

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada model 4-D dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974:5-9). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *define* (pendefisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Penelitian pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan produk tertentu maupun menyempurnakan produk yang pernah ada yang dapat dipertanggungjawabkan menurut Utama (2016:183).

Penelitian pengembangan yang dilakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis wayang Beber yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk mendongeng. Media pembelajaran berbasis wayang Beber terdiri dari kain yang berisi lukisan gambar, kayu sebagai gulungan dan tempat untuk menancapkan wayang Beber. Lukisan terdiri dari Beberapa gambar yang nantinya bisa membangkitkan imajinasi peserta didik tentang dongeng yang diceritakan.

##### **B. Prosedur Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis wayang Beber hanya dilakukan penelitian 3 dari 4 tahap pengembangan yaitu *define* (pendefisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan). Uraian tahap-tahap pengembangan tersebut sebagai berikut:

## 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian adalah hal pertama yang dilakukan. Pada tahap ini ada 5 langkah yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

### a. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis ujung depan merupakan hal-hal yang perlu diperlukan dan dipertimbangkan untuk mengembangkan media pembelajaran seperti kurikulum. Analisis ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku ketika penelitian dilaksanakan. Kurikulum yang berlaku di UPT SD Negeri 86 Gresik yaitu menggunakan kurikulum 2013. Analisis terkait konten materi yang akan dijadikan pedoman dalam pembahasan media.

### b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Pengembangan dan penelitian menghasilkan sebuah produk berbasis wayang Beber. Produk yang dihasilkan tersebut diharapkan bisa menarik perhatian peserta didik dan membangkitkan imajinasi peserta didik.

### c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan diterima oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terdiri dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

terkait materi yang dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis wayang Beber.

d. Analisis Konsep (*Concep Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media berbasis wayang Beber. Analisis konsep dibuat berdasarkan cerita dongeng yang akan dituangkan dalam bentuk gambar sesuai dengan alur cerita.

e. Analisi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan capaian pembelajaran yang didasarkan analisis tugas dan analisis konsep yang akan dimuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan tahap definisi, peneliti bisa menentukan perencanaan media pembelajaran berbasis wayang Beber. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan tahap 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 evaluasi berupa soal isian dilakukan selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media yang dilakukan untuk mengidentifikasi bahan media yang relevan dengan karakteristik materi. Media dipilih menyesuaikan analisis konsep dan analisis tugas. Hal ini membantu siswa dalam menyelesaikan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis wayang Beber pada pokok bahasan mendongeng karena cerita dongeng bersifat abstrak sehingga dibutuhkan media yang dapat membangkitkan imjinasi peserta didik.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dalam penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menyesuaikan jenis media dengan materi pembelajaran. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran, pendekatan, sumber belajar dan merancang isi media berbasis wayang Beber.

d. Desain Awal (*initial design*)

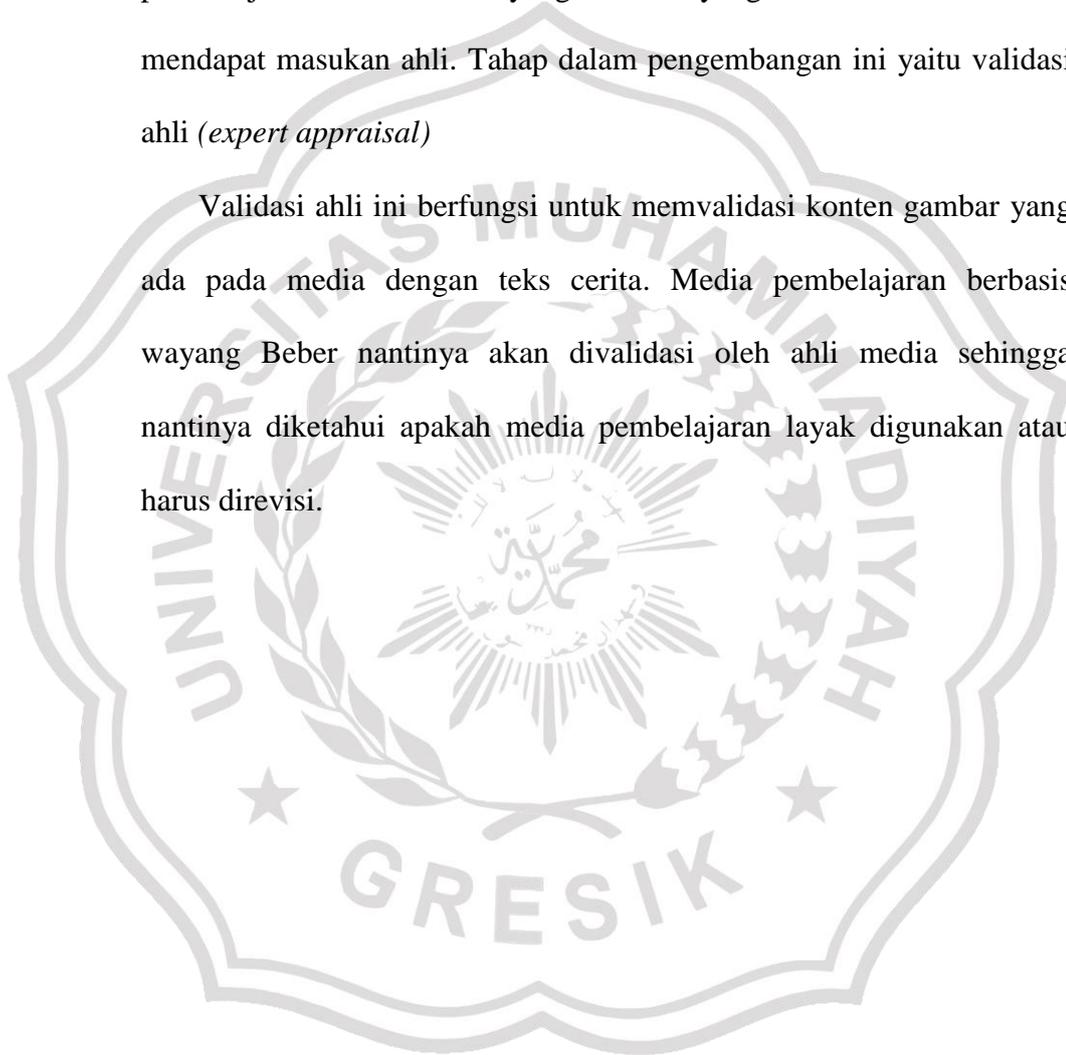
Desain awal (*initial desain*) pengembangan media pembelajaran berbasis wayang Beber yaitu menentukan dongeng yang akan digunakan pada media pembelajaran. Alur cerita dongeng digambar pada kertas dan menentukan warna yang digunakan. Desain tersebut ditunjukkan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan. Setelah mendapatkan saran dilakukan perbaikan, nantinya tahap ini

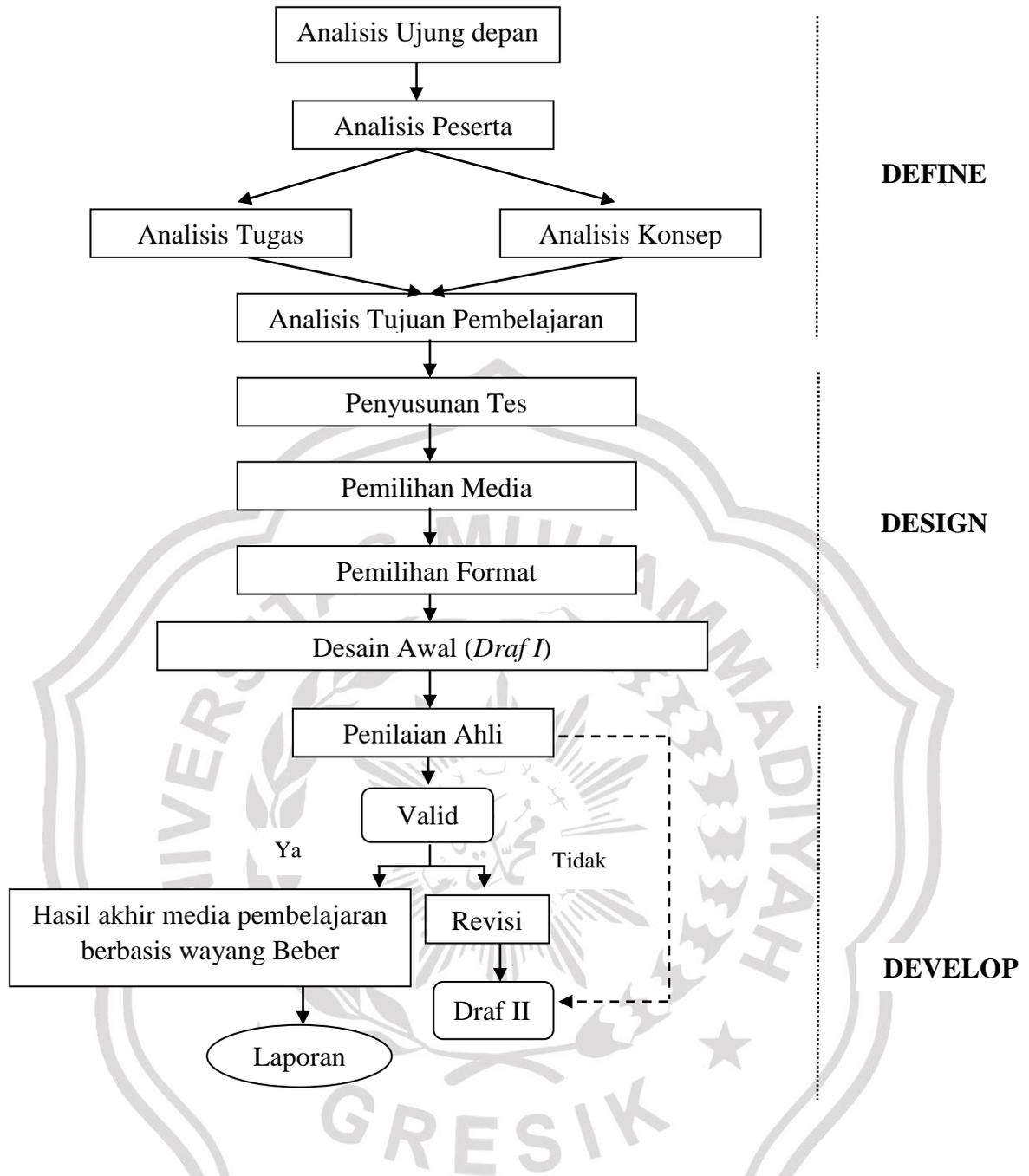
akan dilakukan validasi. Rancangan ini berupa *Draft I* dari media pembelajaran berbasis wayang Beber

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

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis wayang Beber yang akan divalidasi dan mendapat masukan ahli. Tahap dalam pengembangan ini yaitu validasi ahli (*expert appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten gambar yang ada pada media dengan teks cerita. Media pembelajaran berbasis wayang Beber nantinya akan divalidasi oleh ahli media sehingga nantinya diketahui apakah media pembelajaran layak digunakan atau harus direvisi.





Bagan 3.1 Model pengembangan media pembelajaran 3-D yang telah dimodifikasi.

Keterangan:

→ : Urutan Kegiatan

□ : Jenis Kegiatan

- - - - -> : Pengulangan

□ : Pertanyaan

○ : Hasil

..... : Bagian dari tahap

### **C. Metode Pengumpulan Data**

Metode atau teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapat data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penelitian ini adalah validasi media pembelajaran. Metode yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan memberikan atau menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis wayang Beber beserta lembar validasi yang telah diberikan kepada validator, kemudian validator memberikan skor penilaian secara objektif pada setiap aspek dengan memberi tanda (√) di dalam kolom pada lembar validasi untuk perlu revisi atau tidak. Setiap aspek dinilai pada skala penilaian (1= sangat baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik).

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data supaya pengerjaannya lebih mudah dan hasil yang baik Arikunto (2007:160). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi media pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat validator tentang kevalidan pengembangan media pembelajaran. Lembar validator akan diisi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan cara menilai aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis dan warna yang diadopsi dari Arsyad (2011: 107-111) serta penilaian ahli materi yang meliputi aspek materi, bahasa dan isi. Kemudian validator diminta

untuk memberikan skor penilaian secara obyektif pada setiap aspek yang telah disediakan.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Data yang sudah terkumpul dilakukan analisis data. Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain analisis kevalidan media pembelajaran. Penilaian validator terhadap kevalidan media pembelajaran berbasis wayang Beber yang terdiri dari 4 aspek yaitu relevansi, ilustrasi, kualitas dan tampilan. Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data ini adalah:

- a. Menyajikan dalam bentuk tabel kemudian memasukan data-data yang telah diperoleh dalam data kemudian menganalisis tabel tersebut.
- b. Menghitung jumlah skor yang diberikan validator dalam setiap kriteria.
- c. Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus yang diadopsi dari Fatmawati (2016:96) :

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

d. Kemudian nilai akhir dicocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Presentase Hasil validitas

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
85,01-100,00%	Sangat Valid
70,01-85,00%	Cukup Valid
50,01-70,00%	Kurang Valid
01,00-50,00%	Tidak Valid

Akbar (2013)

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan valid atau siap digunakan apabila skor akhir dari hasil validasi media diperoleh  $> 70,01\%$ . Apabila skor akhir yang diperoleh  $< 70,01\%$  maka media harus direvisi dengan memperhatikan saran dan komentar dari responden tentang media tersebut.