

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian mengacu pada model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan 1974 yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) dengan modifikasi peneliti. Pada tahap penyebaran (*disseminate*) model 4-D ini tidak dilakukan oleh peneliti karena adanya keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Snakder Misbox pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I Sekolah Dasar, yang berdasarkan karakteristik peserta didik.

Media ini dikembangkan pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. Media tersebut akan dibentuk disebuah banner dengan dilengkapi pion, dadu, dan misteri box yang berisi soal-soal cerita. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Snakder Misbox dan berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan. Sehingga peserta didik akan lebih memahami materi dengan bermain serta belajar menghitung melalui media pembelajaran tersebut.

#### **B. Tepat dan Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan ini dilakukan di UPT SDN 39 Gresik kelas I. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019-2020.

#### **C. Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I UPT SDN 39 Gresik. Kelas yang menjadi subyek pada penelitian ini nantinya dilakukan uji coba kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 19 dengan rincian 13 laki-laki dan 6 perempuan. Guru kelas I Ibu Izzatul Mawaddah, S.Pd.i dan validator Bapak Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.

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

Model pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti mengacu pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan

1974 yaitu model 4-D. Terdapat 4 tahap dalam penelitian ini pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox materi penjumlahan dan pengurangan kelas I Sekolah Dasar yang dikembangkan oleh peneliti mulai tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), hingga pengembangan (*develop*) saja, untuk penyebaran (*disseminate*) karena adanya keterbatasan waktu dan biaya sehingga pada tahap tersebut tidak dilakukan oleh peneliti. Uraian tahap-tahapan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut :

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

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

#### **1) Analisis Ujung Depan**

Analisis ujung depan merupakan tahap awal dalam penelitian. Sehingga peneliti perlu mengkaji masalah mendasar yang dihadapi oleh peserta didik. Peneliti memilih di UPT SDN 39 Gresik untuk melakukan suatu analisis dimana pada kelas I menggunakan kurikulum 2013 (K13) Revisi 2017. Setelah peneliti mendapatkan masalah dasar dan mengetahui bahwa guru membutuhkan media pembelajaran ketika mengajar, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk proses mengajar.

#### **2) Analisis Peserta Didik**

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti harus mengetahui dulu karakteristik yang dimiliki peserta didik. Pada tahap ini peneliti mempelajari karakteristik yang dimiliki peserta didik di UPT SDN 39 Gresik. Pembuatan media pembelajaran ini akan di sesuaikan terlebih dahulu dengan kemampuan peserta didik. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Izzatul Mawaddah ,S.Pd.i selaku guru kelas I untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas I.

### 3) Analisis Materi

Analisis materi merupakan tahap untuk menganalisis materi utama, mengumpulkan serta memilih. Peserta didik merasa kesulitan terhadap materi penjumlahan dan pengurangan. Setelah adanya media pembelajaran Snakder Misbox diharapkan peserta didik lebih mudah memahami materi yang di sampaikan guru.

### 4) Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan analisis tugas yang akan diberikan kepada peserta didik. Tugas tersebut akan digunakan untuk merumuskan indikator sebagai acuan pembuatan media pembelajaran Snakder Misbox.

### 5) Perancangan Tujuan Pembelajaran

Setelah peneliti mendapatkan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik, langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dimuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

## 2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran. Ada tiga langkah yang haru dilakukan oleh peneliti yaitu :

#### 1) Menyusun tes acuan patokan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui jembatan proses pendefinisian dan desain. Dimana tes yang diberikan akan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan hasil penskoran tes akan teracu pada evaluasi yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Snakder Misbox.

#### 2) Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan permasalahan yang ada di UPT SDN 39 Gresik. dengan menyamakan materi pembelajaran yang ada. Media yang dikembangkan oleh peneliti ini akan membantu peserta didik lebih memahami konsep menghitung dalam materi penjumlahan dan

pengurangan. Dengan adanya media kongkret yang dikembangkan oleh peneliti peserta didik dapat bermain sambil belajar serta lebih semangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

### 3) Pemilihan Format

Pemilihan format yang dilakukan oleh peneliti yang dimaksudkan disini yaitu memilih jenis media pembelajaran, mendesain, pemilihan pendekatan, serta model pembelajaran yang digunakan dan menyamakan dengan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran Snakder misbox.

### 4) Desain Awal

Desain awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran Snakder Misbox yang akan dicetak dalam sebuah banner dengan mendesain dalam sebuah coreldraw dan akan membentuk gambar yang berupa kotak-kotak kecil dengan dilengkapi gambar ular, tangga serta media box yang berisi soal-soal cerita.

## 3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Kegiatan pada tahap ini untuk memodifikasi media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil pada tahap pendefinisian menjadi tahap awal dan pada tahap pengembangan menjadi tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran ini. Ada beberapa tahap pengembangan (*develop*) yaitu :

### 1) Validasi

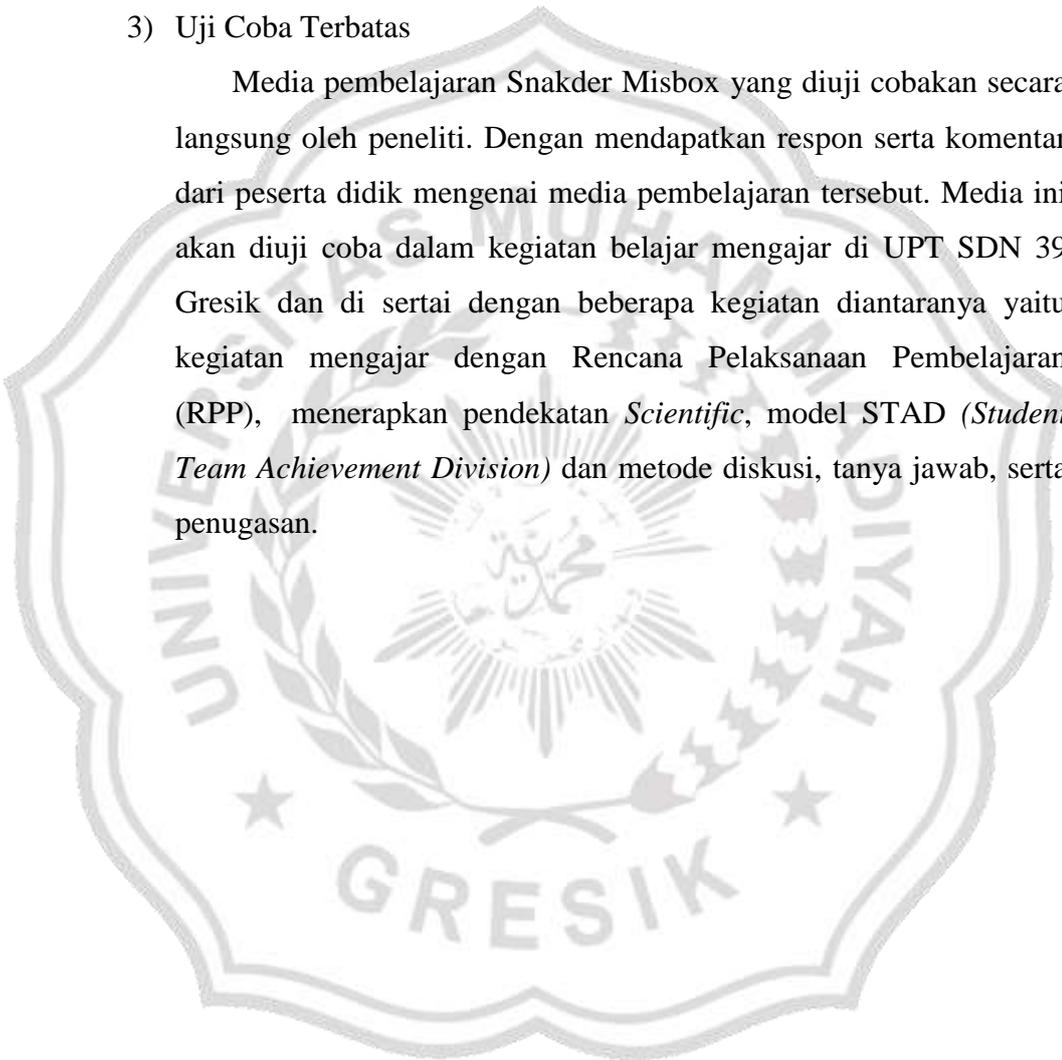
Validasi berarti pengujian terhadap sesuatu. Validasi diberikan kepada validator (orang yang ahli dalam bidang pendidikan) untuk mengetahui media pembelajaran tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik. Validator dapat memberikan saran dan komentar yang bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran tersebut lebih baik lagi. Validator pertama diberikan kepada guru kelas I. Validator kedua diberikan kepada ahli bidang pendidikan.

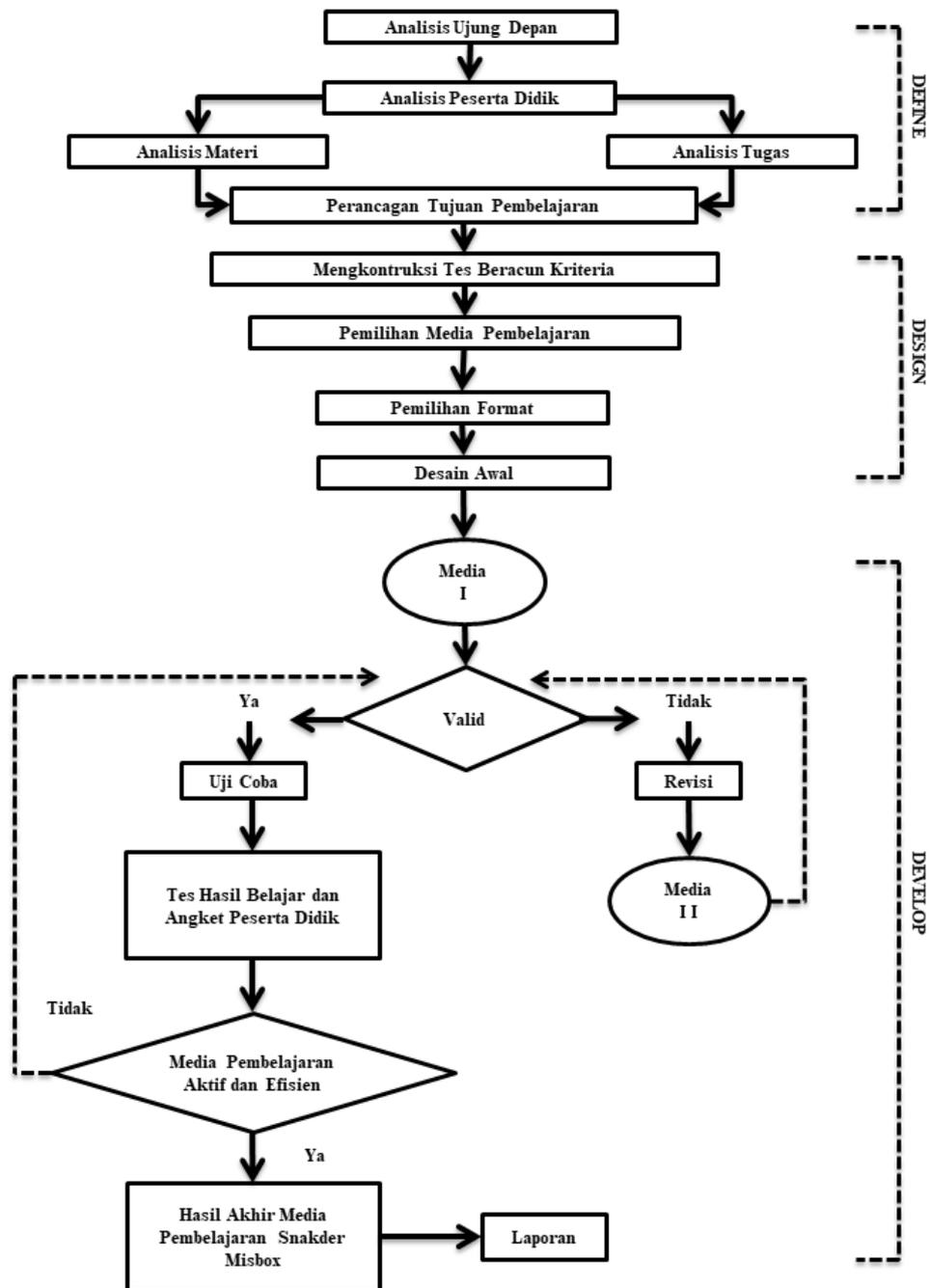
## 2) Revisi

Tahap revisi merupakan tahap setelah validasi. Nanti 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.

## 3) Uji Coba Terbatas

Media pembelajaran Snakder Misbox yang diuji cobakan secara langsung oleh peneliti. Dengan mendapatkan respon serta komentar dari peserta didik mengenai media pembelajaran tersebut. Media ini akan diuji coba dalam kegiatan belajar mengajar di UPT SDN 39 Gresik dan di sertai dengan beberapa kegiatan diantaranya yaitu kegiatan mengajar dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menerapkan pendekatan *Scientific*, model STAD (*Student Team Achievement Division*) dan metode diskusi, tanya jawab, serta penugasan.





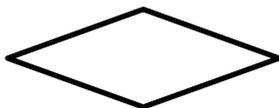
Bagan 3.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran 3-D yang telah dimodifikasi

Sumber : diadaptasi dari model 4-D Thiagarajan,dkk (1947)

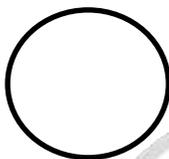
Keterangan :



: Bentuk Kegiatan



: Pertanyaan



: Hasil



: Langkah-langkah selanjutnya



: Pengulangan



: Kelompok Kegiatan

### E. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan teknik dan instrumen pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data penelitian. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

#### 1. Validasi

Media pembelajaran Snakder Misbox yang sudah dikembangkan oleh peneliti diberikan kepada validator atau kepada tenaga ahli yang sudah berpengalaman melakukan proses belajar mengajar. Validator diberikan kesempatan memberikan saran atau masukan sebagai perbaikan media pembelajaran Snakder Misbox.

#### 2. Angket

Angket atau lembar kusioner yang dibuat peneliti adalah sebuah teknik atau cara untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Snakder Misbox yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Angket ini akan disebar kepada peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut.

## **F. Instrumen Penelitian**

Kegiatan instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar data tersebut menjadi sistematis dan dapat diperoleh dengan mudah.

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

Lembar validasi diberikan kepada validator untuk memperoleh data mengenai pendapat tentang kevalidan pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox yang sudah dikembangkan peneliti. Validator diminta untuk mengisi lembar validasi yang berisi beberapa aspek penilaian dengan memberikan tanda (√), sesuai skor yang ditentukan yaitu penilaian 1 sampai 4.

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

Lembar angket merupakan beberapa pertanyaan yang di isikan dalam bentuk tulisan dan digunakan untuk memperoleh data dari responden. Lembar angket ini disusun oleh peneliti dan sudah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Lembar tersebut akan diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Snakder Misbox yang telah dikembangkan oleh peneliti. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

## **G. Teknik Analisis Data**

Data yang sudah dikumpulkan akan dilakukan analisis data. Peneliti akan melakukan analisis data dalam penelitiannya diantaranya adalah :

### **1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran**

Metode analisis yang digunakan peneliti untuk mengukur kevalidan media pembelajaran. Kevalidan media pembelajaran Snakder Misbox ini dinilai validator dan di sesuaikan dengan materi serta tampilan. Adapun

langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data yang diadaptasi dari Agustina (dalam Devi, 2019) sebagai berikut :

- 1) Penulis mempersiapkan data yang telah didapatkan terlebih dahulu, setelah itu peneliti menganalisis data tersebut.
- 2) Setelah validator memberikan skor, maka peneliti akan menghitung skor tiap kriteria.
- 3) Pedoman untuk menghitung skor maksimum, peneliti mengadopsi dari Agustina (dalam Devi, 2019) :

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

- 4) Hasil validitas telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Presentase 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 (dalam Devi, 2019)

Suatu media pembelajaran Snakder Misbox dikatakan valid atau media itu benar-benar siap digunakan apabila skor akhir dari hasil validasi media memperoleh  $\geq 70\%$ . Apabila skor akhir yang diperoleh  $< 70\%$  maka media pembelajaran tersebut harus direvisi dengan memperhatikan saran dan komentar yang diberikan responden mengenai media.

## 2. Keefektifan Media Pembelajaran

- 1) Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik

Peneliti menganalisis respon peserta didik dilakukan dengan penyebaran angket setelah proses pembelajaran menggunakan media

pembelajaran Snakder Misbox. Peneliti mengadopsi dari Arikunto (dalam Devi, 2019) :

- a) SS : Sangat Setuju : Skor 5
- b) S : Setuju : Skor 4
- c) KS : Kurang Setuju : Skor 3
- d) TS : Tidak Setuju : Skor 2
- e) STS : Sangat Tidak Setuju : Skor 1

$$\text{Presentase PD} = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \Sigma) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

**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

Respon peserta didik sudah dikategorikan baik jika presentase peserta didik telah mencapai  $\geq 61\%$ . Media pembelajaran Snakder Misbox dapat dikatakan efektif untuk digunakan jika mendapat nilai minimal baik dari respon peserta didik.

### 3. Kualitas Media Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran Snakder Misbox yang valid dan efektif. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dikatakan berkualitas jika sudah memenuhi 2 aspek yang telah di adopsi dari Arikunto (dalam Devi, 2019) :

#### 1) Valid

Media pembelajaran Snakder Misbox dapat dikatakan valid apabila skor dari hasil validasi media diperoleh  $\geq 70\%$ . Apabila skor akhir diperoleh  $< 70\%$  maka media tersebut direvisi sesuai dengan masukan dari validator.

2) Efektif

Media pembelajaran Snakder Misbox dapat dikatakan efektif apabila memenuhi indikator sebagai berikut :

- a) Peserta didik memperoleh angket dengan presentase sebesar  $\geq$  61%.

