

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan menghasilkan suatu produk untuk diuji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). Model 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. Tempat dan Waktu Penelitian

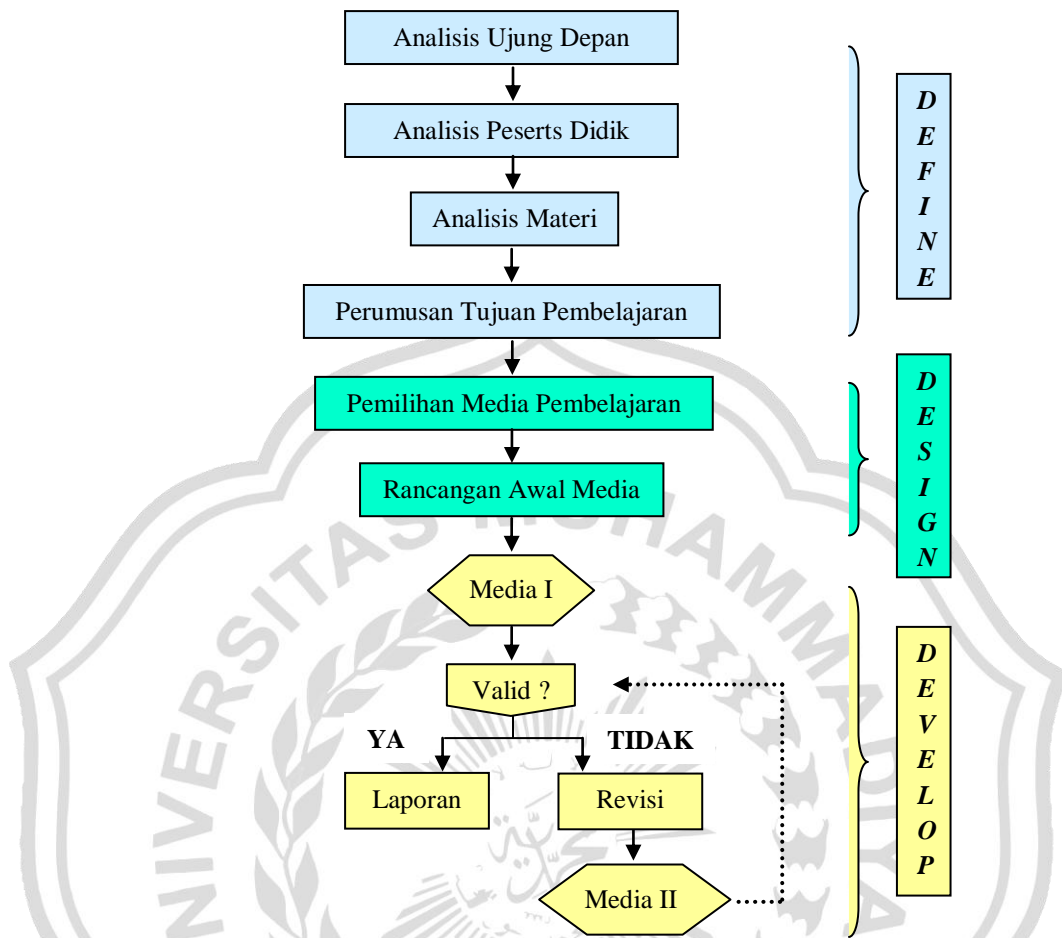
Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Gresik untuk memvalidasi media dan di UPT. SD Negeri 48 Gresik untuk memvalidasi materi pada semester genap tahun ajaran 2020.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah validator media (Iqnatia Alfiansyah, M.Pd, Nanang Khoirul Umam, M.Pd, dan Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd) dan validator materi (Asiyatul Jalilah, S.Pd.,M.M, Rizqiyanto Mauluddin, S.Pd, dan Chusnul Inayati, S.Pd).

D. 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*). Tahap pengembangan (*develop*) peneliti hanya melakukan validasi dan revisi saja, tanpa uji coba media.



Sumber : Thiagarajan, dkk. (1974)

Bagan 3.1 Modifikasi Model Pengembangan 4D Menjadi 3D

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 ini terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan, antara lain :

a. Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan difokuskan kepada kurikulum yang diterapkan di UPT SD Negeri 48 Gresik dimana kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum K13.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik. Tahap ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi mengenai karakteristik peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan atau disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan. Tahap ini dilakukan dengan melihat analisis kurikulum yang diterapkan.

d. 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 memilih media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang dialami peserta didik. Selain itu, peneliti juga memilih bahan untuk media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Rancangan Awal Media Pembelajaran

Sebelum membuat produk, peneliti membuat rancangan awal terhadap media pembelajaran yang akan dibuat. Rancangan awal yang dilakukan adalah dengan menyiapkan laptop yang memiliki aplikasi corel draw x7, kemudian peneliti merancang desain media yang akan digunakan sesuai kebutuhan, dan merancang isi/konten yang akan digunakan dalam media pembelajaran tersebut.

Dadu akan dibuat dari karton duplex berbentuk kubus dengan ukuran masing-masing sisi adalah 20 cm. Pion akan dibuat dalam bentuk angka 1-4 dari kayu dengan cara diukir. Kartu pertanyaak akan dicetak di kertas buffalo dengan ukuran menyesuaikan saku.

Materi data contoh kenampakan alam Indonesia akan dicetak di kertas ukuran A3+ dan terdapat 6×8 kotak. Setiap kotaknya akan berisi contoh kenampakan alam yang ada di delapan pulau di Indonesia. Peneliti menyesuaikan materi yang ada di muatan IPS kelas 5 pada tema 1, sub tema 2, pembelajaran 4. Adapun delapan pulau tersebut adalah Pulau Jawa, Pulau Sumatera, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, Pulau Papua, Kepulauan Maluku, Pulau Aceh, dan Kepulauan Nusa Tenggara. Masing-masing pulau hanya membahas enam kenampakan alam, antara lain : gunung, lembah, bukit, sungai, dataran rendah, dan pantai.

Papan ular tangga akan dicetak di banner dengan ukuran 3 meter \times 3 meter dan terdapat 5×5 kotak. Setiap kotak yang tidak terdapat gambar ular dan tangga terdapat saku yang berisi kartu pertanyaan tentang contoh kenampakan alam Indonesia yang sudah disajikan dalam ular tangga materi.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan dalam model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, antara lain :

a. Validasi

Setelah media pembelajaran dibuat, tahap selanjutnya yaitu validasi. Validasi dilakukan untuk menguji apakah produk/media yang

kita buat layak/valid untuk digunakan atau tidak. Validasi 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.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data terhadap penggunaan media yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan validasi terhadap media pembelajaran dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti akan diberikan kepada validator ahli media dan untuk materi akan diberikan kepada validator ahli materi. Setelah itu, validator memberikan penilaian dan kritik atau saran terhadap media atau materi tersebut kepada peneliti.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009:184) dalam Dewi (2012:37), “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik”. Instrumen yang digunakan peneliti adalah dengan memberikan lembar validasi media pembelajaran dan lembar validasi materi. Lembar validasi digunakan sebagai alat bagi validator untuk memperoleh data yang valid dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Lembar validasi tersebut akan dinilai oleh validator sesuai dengan aspek-aspek yang disediakan oleh peneliti. Untuk validator dari media pembelajaran ular tangga berbasis kenampakan alam Indonesia adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran, sedangkan untuk validator materi kenampakan alam Indonesia adalah guru.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah :

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis kenampakan alam Indonesia 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 validitas :

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

Sumber : Akbar (2013)

- d. Hasil validitas telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3.1 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)

- e. Menyesuaikan indikator kevalidan media, yakni ketika mendapatkan skor $\geq 70,01\%$