BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

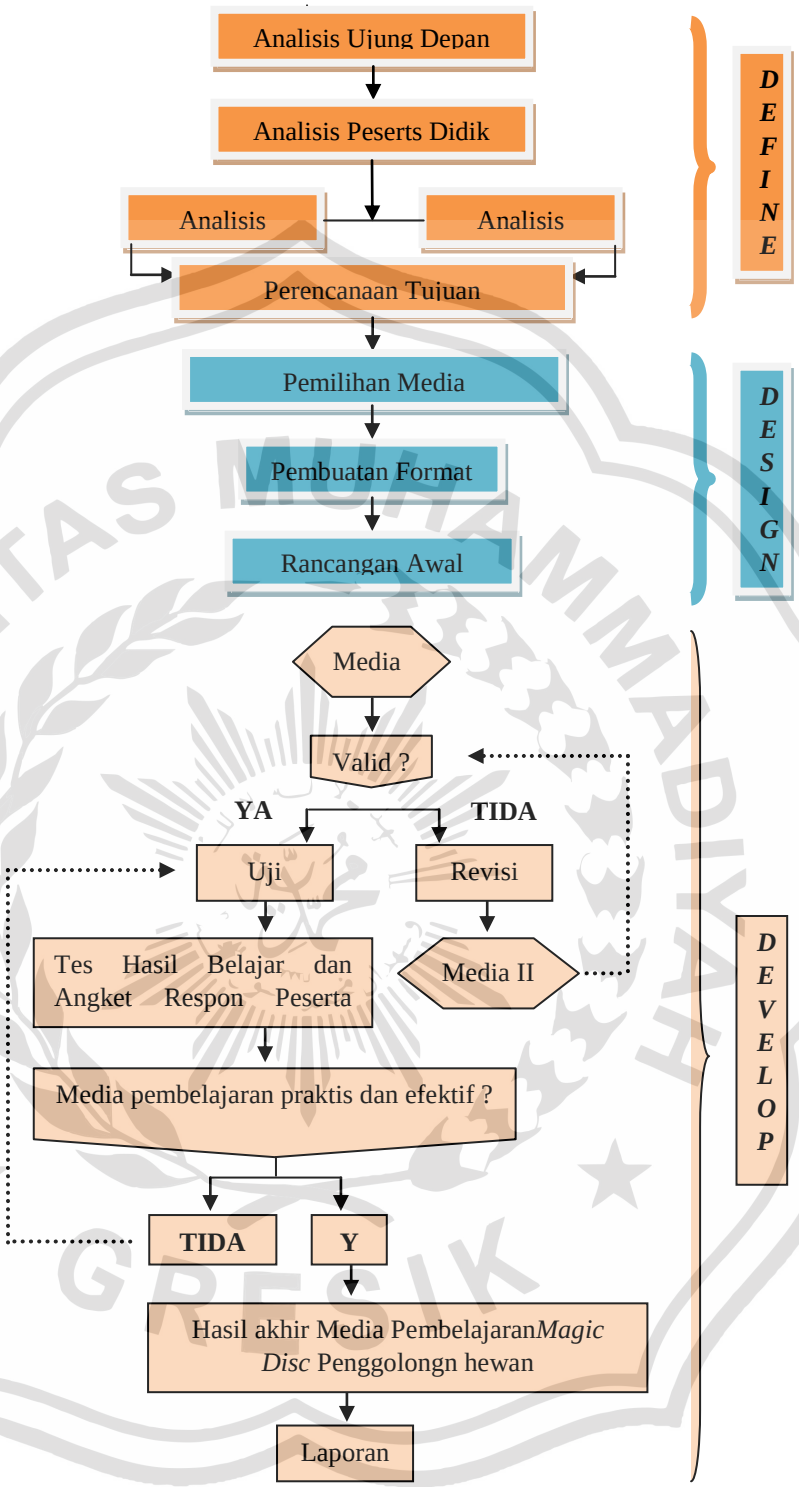
Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan, Menurut Sugiyono (2012:407) penelitian pengembangan yaitu penelitian yang dilakukan dengan menghasilkan suatu produk untuk diuji keefektifan dari produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model 4-D. Model 4-D dilakukan dengan empat tahap, yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Kurniawan & Dewi, 2017).

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik SD Negeri 2 Ketapang Karangbinangun Lamongan yang berjumlah 4 orang serta validator ahli materi dan ahli media.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4-D. Model tersebut terdiri empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*), akan tetapi peneliti hanya melakukan tiga tahap, yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).



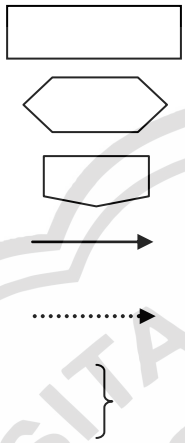
Sumber: (Thiagarajan, Sivasailam, & dkk, 1974)

Bagan 3.1 Modifikasi Model Pengembangan 4D menjadi 3D

Dalam pengengembangan media pembelajaran peneliti menggunakan model pengembagan 4D diatas yang di kemukakan oleh

(Thiagarajan, Sivasailam, & dkk, 1974), akan tetapi peneliti membatasi hanya sampai dengan develop. Dikarekan kondisi sekarang yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian.

Keterangan:



= Bentuk kegiatan

= Hasil

= Pertanyaan

= Tahapan selanjutnya

= Pengulangan

= Tahap kegiatan

Berdasarkan bagan 3.1 di atas, berikut ini adalah penjelasannya:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

   Tahap pendefinisian merupakan tahap pertama dalam model pengembangan 4D. Tahapan pendefinisian memiliki lima tahapan yang dapat dilakukan ,akan tetapi peneliti hanya menggunakan 3 tahap antara lain :

   a. Analisis Ujung Depan

      Analisis ujung depan difokuskan kepada kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 2 Ketapang, dimana kurikulum yang diterapakan adalah kurikulum K13.

   b. Analisis Peserta Didik

      Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik. Untuk Tahap ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi mengenai karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

   c. Analisis Materi

      Analisis materi disini sebagai penentukan materi yang akan digunakan atau disajikan dalam media pembelajaran yang

digunakan. Tahap ini dilakukan dengan melihat analisis kurikulum yang diterapkan.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas sebagai penentu tugas yang akan disajikan dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan indikator kognitif.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Setelah penulis menentukan materi dan indikator, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan terdiri dari tiga tahap, antara lain :

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Peneliti pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang digunakan. Pengembangan media pembelajaran yang dibuat peneliti menyesesuai dengan permasalahan yangada dikelas maupun yang dialami peserta didik.

b. Pembuatan Format

Pembuatan format yang digunakan peneliti meliputi lembar validasi yang akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

c. Rancangan awal media pembelajaran

Sebelum membuat produk, peneliti membuat rancangan awal media pembelajaran yang dibuat. Rancangan awal yang dilakukan adalah dengan menyiapkan laptop yang memiliki aplikasi photoshop, kemudian peneliti merancang desain media yang digunakan sesuai kebutuhan, dan merancang isi atau konten yang dimasukkan kedalam media pembelajaran yang dibuat peneliti.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan yang ada dalam model pengembangan ini terdiri dari empat tahap, akan tetapi peneliti hanya sampai dengan batasan kevalidan media. Tahap tersebut antara lain:

a. Validasi

Setelah media pembelajaran selesay dibuat dan dirakit, tahap selanjutnya yaitu validasi, yaitu validasi isi (konten) dan validasi ahli. Validasi dilakukan untuk menguji apakah produk/media yang kita buat layak/valid untuk digunakan atau tidak. Validasi isi atau yangdisebut pemakaham materi diberikan kepada peserta didik sebagai uji coba. Validasi ahli diberikan kepada validator (orang yang ahli dalam bidangnya).

b. Revisi

Revisi merupakan tahap untuk memperbaiki produk/media yang kita buat. Revisi dilakukan sesuai dengan kritik dan saran dari validator dalam proses validasi.

c. Uji coba terbatas

Peneliti pada tahap ini melakukan uji coba kepada peserta didik terhadap media pembelajaran *Magic Disc* yang peneliti buat, uji coba dilakukan dengan skalia kecil, yaitu hanyadilakukan ujicoba terhadap 4 peserta didik. Ujicoba dilakukan dengan memberikan tes hasil belajara peserta didik.

Dalam tahap pengembangan ini peneliti hanya menggunakan 3 tahapan yaitu validasi, revisi, dan uji coba terbatas.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Uji Coba Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data terhadap penggunaan media yang dilakukan oleh peneliti yaitu, validasi Media Pembelajaran**.** Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran *magic disc* penggolongan hewan dibuat dengan menggunakan aplikasi corel draw. Media yang dikembangkan oleh peneliti akan diberikan kepada validator. Setelah itu, validator memberikan kritik atau saran terhadap media pembelajaran tersebut kepada peneliti.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang terjadi dialam maupun untuk mengukur fenomena yang sedang terjadi pada sosial yang diamati secara spesifik (Sugiyono dalam Dewi, Kurnia, & Panjaitan 2017). Adapun instrumen yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, Lembar Validasi Media Pembelajaran.Lembar validasi digunakan sebagai alat bagi validator untuk memperoleh data yang valid dari media pembelajaran tersebut. Lembar validasi tersebut akan dinilai oleh validator sesuai dengan aspek-aspek yang disediakan oleh peneliti. Untuk validator dari media pembelajaran *magic disc* adalah orang yang ahli dalam bidangnya dan untuk validator ahli materi yaitu guru kelas atau guru matapelajaran IPA.

Tabel 3.1 kisi-kisi instrument validasi untuk ahli materi

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Kesesuia materi dengan SK dan KD
	Keakurtan materi
	Pendukung materi pembelajaran
	Kemutakhiran materi

(BNSP, 2008)

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan oleh penulis, antara lain :

1. Kelayakan Media Pembelajaran

   Kelayakan media pembelajaran *magic disc* dinilai oleh validator sesuai dengan kesesuaian materi dan media/tampilan. Menurut Akbar (2013), langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data sebagai berikut:

   a. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
   b. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.
   c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

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

Sumber: (Akbar, 2013)

d. Hasil kelayakan media telah diketahui presentasenya dapat disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Persentase 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: (Akbar, 2013)

2. Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran

uji coba terbatas yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan tes hasil belajar kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik diperoleh dari pemberian soal pada akhir proses pembelajaran. Menutut Simang, Efendi, & Gagaramusu (2019) syarat ketuntasan hasil belajara peserta didik mendapat skor ≥75 dan tuntas secara keseluruhan sebanyal 75% dari seluruh peserta didik. Cara menghitung ketuntasan nilai dapat dihitung dengan rumus:

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

Simang, Efendi, & Gagaramusu (2019)

DSI= daya serap indivisu

3. Kualitas Media Pembelajaran

Tujuan diadakannya penelitian untuk mengetahui validan media pembelajaran. Menurut Zulkarnain & Jatmikowati (2018) media pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memenuhi :

a. Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila skor yang dipoleh ≥ 70,01%.

b. Praktis

Dikatakan praktis apabila media pembelajaran telah terpenuhi yaitu, validator menyatakan dengan media pembelajaran minimal memiliki sedikit revisi.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK