D. Rancangan Penelitian

Acuan yang di gunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian menggunakan model penelitian 4-D tetapi pada tahap terakhir peneliti tidak menerapkan dalam penelitian. Tiga tahap tersebut meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

Alasan peneliti tidak melaksanakan tahap terakhir pada model penelitian 4-D karena keterbatasan waktu yang digunakan dan keterbatasan dana. Berikut tahap-tahap pengembangan yang akan dilakukan peneliti:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap pertama dalam model penelitian 4-D. Terdapat lima langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti, yaitu:

a. Analisis Ujung depan

Analisis ujung depan merupakan diagnosis awal yang terjadi di tempat penelitian tersebut. Sehingga peneliti melakukan diagnosis awal berupa kurikulum yang diterapkan di tempat penelitian tersebut. Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri Suci menggunakan kurikulum 2013.

b. Analisis Peserta Didik

Sebelum melakukan penelitian, di anjurkan peneliti untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Tahap ini peneliti mempelajari karakteristik peserta didik SD Negeri Suci meliputi kemampuan peserta didik dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Pembuatan media pembelajaran ini disesuaikan terlebih dahulu terhadap kemampuan peserta didik. Penjabaran materi yang terlalu banyak mengakibatkan sulit diterimanya informasi oleh peserta didik dan semakin padat dan jelas informasi yang diberikan peserta didik, maka semakin mudah peserta didik menerima informasi dalam pembelajaran.

Penulis melakukan wawancara dengan ibu Kudriyah Umsiyati, S.Pd selaku wali kelas IV untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas IV pada media pembelajaran berbasis macromedia flash.

c. Analisis Materi

Analisis materi digunakan untuk menganalisis materi utama, mengumpulkan, memilih materi yang relevan dan menyusun secara sistematis. Peserta didik merasa kesulitan terhadap pemahaman materi tema aku dan cita-citaku (menyebutkan tahapan profesi pada sumber daya alam). Setelah adanya program macromedia flash diharapkan peserta didik dapat meminimalisir permasalahan yang dihadapi peserta didik.

d. Analisis Tugas

Peneliti akan melaksanakan analisis tugas yang akan diberikan kepada peserta didik. Tugas tersebut di gunakan untuk merumuskan indikator sebagai acuan pembuatan media pembelajaran.

e. Perencanaan Tujuan Pembelajaran

Setelah penulis mendapatkan indikator yang telah dicapai peserta didik, langkah selanjutnya peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang akan di muat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2. Tahap Perancangan (*design*)

Terdapat tiga langkah-langkah dalam tahap perencanaan, yaitu:

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Setelah peneliti melaksanakan tahap pendefinisian, tahap selanjutnya peneliti merancang media yang sesuai dengan permasalahan. Sebelumnya peneliti memiliki beberapa rencana media yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya: papan tulis, poster, power point text, dan macromedia flash. Berdasarkan beberapa pertimbangan, peneliti memilih media pembelajaran berbasis macromedia flash. Alasannya dengan media pembelajaran berbasis macromedia flash media pembelajaran lebih menarik. Pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan untuk kesesuaian materi, keperluan proses pembelajaran, dan permasalahan yang ada di SD Negeri Suci.

b. Pemilihan Format

Pembuatan format meliputi lembar kevalidan, lembar soal peserta didik, dan angket respon peserta didik.

c. Rancangan Awal Media Pembelajaran

Sebelum melaksanakan atau membuat suatu produk, lebih baik jika merancang terlebih dahulu produk tersebut. Alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah laptop jenis prosesor intel pentium Ram 2GB. Program yang digunakan macromedia flash 8, maka peneliti tentu merancang apa saja konten / isi yang akan digunakan di media tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Terdapat tiga langkah-langkah dalam tahap pengembangan yaitu:

a. Validasi

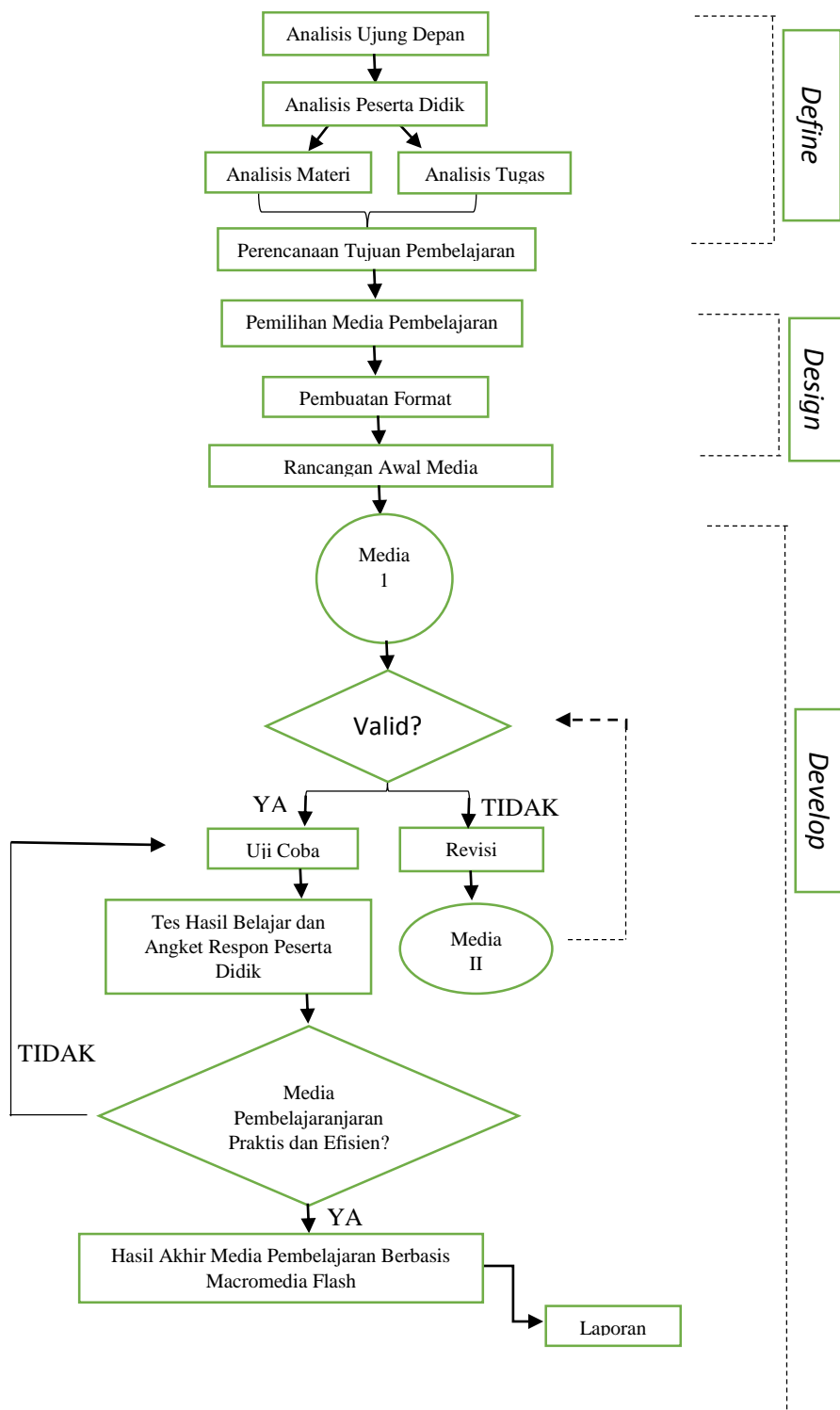
Validasi berarti pengujian terhadap sesuatu. Validasi diberikan kepada validator (orang yang ahli di bidangnya) untuk mengetahui media pembelajaran tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik. Validator dapat memberikan saran dan komentar yang bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran tersebut lebih baik lagi. Validator pertama diberikan kepada guru kelas IV Ibu Kudriyah Umsiyati, S.Pd. validator kedua diberikan kepada ahli bidangnya Bapak Darmawan Aditama, S.Kom, M.T.

b. Revisi

Revisi merupakan tahap setelah validasi. Nantinya setelah media pembelajaran melalui tahap validasi, media akan mendapatkan saran dan komentar dari validator. Revisi dilakukan perbaikan guna menjadikan media pembelajaran tersebut lebih baik lagi.

c. Uji Coba Terbatas

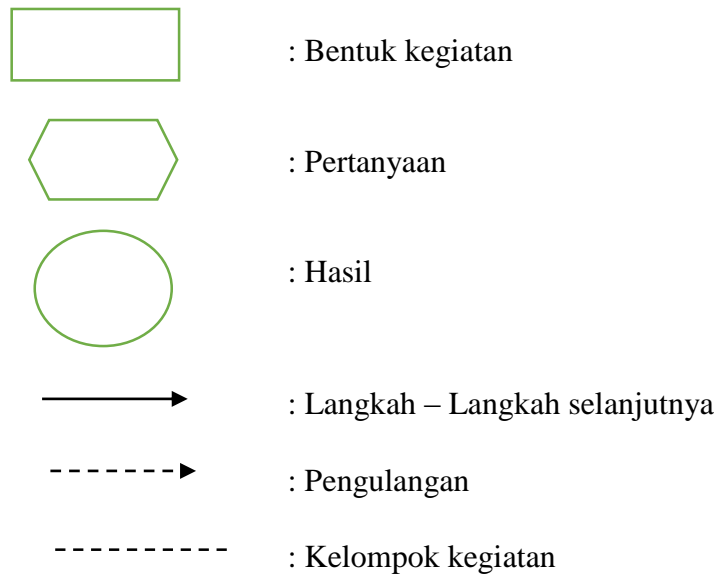
Pelaksanaan uji terbatas dilakukan pada saat peneliti mempraktikkan proses belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran berbasis macromedia flash. Penulis akan memberikan angket respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis macromedia flash.



Bagan 3.1 Model Pengembangan Media pembelajaran 3-D yang telah dimodifikasi

Sumber: Diadaptasi dari model 4-D Thiagarajan,dkk(1974)

Keterangan:



E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah acuan yang di gunakan peneliti untuk mendapatkan data yang di perlukan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan peneliti seperti berikut:

1. Validasi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yang di gunakan pada penelitian ini menggunakan program macromedia flash yang nantinya akan diberikan kepada validator. Tugas validator memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan oleh penulis. Selanjutnya validator akan memberikan masukan atau pendapat bagi penulis untuk merevisi media pembelajaran tersebut.

2. Angket Respon Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti akan memberikan angket kepada peseta didik. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash. Peserta didik memberikan tanda (√) pada kolom yang ada di lembar angket dengan keterangan sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan snagat tidak setuju (STS). Pemberian tanda (√) untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

3. Test Hasil Belajar

Penulis memberikan test hasil belajar kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis macromedia flash.

F. Instrumen Penelitian

Kegiatan yang dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data dengan teknik dan alat tertentu disebut instrumen penelitian. Terdapat tiga instrumen yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Lembar Validasi Media Pembelajaran Crafh

Lembar validasi digunakan untuk alat bantu bagi validator untuk memperoleh data dari kevalitan media pembelajaran yang dibuat oleh penulis. Validator yang memvalidasi media pembelajaran berbasis macromedia flash adalah guru kelas dan orang yang ahli di bidang Teknik Informatika. Selanjutnya penulis akan memberikan lembar validasi untuk di nilai oleh validator sesuai aspek yang disediakan.

2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket merupakan teknik pengumpulan data yang mudah dilakukan oleh peneliti apabila jumlah responden cukup besar. Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (sumber data) menurut (Maolani, 2015). Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti akan memberikan lembar angket respon peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media yang digunakan oleh peserta didik.

3. Lembar Tes Hasil Belajar

Peserta didik akan diberikan lembar tes hasil belajar guna mengetahui pemahaman materi melalui media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Lembar tes hasil belajar di buat sesuai dengan indikator dan materi

pada program perencanaan pembelajaran. Lembar tes hasil belajar terdiri dari soal pilihan ganda dan soal esai.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan penulis, yaitu:

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Metode analisis yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran. Kevalidan media pembelajaran berbasis macromedia flash di nilai validator sesuai dengan kesesuaian materi dan tampilan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data menurut (Agustina, 2016), sebagai berikut:

- a. Penulis mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
- b. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum, penulis mengadopsi dari (Agustina, 2016):

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

- d. Hasil validitas telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel persentase hasil validitas

| No | Skor | Kriteria Validitas |
|----|-----------------|--------------------|
| 1. | 85,01 – 100,00% | Sangat valid |
| 2. | 70,01 – 85,00% | Cukup valid |
| 3. | 50,01 – 70,00% | Kurang valid |
| 4. | 01,00 – 50,00% | Tidak valid |

Sumber: Agustina, F. 2016

2. Keefektifan Media Pembelajaran

a. Tes Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari pemberian tes hasil belajar pada akhir proses pembelajaran. Syarat ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapat skor ≥ 75 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75%

dari seluruh peserta didik. Cara menghitung ketuntasan minimal dapat dihitung dengan rumus, menurut (Simang, Efendi, & Gagaramusu, 2016):

a) Daya serap individual peserta didik

$$DSI = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100 \%$$

DSI = Daya serap individu

b) KBK = $\frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \%$

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

b. Respon peserta didik

Penganalisisan respon peserta didik dilakukan dengan penyebaran angket setelah proses belajar menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash. Peneliti mengadopsi dari (Arikunto, 2007):

| | | |
|-----|------------------------|----------|
| SS | : Sangat setuju | : Skor 5 |
| S | : Setuju | : Skor 4 |
| KS | : Kurang setuju | : Skor 3 |
| TS | : Tidak setuju | : Skor 2 |
| STS | : Sangat kurang setuju | : Skor 1 |

$$\text{Presentase PD} : \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (STS)}{(5 \times \Sigma) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 3.2 presentase 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, S. 2007

3. Kualitas Media Pembelajaran

Tujuan diadakannya penelitian untuk mengetahui valid dan efektifnya suatu media pembelajaran. Menurut Nieveen (dalam Yamasari, 2010) media pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memenuhi:

a. Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila skor yang diperoleh $\geq 70\%$.

b. Praktis

Dikatakan praktis apabila media pembelajaran indikator telah terpenuhi yaitu, validator menyatakan dengan media pembelajaran minimal memiliki sedikit revisi.

c. Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi indikator sebagai berikut:

- a) Rata skor pengajaran tes hasil belajar peserta didik mencapai standart yang telah ditetapkan. Setiap peserta didik tuntas apabila mendapatkan skor $\geq 75\%$ tuntas.
- b) Peserta didik memperoleh angket dengan presentase sebesar 61%.