

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Desain penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu menggunakan model pengembangan 4D atau four-D. Model penelitian dan model pengembangan 4D Thiagarajan terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Sedangkan peneliti memodifikasi hanya di sampai tahap *develop* (pengembangan).

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian pengembangan dilaksanakan di UPT SDN 70 Gresik dan waktu penelitian pada tahun ajaran 2020/2021.

#### **C. Subjek Penelitian**

Peneliti menggunakan subjek yaitu peserta didik UPT SDN 70 Gresik kelas II yang terdiri dari 12 laki-laki dan 12 perempuan dari jumlah 24 peserta didik.

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

Penelitian pengembangan merupakan metode menguji kevalidan produk serta untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada. Peneliti memodifikasi model pengembangan 4D *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) atau four-D hanya sampai tahap *develop* (pengembangan) yang terdiri dari beberapa tahapan, sebagai berikut:

##### **1. *Define* (Pendefinisian)**

Model pengembangan 4D Thiagarajan menganalisis lima kegiatan yang dilakukan pada *define* yaitu:

- a. *Front-end analysis* (analisis ujung depan)

Merupakan diagnosis awal yang terjadi di tempat penelitian tersebut. Peneliti melakukan diagnosis awal berupa kesulitan belajar yang dialami dan media yang dibutuhkan untuk keterampilan menyimak.

b. *Learner analysis* (analisis peserta didik)

Merupakan tahap mempelajari karakteristik peserta didik, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dsb. Peneliti mempelajari karakteristik peserta didik UPT SDN 70 Gresik untuk mengetahui penyebab kesukaran yang dialami ketika proses belajar berlangsung. Sehingga peneliti dapat mengembangkan media yang diperlukan saat terjadi proses pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas II UPT SDN 70 Gresik.

c. *Task analysis* (analisis tugas)

Merupakan kegiatan menganalisis tugas yang dapat mencapai kompetensi dasar yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam materi menyimak cerita fabel yang terdapat di mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 “kebersamaan” subtema 1 “kebersamaan di rumah” KI 3 “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.)” KD 3.8 “Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan”.

d. *Concept analysis* (analisis konsep)

Merupakan kegiatan menganalisis konsep utama untuk pencapaian indikator hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran menyimak cerita terdapat indikator yang harus dicapai yaitu menyebutkan setiap tokoh dalam cerita, menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita, menyebutkan latar dalam cerita dan menceritakan isi teks dalam cerita.

e. *Specifying instructional objectivitas* (analisis tujuan pembelajaran)

*Specifying instructional objectivitas* (analisis tujuan pembelajaran) merupakan kegiatan menulis tujuan yang diharapkan dari pembelajaran yang menghasilkan perubahan perilaku peserta didik. Tujuan pembelajaran yang diharapkan dari proses menyimak materi cerita fabel yaitu melalui menyimak cerita fabel peserta didik mampu menyebutkan setiap tokoh dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*, melalui menyimak cerita fabel peserta didik mampu menunjukkan watak setiap tokoh dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*, melalui menyimak cerita fabel peserta didik mampu menyebutkan latar (waktu, suasana, tempat) dalam cerita dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*, dan melalui menyimak cerita fabel peserta didik mampu menceritakan isi teks dalam cerita dengan bantuan media pembelajaran *shadow puppets*.

## 2. *Design* (Perencanaan)

Model pengembangan 4D Thiagarajan membagi tahap *design* dalam empat kegiatan yaitu:

- a. *Criterion-Test Construction* (penyusunan standar tes) merupakan kegiatan awal untuk memahami kompetensi awal peserta didik dan sebagai instrumen evaluasi setelah penerapan kegiatan.
- b. *Media selection* (pemilihan bahan media), peneliti dalam pemilihan bahan media disesuaikan dengan materi, kondisi kelas dan karakteristik peserta didik.
- c. *Format selection* (pemilihan format), peneliti dalam pemilihan format seseuai media yang digunakan. Format yang digunakan yaitu lembar kevalidian, angket respon peserta didik dan lembar soal tes hasil belajar peserta didik.
- d. *Initial design* (rancangan awal), peneliti merancang suatu produk yang akan dibuat. Produk yang akan dihasilkan dari peneliti ini adalah *shadow puppets* yang disimulasikan oleh guru menceritakan

cerita fabel. Dari kegiatan tersebut, menambah pemahaman dari isi cerita fabel.

### 3. *Develop* (pengembangan)

Model pengembangan 4D Thiagarajan membagi beberapa tahap pengembangan yaitu;

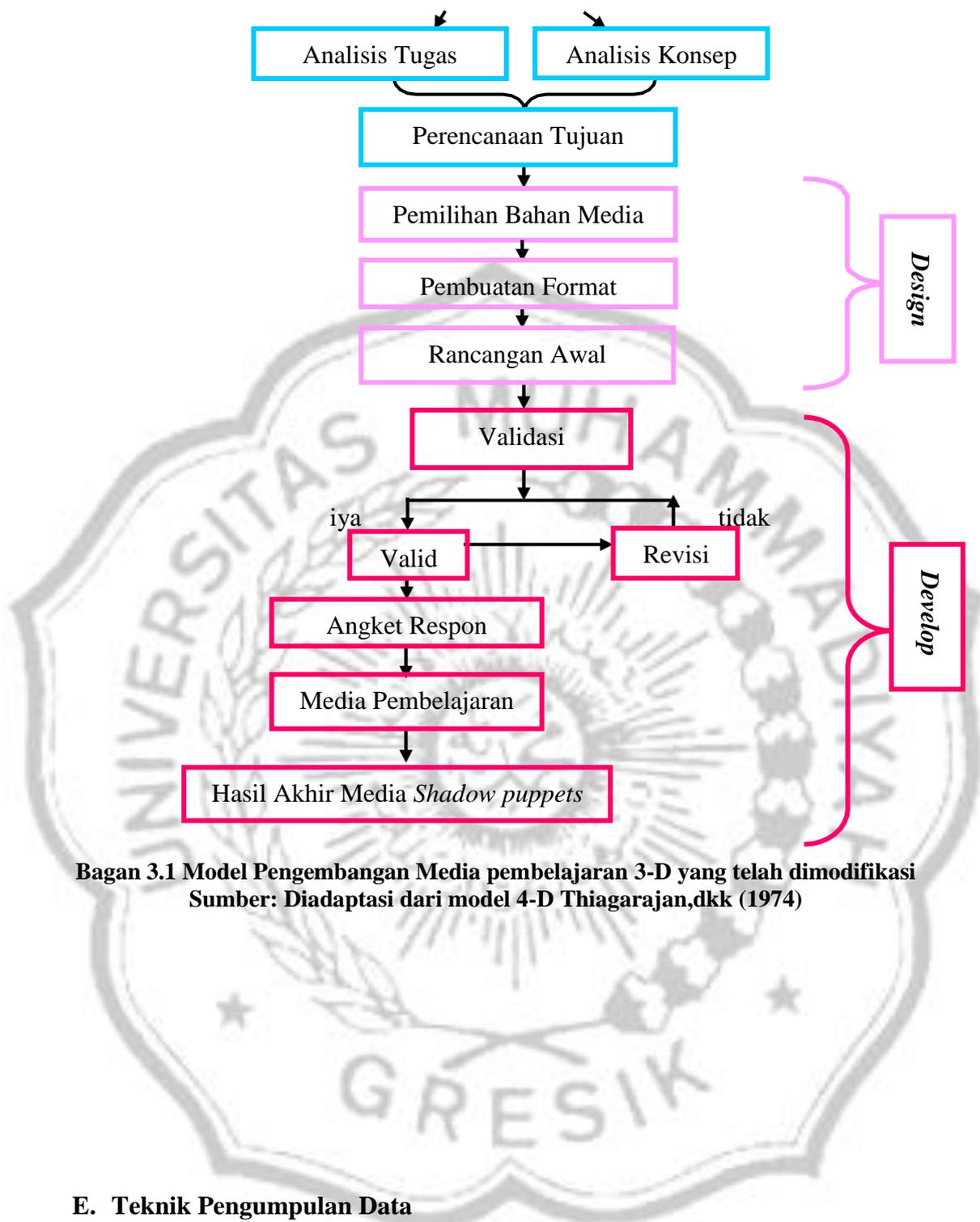
#### a. *Expert appraisal* (penilaian ahli)

Merupakan metode untuk menilai kelayakan rancangan atau memvalidasi disertai revisi produk. Sasaran validasi ini bertujuan validator dapat memberikan saran/komentar/kesimpulan untuk melengkapi media pembelajaran.

#### b. *Developmental Testing* (uji coba pengembangan)

Merupakan bagian untuk membuat bentuk akhir dari produk setelah melalui revisi. Tahap pengembangan ini terdiri dari dua uji coba yaitu skala kecil dan skala luas. Uji coba skala kecil dilakukan dengan mempraktikkan proses pembelajaran dengan menggunakan media *shadow puppets* pada kelas II UPT SDN 70 Gresik tetapi tidak menggunakan jumlah keseluruhan peserta didik. Sedangkan uji coba skala luas dilakukan pada kelas II UPT SDN 70 Gresik yang terdiri dari 24 peserta didik. Pada proses pembelajaran peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan media *shadow puppets*.





**Bagan 3.1 Model Pengembangan Media pembelajaran 3-D yang telah dimodifikasi**  
 Sumber: Diadaptasi dari model 4-D Thiagarajan,dkk (1974)

### E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data. Angket adalah mencari informasi berupa beberapa pertanyaan secara tertulis yang wajib dijawab responden secara tertulis juga.

#### 1. Validasi

Validasi adalah tindakan pembuktian untuk produk suatu media yang dibuat. Kegiatan validasi dilakukan untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

## 2. Angket Peserta Didik

Angket diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Angket diberikan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *shadow puppets* yang diperoleh dari respon peserta didik untuk keterampilan menyimak cerita fabel dan kepraktisan media tersebut. Peserta didik memberikan tanda (√) pada lembar angket dengan keterangan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

## F. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Lembar validasi

#### a. Lembar validasi ahli materi

Isi dari lembar validasi ahli materi berupa kriteria aspek kelayakan isi, dan aspek kelayakan kebahasaan.

#### b. Lembar validasi ahli media

Isi dari lembar validasi ahli media berupa kriteria tampilan media dan kegrafikan.

### 2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket merupakan teknik untuk pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis dan peserta didik memberikan jawabannya dengan menggunakan tanda centang atau *checklist* (√) dalam skala penilaian yang dianggap sesuai. Angket diberikan ke peserta didik untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

## G. Analisis Data

### 1. Analisis validasi media pembelajaran

Validasi media pembelajaran diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Aspek dan indikator untuk validasi ahli materi dan validasi ahli media terdapat dalam sumber BSNP.

**Tabel 3.1 Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kelayakan isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD					
		2. Keakuratan materi					
		3. Kemutakhiran Materi					
2.	Aspek kelayakan kebahasaan	1. Lugas					
		2. Komunikatif					
		3. Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir					

Sumber : BSNP

**Tabel 3.2 Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Kemenarikan					
2.	Kegrafikan	1) Kesesuaian wayang					
		2) Kesesuaian panggung wayang					
		3) penampilan unsur tata letak panggung					
		4) font pada panggung wayang					
		5) warna panggung wayang					

Sumber : BSNP

Menurut Sugiyono (2018: 93-94) dalam skala *Likert*, Indikator digunakan sebagai titik tolak yang diperlukan untuk menyusun item yang ada di instrument berupa pertanyaan atau pernyataan. Pada variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel.

Diidentifikasi presentase kelayakan presesuai tabel di bawah ini.

**Tabel 3.3 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan**

Skor penilaian	Tingkat Pencapaian	Kriteria untuk Ahli
5	81%-100%	Sangat layak
4	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
2	21%-40%	Kurang layak
1	0%-20%	Sangat tidak layak

Sumber: Ridwan dan Akdon (2013)

Skor yang diperoleh dari lembar validasi kemudian ditentukan dengan rumus untuk mengetahui kelayakan.

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Skor yang diberikan validator}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

## 2. Hasil Angket Peserta Didik

Penganalisan respon peserta didik dilakukan dengan penyebaran angket setelah proses belajar menggunakan media pembelajaran *shadow puppets*.

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

**Tabel 3.4 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

Sumber: : Ridwan dan Akdon (2013)

## 3. Kualitas media pembelajaran

Menurut Nieveen media pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memenuhi:

a. Valid

Media pembelajaran dikategorikan valid apabila mendapat skor yang diperoleh  $\geq 70\%$ .

b. Respon angket peserta didik

Skor respon dari peserta didik terhadap media *shadow puppets* diperoleh mencapai kriteria yang telah ditetapkan, maka media pembelajaran *shadow puppets* termasuk ke dalam kepraktisan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

