

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian *R&D* (penelitian dan pengembangan), Penelitian pengembangan merupakan proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, untuk menyempurnakan produk yang sudah ada, yang bisa dipertanggungjawabkan. adapun tujuan dari metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media wayang kartun dalam pembelajaran tematik kelas 3 di UPT SD Negeri 28 Gresik. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan dapat pula digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wayang kartun sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tematik, dimana media wayang merupakan hal yang unik untuk dikembangkan dan menarik bagi peserta didik

B. Subjek Penelitian

Ada beberapa subjek dalam penelitian ini yaitu :

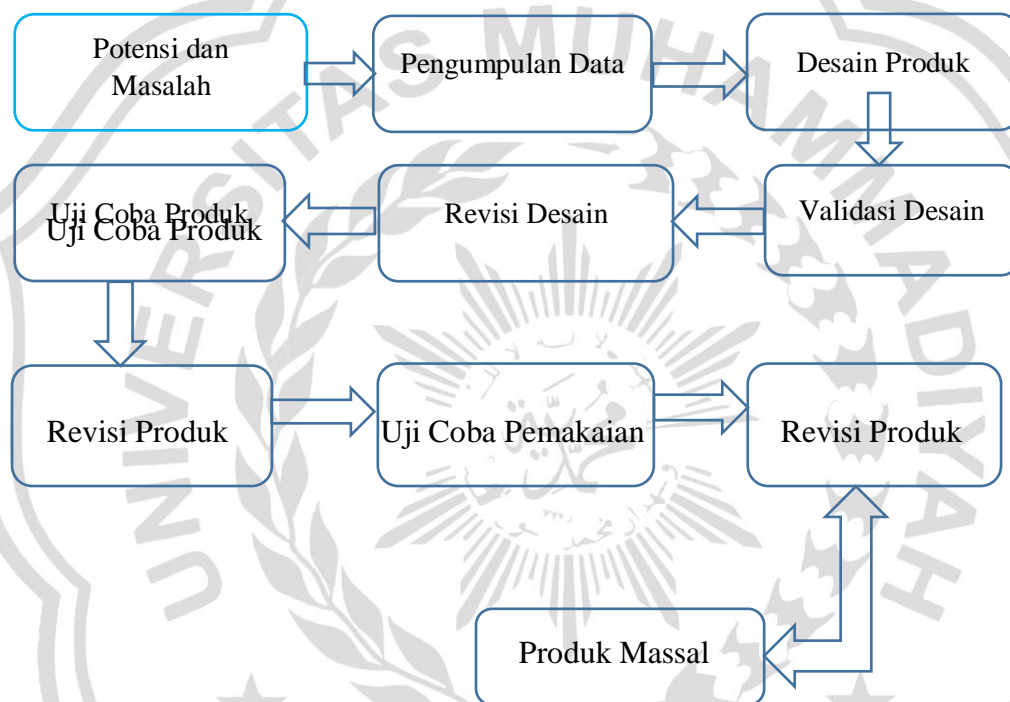
1. Ahli Media dan Ahli Materi

Dalam penelitian ini terdapat dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media, karena peneliti menggunakan materi tematik, maka peneliti memilih guru bidang studi tematik yang akan memberikan penilaian. Sedangkan untuk ahli media peneliti memilih dosen PGSD yang ahli dibidang media maupun teknologi pendidikan. Para ahli tidak hanya memberikan penilaian saja tentang materi maupun media yang peneliti buat, namun para ahli juga memberikan masukan perbaikan terhadap produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti

C. Langkah –langkah Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan suatu produk. Menurut Borg dan Gall, prosedur penelitian dan pengembangan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain dan 6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produk massal.

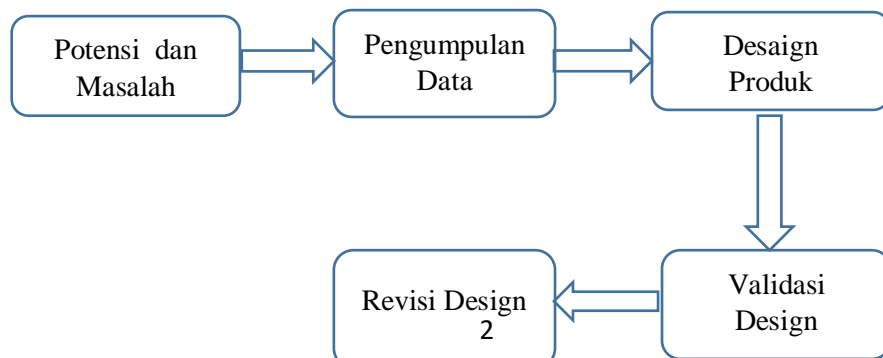
Gambar 2.1 Metode Research and Development (R&D) Model Borg and Gall



D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi lima tahapan, penyederhanaan dilakukan karena beberapa faktor adapun faktor tersebut adalah sebagai berikut:

Gambar 2.2
Langkah – Langkah Penelitian R&D yang digunakan



Berdasarkan tahapan – tahapan yang sudah dibuat, peneliti telah menyerderhanakan penelitian dan pengembangan ini menjadi lima tahapan, tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Langkah awal peneliti melakukan pra-penelitian di UPT SD Negeri 28 Gresik, peneliti menemukan suatu masalah diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku paket dan gambar-gambar yang kurang inovatif, sehingga peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran. Setelah terdapat masalah yang peneliti temukan, peneliti juga menemukan suatu potensi yang dapat di gali yaitu membuat media yang menarik dan unik untuk peserta didik.

2. Pengumpulan Data

Tahap kedua yang peneliti lakukan adalah mengumpulkan data dengan cara wawancara dengan para ahli untuk menentukan produk apa yang akan peneliti buat dalam penelitian ini.

3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti telah menentukan produk apa yang akan peneliti kembangkan lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan peneliti.

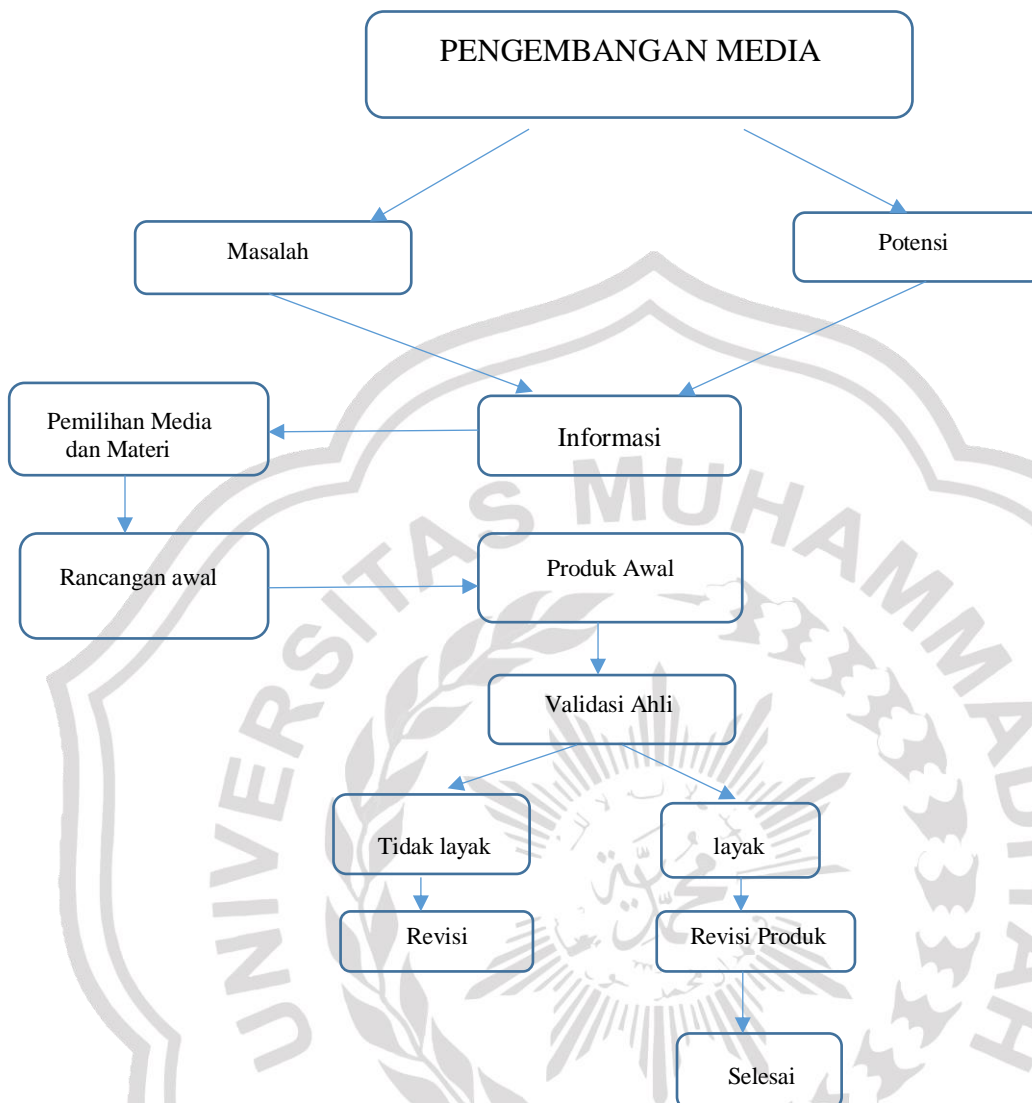
4. Validasi Desain

Sebelum dilakukan uji coba terbatas terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Pada penelitian ini terdapat dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Langkah ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan peneliti sudah efektif atau perlu dilakukan suatu perbaikan. Hasil dari validasi ini berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi para pakar ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya dan kekurangan yang terdapat pada produk, dengan mengetahui kelemahan dari desain produk maka hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk. Untuk tahap selanjutnya yaitu uji coba produk dan revisi produk tidak dilakukan mengingat saat ini sedang terjadi pandemi *covid-19*, sehingga hanya sampai pada revisi desain saja.

Bagan 2.2 Alur Penelitian



E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah : Validasi Media Pembelajaran

Metode yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan memberikan atau menunjukkan media belajar yang dikembangkan berbasis wayang kartun 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 direvisi atau tidak. Setiap aspek dinilai pada skala penilaian (1= Tidak baik, 2 = Kurang baik, 3 = Cukup baik, 4 = Baik).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Arsyad:2015). Adapun instrumen penelitian yang peneliti gunakan 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-aspek yang berkaitan dengan media yang dikembangkan oleh peneliti, bisa berupa gambar, bentuk, dan warna.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan, peneliti melakukan analisis data dari kumpulan data yang sudah terkumpul. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis Kevalidan Media
2. Analisis Kevalidan Materi

Metode analisis data yang peneliti gunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar validasi yaitu metode analisis presentasi dengan rumus pengolahan data yang diadaptasi dari Agustina (2016:96). Penilaian validator terhadap kevalidan media belajar berbasis wayang kartun terdiri dari beberapa aspek diantaranya yaitu aspek kesesuaian konten, kejelasan konsep, dan tampilan. Adapun kegiatan yang peneliti lakukan untuk menganalisis data ini adalah :

- a. Menyajikan dalam bentuk tabel kemudian memasukan data-data yang telah diperoleh dan menganalisis tabel tersebut.
- b. Menghitung jumlah skor yang diberikan validator dalam setiap kriteria.
- c. Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus yang diadopsi dari Agustina (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 2.1 Presentase Hasil validitas

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
86-100%	Sangat Valid
71-85%	Cukup Valid
51-70%	Kurang Valid
01-50%	Tidak Valid

Sumber : (Agustina, 2016)

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

