

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang diambil pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yaitu penelitian untuk menghasilkan suatu produk, lalu menguji keefektifannya agar produk yang dihasilkan bermanfaat bagi masyarakat. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran puzzle berbasis indahnya keragaman negeri yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif pada materi Menulis Deskripsi peserta didik kelas IV MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik, dengan letak sekolah berada di pedesaan yakni di Jalan. Krajan Tengah RT.006 RW. 002 Desa Sekargadung Dukun Gresik. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Serta dilaksanakan penelitian di Universitas Muhammadiyah Gresik Jln. Sumatera No. 101 Randuagung Gresik

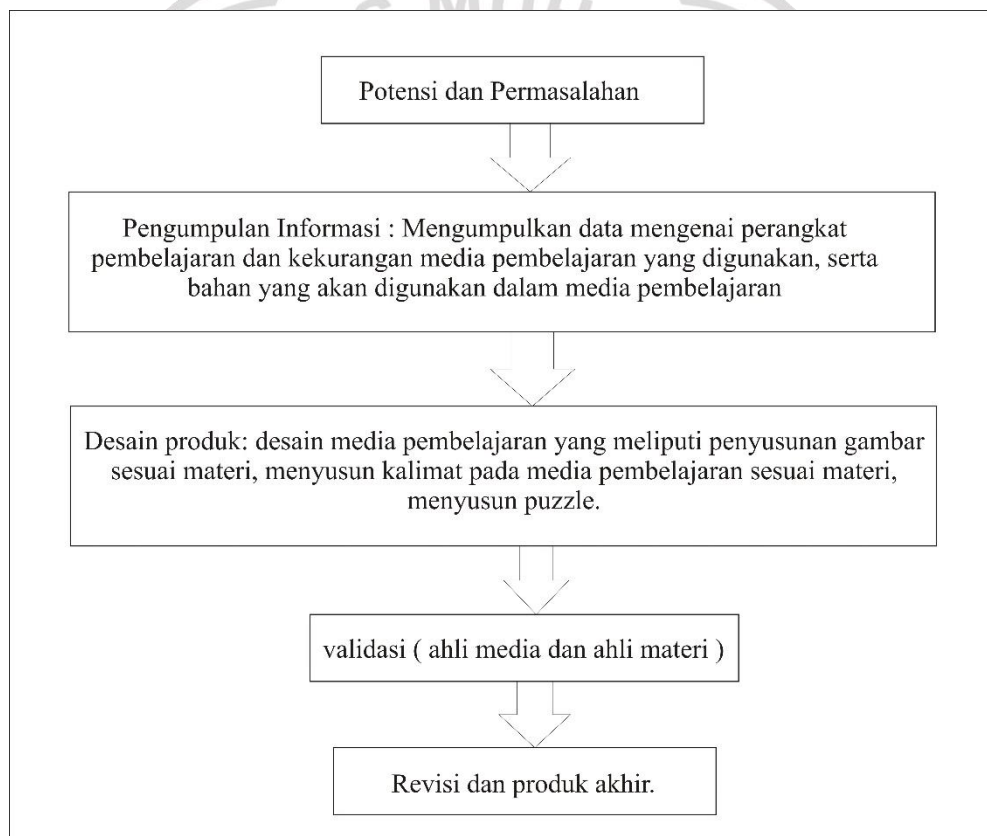
C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah validator. Dengan jumlah validator ada 4 yakni 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi..

D. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang peneliti kembangkan pada penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2012: 407)

Peneliti mengadaptasi pada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan (research and development) menurut Sugiyono (2009:298) sebagai berikut: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produksi masal. Penelitian ini menyederhanakan langkah penelitian menurut Sugiyono menjadi lima langkah yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi media; 5) revisi desain sebagai produk akhir. Prosedur penelitian pengembangan (research and development) ini terdiri dari lima langkah sebagai berikut.



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model R&D

Sumber: adaptasi (Sugiyono, 2009)

Prosedur penelitian pengembangan media puzzle berbasis Indahnya keragaman negeri

Pelaksanaan penelitian diawali dengan langkah penelitian untuk mengetahui jenis media pembelajaran di MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik dan kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran. Yang metode penelitian pada penelitian ini telah disederhanakan menjadi 5 tahap.

1. Tahap potensi dan masalah

Pada tahap ini dilakukan dengan wawancara, dan dokumentasi yang dimiliki oleh guru kelas IV MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik. Hasil wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa peserta didik cenderung kurang tertarik dan merasa bosan saat pembelajaran materi menulis deskripsi; peserta didik yang pada dasarnya memiliki sifat yang aktif, namun kurang menunjukkan keaktifan dan antusiasnya terhadap pembelajaran serta hasil belajar kurang optimal.

2. Tahap Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi telah dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui penyebab dari potensi dan masalah yang ditemui dalam pembelajaran B. Indonesia materi menulis deskripsi kelas IV MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik. Tahap ini juga mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk perencanaan produk yang dikembangkan. Diketahui penyebab masalah bahwa pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran; apabila menggunakan media hanya menggunakan media yang kurang bervariasi yaitu media gambar sederhana; dalam penggunaan media pembelajaran tidak melibatkan peserta didik secara langsung. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengembangkan media baru, yaitu puzzle damar kurung.

3. Tahap desain produk

Hasil pengumpulan informasi menjadi sebuah rancangan produk yang dikembangkan. Pengembangan prototipe desain diawali dengan

merancang gambar bentuk pengambilan keputusan bersama ke dalam bentuk puzzle, kemudian menyusun kalimat yang ada pada puzzle, selanjutnya menyusun puzzle dan kartu soal, dan hasil akhirnya berupa desain produk baru. yang dikembangkan. Setelah draf I telah validasi dan revisi, maka dihasilkan draf II yang telah diperbaiki.

4. Tahap Validasi desain (ahli media dan ahli materi)

Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi desain bertujuan mengetahui kekurangan pada desain produk yang dikembangkan peneliti. Selain melaksanakan validasi oleh ahli, produk dibuat untuk dilakukan uji coba produk untuk mengetahui pemanfaatan dan keterbatasan media puzzle damar kurung.

5. Tahap Revisi desain sebagai Produk Akhir

Berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari para ahli apabila terdapat kelemahan dan kekurangan. Kemudian kelemahan tersebut dikurangi dengan cara melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Sehingga produk memiliki kelayakan untuk menjadi sebuah media pembelajaran. Media puzzle berbasis damar kurung materi Menulis Deskripsi yang dinyatakan layak, dapat diterapkan dan diproduksi akhir untuk digunakan dalam pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mata pelajaran B. Indonesia.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen penelitian ini dapat berbentuk tulisan, gambar, atau produk karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009:240). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah

yang akan diteliti dari lembaga yang berperan dalam masalah tersebut. Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa, profil sekolah dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian berupa pengambilan gambar.

2. Lembar Validasi Media puzzle

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data penilaian dari ahli terhadap media puzzle yang dikembangkan. Hasil penilaian dijadikan dasar untuk perbaikan produk sebelum diujicobakan. Lembar validasi media puzzle diisi oleh dosen ahli.

Lembar validasi media puzzle terdiri dari penilaian kelayakan media yang disusun menggunakan skala Likert. Penyusunan lembar validasi ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrument penilaian media puzzle untuk ahli media dan materi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi

| No. | Indikator | Jumlah butir |
|-------------------------------|--|--------------|
| A. Aspek kelayakan isi | | |
| 1. | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | 1 |
| 2. | Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik | 1 |
| 3. | Kebenaran konsep yang disajikan | 1 |
| 4. | Kelengkapan bahan ajar | 1 |
| 5. | Kebermanfaatan media puzzle | 1 |
| B. Aspek Kebahasaan | | |
| 1. | Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia | 1 |
| 2. | Efektifitas dan efisiensi bahasa | 1 |
| C. Aspek Penyajian | | |
| 1. | Kelengkapan dan tujuan indikator pada media | 1 |
| 2. | Kelengkapan informasi | 1 |
| 3. | Penyajian materi secara logis dan sistematis | 1 |

| | | |
|----|---|---|
| 4. | Penyajian materi memotivasi peserta didik | 1 |
|----|---|---|

Dikembangkan dari Depdiknas (2008) dan Azhar Arsyad (2011)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media

| No. | Indikator | Jumlah butir |
|------------------------|---------------------|--------------|
| A. Desain | | |
| 1. | Komposisi warna | 1 |
| 2. | Gambar | 1 |
| 3. | Huruf | 1 |
| 4. | Tata letak | 1 |
| 5. | Petunjuk penggunaan | 1 |
| B. Konsep media | | |
| 1. | Penggunaan | 1 |
| 2. | Daya tarik | 1 |
| 3. | Unsur 3D | 1 |

(Arsyad:2014; Kustandi dan Sutjipto: 2013)

Aspek validasi materi oleh ahli meliputi aspek kelayakan isi, desain pembelajaran, dan bahasa.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian materi

| No. | Indikator | Jumlah butir |
|------------------------|---------------------|--------------|
| A. Materi | | |
| 1. | Kelayakan isi | 1 |
| B. pembelajaran | | |
| 1. | Desain pembelajaran | 1 |
| C. Kebahasaan | | |
| 1. | Bahasa | 1 |

F. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media pembelajaran, dan hasil belajar. Adapun untuk menganalisisnya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Analisis kelayakan media puzzle

Validasi ahli yakni Data kuesioner validasi ahli diperoleh dengan menggunakan skala likert. Penentuan lokasi itu dilakukan dengan mengkuantifikasi pernyataan seseorang terhadap butir pernyataan yang disediakan (Widoyoko Eko, 2016:115)

Tabel 3. 4 Perubahan Nilai Kualitatif menjadi Nilai Kuantitatif

| Nilai | Angka |
|-------------|-------|
| Sangat baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Cukup | 2 |
| Kurang | 1 |

Skor yang diperoleh dari seluruh aspek yang dinilai kemudian diubah dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{skor dalam persen} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Penentuan kriteria validasi ahli dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan presentase skor ideal (skor maksimum) = 100%
- 2) Menentukan presentase skor terendah (skor minimum) = 20%
- 3) Menentukan range = 100-20 =80
- 4) Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak)
- 5) Menentukan lebar interval menggunakan rumus (80/5 = 16)

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Keterangan:

J_i = jarak interval,

t = skor ter tinggi dalam skala,

r = skor

terendah dalam skala,

J_k = jumlah kelas interval (Widoyoko, 2014:144).

Tabel 3.5 Kriteria kelayakan validasi

| Interval | Kriteria |
|-----------------------------------|--------------|
| $84\% \leq \text{skor}$ | Sangat layak |
| $68\% \leq \text{skor} \leq 83\%$ | Layak |
| $52\% \leq \text{skor} \leq 67\%$ | Cukup layak |
| $36\% \leq \text{skor} \leq 51\%$ | Tidak layak |
| $20\% < \text{skor} < 35\%$ | Kurang layak |

Data hasil validasi ahli digunakan sebagai acuan perlu atau tidaknya diadakan perbaikan pada produk. Selain itu, analisis data juga dilakukan dengan deskriptif yaitu memaparkan saran dari ahli sebagai pertimbangan untuk perbaikan produk.