

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa media monopoli berbasis peta Indonesia. peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya bangsa. Media pembelajaran ini berupa permainan monopoli dengan bentuk peta Indonesia, peta Indonesia ini akan menjelaskan tentang keanekaragaman budaya Indonesia yang terdiri dari 34 provinsi di Indonesia, Rumah adat, Tarian asal daerah, dan baju adat serta menjelaskan tentang persatuan dan kesatuan seperti sikap menghormati dan sikap melestarikan keberagaman budaya di Indonesia.

Penelitian ini mengacu pada teori yang dikembangkan oleh Thiagarajan, et.al (1974:5) yakni model 4-D (Four-D Models). Model pengembangan ini terdiri atas empat tahap, yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), dan Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Tetapi dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya peneliti hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Develop*)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan dilakukan di UPT SD NEGERI 263 Gresik pada peserta didik kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah peserta didik kelas IV yang terdiri dari 11 laki-laki dan 3 perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, et.al (1974:5). Penelitian pengembangan media monopoli berbasis peta Indonesia yang dikembangkan peneliti hanya sampai pada tahap ketiga yaitu Tahap Pengembangan (*Develop*). pada tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya sehingga peneliti hanya melakukan sampai tahap 3 saja. Berikut ini merupakan uraian dari tahap model 4-D :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap untuk menguraikan beberapa kebutuhan dalam proses pembelajaran hingga dapat memperoleh fakta, harapan, dan solusi dalam penyelesaian masalah dasar yang dapat mempermudah dalam pemilihan media monopoli berbasis peta Indonesia yang akan dikembangkan. Tahap ini ada 5 kegiatan, yaitu :

a. Analisis awal

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi-informasi tentang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di lapangan. Tujuan dari pengumpulan informasi guna dapat menetapkan dan mengetahui permasalahan apa saja yang ada di lapangan. Informasi tersebut akan digunakan untuk acuan pembuatan media monopoli

berbasis peta Indonesia. untuk pengumpulan informasi perlu dilakukan obeservasi disekolah yang kemudian disusun rancangan pembelajaran yang dikembangan sesuai permasalahan yang ada disekolah tersebut.

b. Analisis Peserta Didik

Tahap analisis peserta didik merupakan tahapan yang mempelajari bagaimana karakteristik dari setiap peserta didik. Pada tahap ini yang dipelajari yaitu karakteristik dari peserta didik kelas IV meliputi kemampuan peserta didik dalam menerima informasi tentang materi yang disampaikan oleh guru.

c. Analisis Materi

Analisis materi ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan. materi dengan subtema keberagaman budaya bangsa merupakan materi yang dianggap sulit oleh peserta didik dikarenakan peserta didik kurang menguasai apa saja keanekaragaman dari bangsa Indonesia. dengan kesulitan seperti ini maka dalam pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis peta Indonesia guna dapat mengurangi kesulitan peserta didik.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas ini dilakukan untuk mengidentifikasi tugas yang akan diberikan kepada peserta didik yang sesuai dengan

karakteristik. Tugas tersebut digunakan untuk merumuskan indikator sebagai acuan pembuatan media pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis materi menjadi indikator pencapaian hasil belajar yang kemudian dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini terdapat beberapa langkah, yaitu :

a. Pemilihan Bahan Media Pembelajaran

Pemilihan media disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. tujuan dari kegiatan ini untuk menyesuaikan dengan analisis materi dan analisis tugas sehingga dapat membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi.

Bahan yang diperlukan untuk pemilihan media ini adalah sebagai berikut :

1. Peta Indonesia

Peta Indonesia yang digunakan sebagai tempat-tempat yang akan dikunjungi oleh pemain dengan menggunakan pion. Peta Indonesia terbuat dari kertas yang di cetak dengan ukuran sebesar 38x60 cm dengan alas gabus.

2. Kartu bintang

Kartu bintang ini berisi pertanyaan dan tantangan, serta bonus yang akan diberikan disetiap pemain yang menempati provinsi yang terdapat gambar bintang. Kartu bintang ini terbuat dari kertas buffalo berwarna.

3. Kartu pemilikan provinsi

Kartu kepemilikan kota ini digunakan untuk pemain-pemain yang menempati provinsi dan dapat membeli provinsi tersebut. Kartu kepemilikan provinsi ini berisi harga sewa dengan gambar rumah adat, tarian serta pakaian adat dari tiap provinsi tersebut.

4. Uang Mainan

Uang mainan ini digunakan sebagai alat pembayaran di permainan monopoli berbasis peta Indonesia ini.

5. Pion dan Dadu

Dadu ini digunakan untuk jalannya pemain dalam permainan tersebut.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format ini digunakan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar. Format yang dipilih memenuhi kriteria menarik, mempermudah dan membantu peserta didik dalam pembelajaran.

c. **Desain Media Pembelajaran**

Desain media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berupa media monopoli berbasis peta Indonesia yang mempelajari tentang subtema keberagaman budaya bangsa yang di terapkan dengan cara belajar dan bermain. Perancangan media ini berbentuk peta Indonesia yang menjelaskan tentang keanekaragaman budaya Indonesia meliputi 34 provinsi, rumah adat , baju adat, macam-macam tarian dan menjelaskan tentang persatuan dan kesatuan seperti sikap menghormati dan melestarikan budaya Indonesia.

3. **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan produk akhir berupa media monopoli berbasis peta Indonesia yang layak dikembangkan. Adapun langkah yang dilakukan sebagai berikut :

a. **Validasi**

Validasi adalah tahap pengujian tingkat kelayakan dan keefektifan produk oleh validator. Tujuan validasi yaitu untuk memperoleh saran dan masukan dari validator yang terkait tentang kebenaran materi dan cara penyampaian media dalam pembelajaran. Sehingga dari hasil tersebut dapat diketahui layak atau tidaknya media yang dikembangkan.

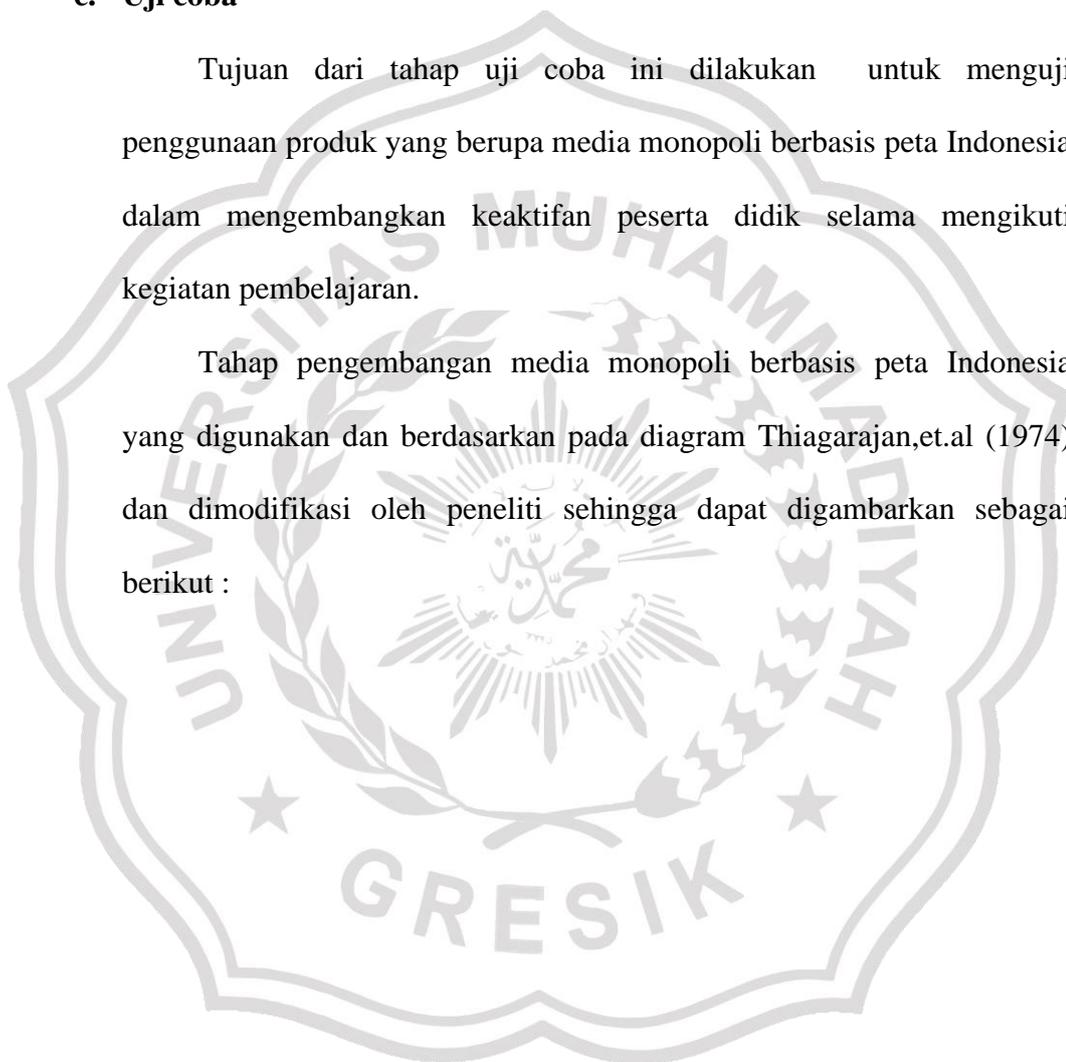
b. Revisi

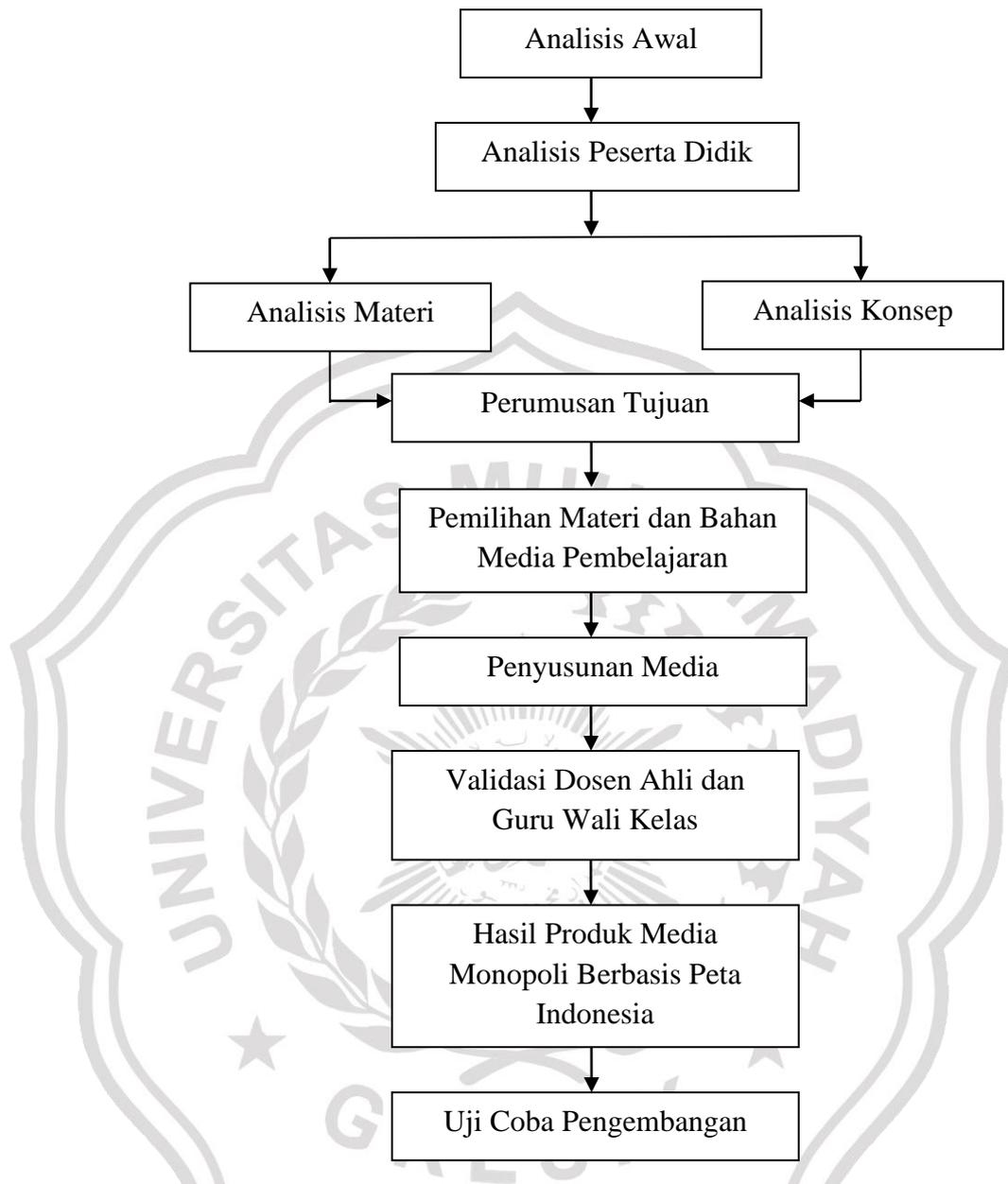
Tahap revisi ini dilakukan untuk perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari validator.

c. Uji coba

Tujuan dari tahap uji coba ini dilakukan untuk menguji penggunaan produk yang berupa media monopoli berbasis peta Indonesia dalam mengembangkan keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap pengembangan media monopoli berbasis peta Indonesia yang digunakan dan berdasarkan pada diagram Thiagarajan,et.al (1974) dan dimodifikasi oleh peneliti sehingga dapat digambarkan sebagai berikut :





Gambar 3.1 Modifikasi Model Pengembangan Perangkat

Pembelajaran Model 4-D menurut Thiagarajan, et. al., 1974:6-9.

E. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain :

1. Validasi Media Pembelajaran

Dalam tahap ini peneliti menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan berupa media monopoli berbasis peta Indonesia yang diberikan kepada validator untuk diberi saran.

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket yang diberikan kepada peserta didik diberikan setelah proses pembelajaran. supaya peneliti mengetahui respon peserta didik terhadap media monopoli berbasis peta Indonesia.

3. Tes Hasil Belajar

Peneliti memberikan tes hasil belajar kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar dari peserta didik. Hasil belajar ini digunakan untuk mengukur kelayakan media monopoli berbasis peta Indonesia.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar Validasi Media Monopoli berbasis Peta Indonesia

Lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen validasi ahli media untuk memperoleh data dari kevalidan media pembelajaran yang dibuat. Validator yang memvalidasi media monopoli berbasis peta Indonesia adalah guru kelas IVUPT SD NEGERI 263 Gresik dan Dosen PGSD.

Selanjutnya, penulis akan memberikan lembar validasi ahli media untuk dinilai oleh validator sesuai aspek yang disediakan.

2. Lembar THB

Peserta didik akan diberikan lembar tes hasil belajar untuk mengetahui seberapa paham tentang materi melalui media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Lembar tes hasil belajar ini disesuaikan dengan indikator dan materi.

3. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan penulis untuk melakukan penelitian dengan jumlah responden yang cukup besar. Angket merupakan daftar yang berisi kumpulan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan suatu permasalahan yang akan diteliti. Lembar angket ini disusun oleh peneliti.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan penulis, yaitu:

1. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Lembar penilaian media dari validator digunakan untuk menganalisis kevalidan. Penilaian validator dan pengamat terhadap kevalidan media pembelajaran yang berupa media monopoli berbasis peta Indonesia terdiri dari 3 aspek yaitu kesesuaian konten, kejelasan konsep, 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. Menghitung jumlah skor yang diberikan validator pada tiap kriteria.
- c. Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus menurut (Agustina, 2016) :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- d. Kemudian nilai akhir di cocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut :

Tabel 3.4 Tabel Persentase Hasil Validitas

No	Skor	Kriteria kevalidan
1	85,01 – 100,00 %	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. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

a. Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil pemberian tes kepada peserta didik di akhir proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dikatakan meningkat jika memenuhi syarat ketuntasan atau mendapat skor ≥ 70 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 70% 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 Individhu

$$b) \text{ KBK} = \frac{\text{Jumlahpesertadidikyangtuntas}}{\text{jumlahtseluruhpesertadidik}} \times 100\%$$

KBK = Ketuntasan Belajar Klaksikal

b. Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik diberikan setelah pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan. Langkah-langkah dalam menghitung respon peserta didik, sebagai berikut :

1. Pemberian skor pada masing-masing kriteria, sebagai berikut :

Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian

Kriteria	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Arikunto,
2007

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%

Respon peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut :

Tabel 3.6 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