

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada model ADDIE yang merupakan singkatan Analisis (*Analyza*) dan perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry 1996 menurut Endang Mulyatiningsih (dalam Wiratomo, Karim, & Apriyanto, 2018). Menurut Sukmadinata (2015 : 164), Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan. Artinya produk yang di buat tidak harus bersifat perangkat keras (*hardware*) seperti bahan ajar buku, modul, atau alat-alat ayang ada di laboratorium melainkan bisa juga berupa produk yang berupa perangkat lunak (*software*) seperti produk dengan bantuan aplikasi atau program dalam komputer.

Penelitian pengembangan yang akan dikaji oleh peneliti yakni fokus pada pengembangan media pembelajaran Petualangan Susi yang tentunya memenuhi kriteria valid, dan efektif pada subtema aku dan sekolahku. Media pembelajaran petualangan susi merupakan media yang bersifat interaktif yang materinya dikemas dalam satu animasi yang menarik. Media pembelajaran Petualangan Susi terdiri dari beberapa petualangan yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yang sesuai dengan Kompetensi Dasar yang digunakan. Media yang disajikan berupa gambar, foto, animasi, suara, serta tulisan yang digabungkan dalam satu media pembelajaran.

## **B. Subjek Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menggunakan pembelajaran tematik yakni subtema aku dan sekolahku pada kelas I UPT SDN 51 Gresik. Subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas I UPT SDN 51 Gresik. Kelas yang akan dipilih untuk dijadikan subjek penelitian memiliki jumlah peserta didik sebanyak 20 dengan rincian 6 perempuan dan 14 laki-laki.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan ini dilakukan di UPT SDN 51 Gresik pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

## **D. Prosedur Penelitian**

Model penelitian pengembangan pada media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Media pembelajaran ini menggunakan 5 tahapan dari model ADDIE yakni Analisis (*Analyza*) dan perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun uraian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yakni :

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

Tahapan Analisis merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengetahui perlunya model atau media yang memiliki inovasi baru sekaligus menganalisis layak atau tidaknya dan beberapa syarat dalam pengembangan model atau media yang baru. Tahapan ini dilakukan melalui beberapa analisis, meliputi :

#### **a. Analisa mata pelajaran**

Kegiatan analisis pada langkah ini dilakukan dengan cara mencari permasalahan dasar yang dialami oleh peserta didik terutama dibidang

studi. Peneliti memilih UPT SDN 51 Gresik untuk melakukan analisis dimana kurikulum yang digunakan di kelas I menggunakan kurikulum 2013 (K13) sehingga peneliti memilih untuk melakukan penelitian di bidang studi tematik yang banyak permasalahan terutama pada proses penyampaian materi.

b. Analisis KI, KD, dan Indikator

Analisis yang dilakukan pada langkah ini adalah kegiatan identifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar pada pembelajaran tematik yang digunakan di kelas I sekolah dasar sekaligus membuat indikator apa saja yang hendak dicapai peserta didik pada proses pembelajaran.

c. Analisis kebutuhan

Analisis pada langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru serta kebutuhan peserta didik. Dimana guru dan peserta didik membutuhkan alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran tematik yang cakupannya luas.

d. Analisis kondisi

Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi kondisi yang ada di sekolah meliputi kondisi peserta didik, kondisi guru, serta kondisi sarana prasarana yang ada di sekolah. Dengan mengidentifikasi ketiga unsur tersebut maka peneliti akan mengetahui dan mampu menyesuaikan sesuai dengan kondisi yang ada di sekolah.

**2. Desain (*design*)**

Tahapan desain (*design*) ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan bentuk dasar yang digunakan dalam media pembelajaran ini. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahapan desain (*design*), meliputi :

a. Pemilihan media

Pemilihan media pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi bahan yang cocok digunakan dalam media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi sekaligus peserta didik di kelas I . Media dipilih juga disesuaikan dengan beberapa analisis yang telah dilaksanakan. Langkah ini dapat membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar serta membantu guru dalam mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran Petualangan Susi dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kurikulum 2013 yang dirasa masih bersifat abstrak dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Petualangan Susi, meliputi :

1. Komputer atau Laptop yang mampu memuat program macromedia flash tipe 8 dan Microsoft office word
2. Animasi gambar yang sesuai dengan konsep yang digunakan
3. Suara untuk mengisi animasi
4. Koneksi internet untuk memperlancar dalam pengerjaan media
5. Beberapa teks materi pembelajaran yang digunakan untuk mengisi animasi

b. Pemilihan konten

Pemilihan konten yang dimaksudkan yakni dalam memilih jenis media, merancang isi, memilih pendekatan, strategi, sekaligus metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat di tentukan untuk pengembangan media pembelajaran yang akan ditentukan berupa media pembelajaran Petualangan Susi yang bersifat

interaktif dengan menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).

c. Desain awal

Desain awal yang digunakan dalam media pembelajaran Petualangan Susi yakni menggunakan animasi yang bersifat interaktif yang dibuat dengan menggunakan bantuan program macromedia flash. Animasi yang disajikan berisi gambar, animasi, suara, serta teks tulisan yang dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

**3. Pengembangan (*develop*)**

Tahapan pengembangan bertujuan untuk merealisasi rancangan produk yang telah dibuat pada tahap *design*. Hasil yang diperoleh dari tahapan analisis merupakan tahap awal yang akan dimodifikasi sehingga diperoleh hasil akhir yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya :

a. Pengumpulan materi

Kegiatan pada langkah ini ialah mengumpulkan hasil yang diperoleh dari beberapa analisis dan perancangan yang telah dilakukan untuk kemudian dikumpulkan menjadi satu dan dilakukan penggabungan yang sesuai.

b. Pembuatan media

Langkah ini merupakan tujuan yang utama dalam peneliti dalam mengembangkan media. Peneliti menggabungkan beberapa analisis dan hasil perencanaan sesuai dengan konten yang telah dipilih dalam pengembangan media Petualangan Susi.

c. Penilaian Ahli

Penilaian ahli yang dimaksudkan disini meliputi dua spek yakni ahli materi dan juga ahli media pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yakni mengenai apa yang tercantum dalam media pembelajaran meliputi format isi serta bahasa yang digunakan dalam materi. Sedangkan yang dilakukan oleh ahli media adalah menilai desain media yang meliputi keterpaduan, kesinambungan antar materi, penekanan, keseimbangan, bentuk serta warna yang digunakan dalam media pembelajaran. Penilaian ini dilakukan guna mendapatkan hasil media pembelajaran yang memiliki kualitas tinggi, efektif, dan efisien.

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

Aktivitas pada langkah ini bertujuan untuk mendapatkan bagian-bagian yang perlu direvisi secara langsung. Hal ini diperoleh dari respon sekaligus reaksi peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan ini. Uji ini dilakukan secara terbatas kepada peserta didik kelas I SDN Yosowilangun yang berjumlah sebanyak 20 anak dengan pantauan dari guru kelas I.

**5. Evaluasi (*Evaluation*)**

a. Perbaikan media

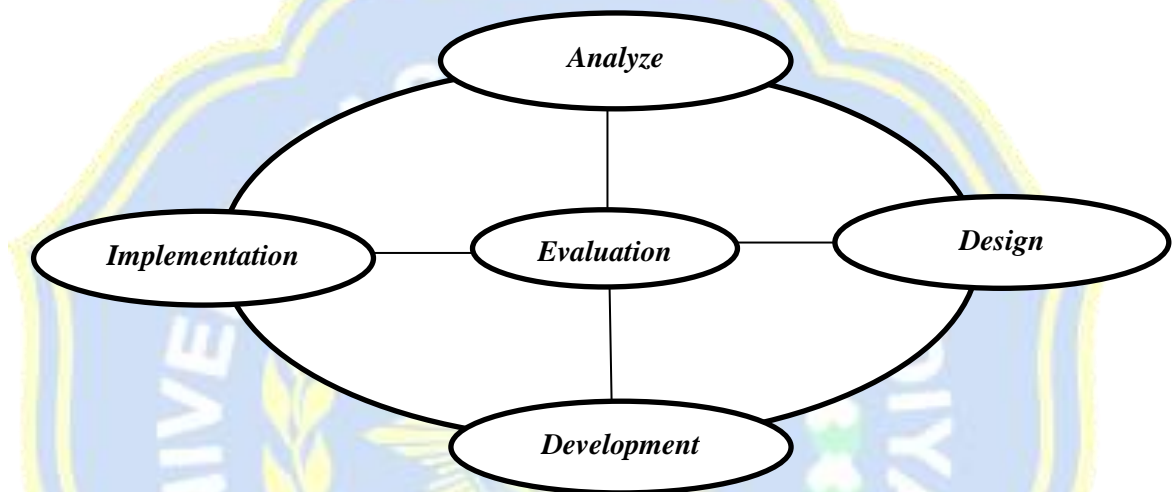
Langkah ini berkaitan dengan hasil uji pada tahap implementasi dimana media yang sudah di uji akan mendapatkan timbal balik dari penggunaannya sehingga peneliti dapat mengetahui kelemahan-kelemahan apa yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Hasil akhir media

Langkah ini merupakan langkah sentuhan akhir yang dilakukan peneliti terhadap media pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan

berkaitan dengan memberikan kepastian bahwa media benar-benar sudah diperbaiki sesuai dengan hasil uji lapangan dan dapat dipergunakan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Tahapan pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran Petualangan Susi yakni beracuan pada diagram yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) pada model penelitian ADDIE yang digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Keterangan :

————— : urutan kegiatan

○ : jenis kegiatan

#### E. Metode Pengumpulan Data

Metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang

dibutuhkan dalam penelitian. Metode yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data, meliputi :

### **1. Validasi Media Pembelajaran**

Pada tahap ini, metode yang digunakan yakni dengan memberikan atau mempertunjukkan media pembelajaran yang telah kembangkan sekaligus lembar validasi kepada seorang validator untuk di nilai. Setelah itu, validator memberikan skor secara obyektif pada setiap aspek dan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan di lembar validasi tersebut untuk mengetahui apakah ada yang perlu direvisi ataupun tidak. Penilaian setiap aspek disesuaikan dengan skala penilaian (1= tidak baik, 2= kurang baik, 3= cukup baik, 4= baik, 5= sangat baik ). Skala penilaian ini diperoleh menurut Arikunto (2007).

### **2. Angket Respon Peserta Didik**

Metode pengumpulan data melalui angket peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Petualangan Susi. Peserta didik memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan dalam lembar angket. Pilihan kolom pada lembar angket berisi sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), setuju (S), sangat setuju (SS) maka dengan ini dapat diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran Petualangan Susi.

### **3. Tes Hasil Belajar Peserta Didik**

Melalui metode tes hasil belajar peserta didik maka dapat diperoleh beberapa data dari hasil lembar tes yang diberikan kepada peserta didik. Hal ini guna untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Petualangan Susi.



## **F. Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto (2007), instrumen penelitian merupakan fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data supaya pengerjaannya lebih mudah dan hasil yang baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi :

### **1. Lembar Validasi Media Pembelajaran**

Instrumen yang berupa validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk mendapatkan data dari validator mengenai valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu, validator diminta untuk memberikan penilaian pada lembar validasi yang diberikan sesuai dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

### **2. Lembar Angket Peserta Didik**

Menurut Arikunto (2007), lembar angket merupakan beberapa pertanyaan yang berbentuk tulisan digunakan untuk memperoleh informasi dari reponden. Instrumen ini berupa lembar angket yang berisi beberapa pernyataan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran Petualangan Susi yang dikembangkan oleh peneliti.

### **3. Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik**

Lembar tes hasil belajar peserta didik disusun sesuai dengan indikator dan materi pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru. Instrumen lembar tes hasil belajar berisi beberapa soal pilihan ganda dan uraian yang berkaitan dengan indikator ketercapaian ketika kegiatan evaluasi pembelajaran. Lembar tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui hasil kognitif dari peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran Petualangan Susi.

## G. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dari beberapa metode pengumpulan data, kemudian peneliti melakukan analisis data. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah :

### 1. Analisis Kevalidan

Teknik ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar validasi adalah metode analisis presentasi dengan rumus untuk mengolah data. Teknik ini diperoleh menurut (Sugiyono, 2012). Terdapat tiga aspek yang digunakan dalam penilaian oleh validator terhadap kevalidan media pembelajaran Petualangan Susi yakni berupa kesesuaian konten, kejelasan konsep, dan tampilan yang disajikan dalam media pembelajaran. Langkah kegiatan yang dilakuakn oleh peneliti dalam menganalisis data ini adalah :

- a. Menyajikan beberapa data dalam tabel yang kemudian di analisis.
- b. Menghitung jumlah skor yang akan diberikan oleh validator pada setiap kriteria
- c. Menghitung nilai maksimum sesuai kriteria dengan rumus menurut (Sugiyono, 2012) :

$$SMK = 4 \times V$$

Keterangan :

SMK : Skor Maksimum Kriteria

V : Validator

- d. Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan menggunakan rumus :

$$RK = \frac{\sum_{i=1}^p S}{SMK} \times 100\%$$

Keterangan :

RK : rata-rata skor kriteria

$\sum_{i=1}^n s$  : jumlah skor yang diberikan oleh validator kepada setiap kriteria

SMK : Skor Maksimum Kriteria

e. Menghitung nilai akhir :

$$NA = \sum_{i=1}^n RK$$

Keterangan :

NA : nilai rata-rata total kevalidan semua kriteria

RK : rata-rata skor kriteria

N : banyaknya kriteria yang dinilai

f. Nilai akhir kemudian disesuaikan dengan interval kevalidan dibawah ini :

**Tabel 3.1 tabel presentase hasil validitas**

Presentase	Kriteria Kevalidan
$76 \leq NA \leq 100$	Valid
$56 \leq NA < 76$	Cukup valid (Revisi)
$40 \leq NA < 56$	Kurang Valid (Revisi)
$0 \leq NA < 40$	Tidak Valid

Sugiyono (2012)

Media pembelajaran dapat dikatakan valid ketika memperoleh nilai akhir minimal  $\geq 76\%$ . Akan tetapi, jika nilai akhir yang diperoleh  $< 76\%$  maka media dikatakan gagal atau tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

## 2. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut :

### a. Respon peserta didik

Analisis yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis respon peserta didik yang berasal dari angket. Hal ini peneliti mengadopsi dari (Arikunto, 2007) :

1. SS = sangat setuju, dengan nilai 5
2. S = setuju, dengan nilai 4
3. KS = kurang setuju, dengan nilai 3
4. TS = tidak setuju, dengan nilai 2
5. STS = sangat tidak setuju, dengan nilai 1

$$\text{Prosentase RPD} : \frac{(5xSS)+(4xS)+(3xKS)+(2xTS)+(STS)}{(5x\Sigma)x \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan :

RPD : Respon Peserta Didik

Hasil perhitungan presentase respon peserta didik kemudian disesuaikan dengan kriteria yang terdapat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.2 hasil efektifitas**

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

Arikunto (2007)

Respon yang diperoleh dari peserta didik dapat dikatakan baik jika mencapai  $\geq 61\%$ . Media pembelajaran Petualangan Susi dapat dikatakan efektif untuk digunakan jika mendapat nilai minimal baik dari respon peserta didik.

### b. Hasil belajar peserta didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh dengan cara memberikan tes evaluasi di kegiatan penutup pembelajaran. Secara individual hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapatkan skor minimal  $\geq 75$  dan dikatakan efektif apabila terdapat 75% peserta didik yang tuntas dalam tes evaluasi.

Ketuntasan minimal dapat dihitung dengan rumus yang diadopsi dari (Simang, Efendi, & Gagaramasu, 2016) :

#### 1. Daya Serap Individual

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

#### 2. Ketuntasan Belajar Klasikal

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

### H. Indikator Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran

Menghasilkan media yang valid dan efektif merupakan salahsatu tujuan yang diharapkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Produk media pembelajaran petualangan susi dikatakan valid dan efektif apabila memenuhi beberapa syarat, meliputi :

#### 1. Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila mendapatkan skor akhir dari proses validasi  $\geq 76\%$ .

#### 2. Efektif

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi dua indikator yakni apabila rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar peserta didik memperoleh skor  $\geq 75\%$  dan apabila mendapatkan respon peserta didik dengan prosentase  $\geq 61 \%$ .