

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Secara umum, metode penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan research and development (R&D) dalam bahasa Inggris adalah suatu metode pelaksanaan penelitian untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk tertentu. Melalui lima fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini menggunakan model ADDIE.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 131 Gresik, Jl Raya Klotok, Desa Klotok, Kecamatan Balongpanggang, Kabupaten Gresik.

2. Waktu

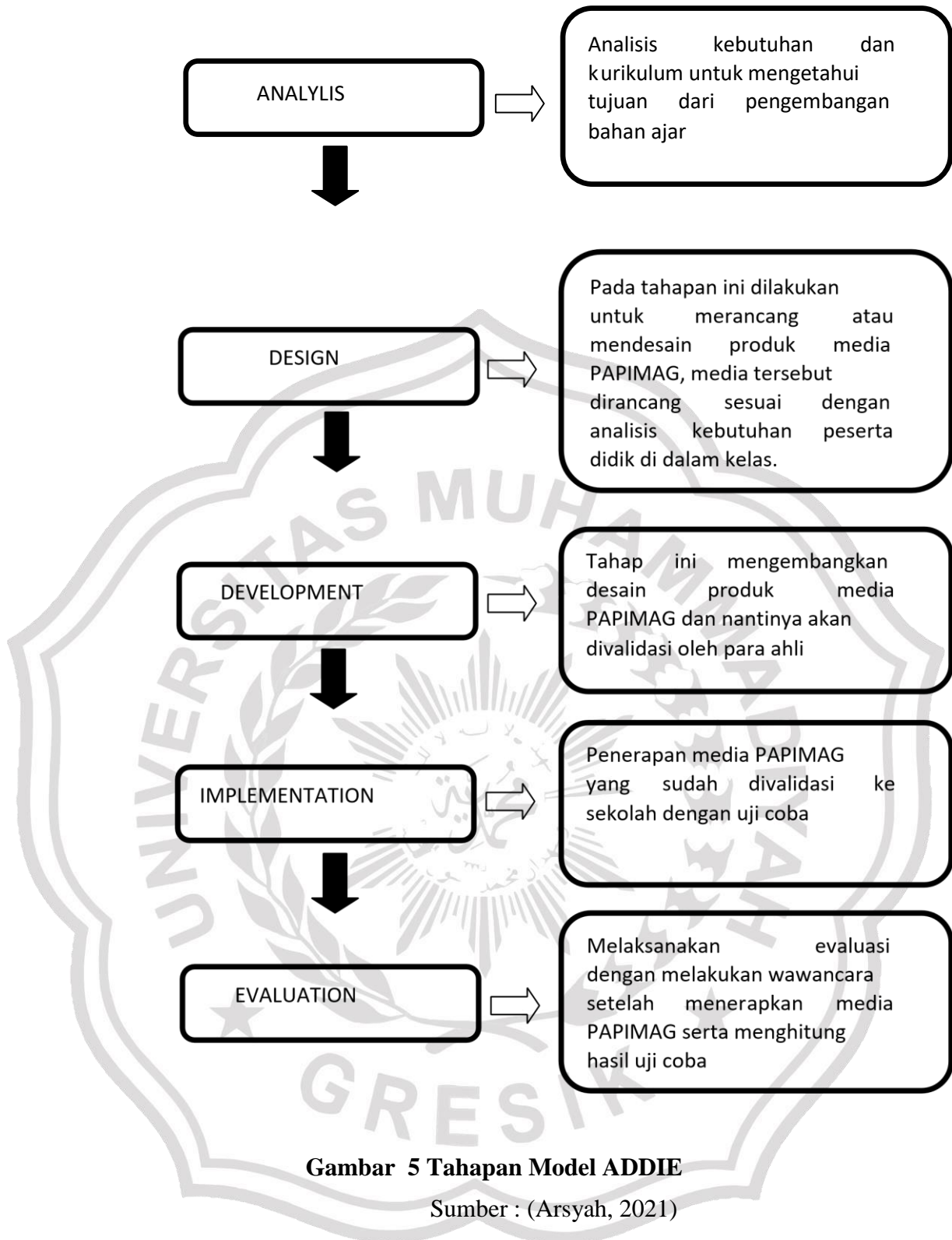
Dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III UPT SD Negeri 131 Gresik yang berjumlah 18 siswa, 8 laki-laki dan 10 perempuan

D. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian pengembangan ini berpedoman pada design penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan yang terakhir Evaluasi (Evaluation).



Gambar 5 Tahapan Model ADDIE

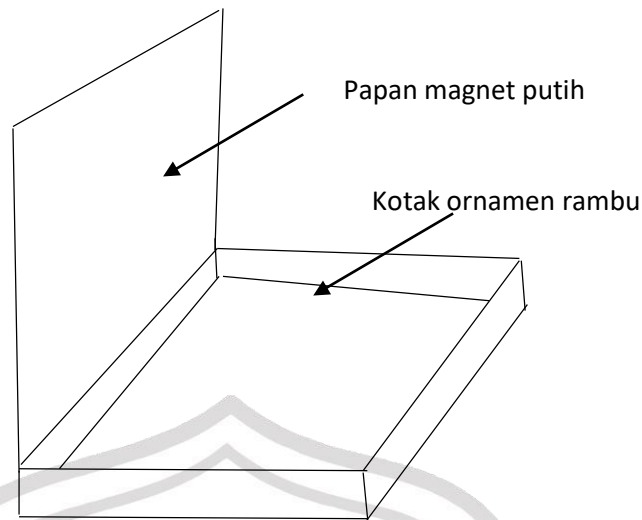
Sumber : (Arsyah, 2021)

1. Analysis (Analisis)

Terdapat dua tahapan pada tahap analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahapan awal adalah analisis kinerja yang dapat dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi didalam kelas yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas selama ini. Kemudian menemukan inovasi media pembelajaran. Setelah tahap awal analisis kinerja, tahap kedua yaitu analisis kebutuhan, merupakan yang menentukan kebutuhan media yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Design (Desain)

Membangun atau merancang kerangka kerja produksi media dengan menggunakan desain media, bahan, dan tahap selanjutnya. Berikut perencanaan produknya: 1) Membuat kerangka materi simbol dan simbol rambu lalu lintas yang dikembangkan dalam media pembelajaran Papimag 2) Menyesuaikan perencanaan media Papimag dengan karakteristik siswa sekolah. Media papimag berbentuk kotak yang memiliki ruang dengan papan yang beralaskan lempengan baja atau lembaran magnet, media papimag berukuran 35cm x 45cm. Kotak media berisikan elemen-elemen rambu lalu lintas. Bahan-bahan pembuatan media PAPIMAG antara lain kayu, kain flanel, lembaran magnet putih glossy, magnet double tipe, karton ornamen rambu lalu lintas, dan lem tembak. 3) Menyusun desain instrument penilaian media papimag. Penyusunan instrument dilakukan agar media yang dikembangkan valid dan layak untuk dapat digunakan.



3. Development

Langkah ketiga adalah menumbuhkan media pembelajaran mengingat rencana yang mendasarinya. “Media papan pintar magnet” yang dikembangkan oleh peneliti melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1) Pembuatan media papima Pembuatan media papima dengan memperhatikan rencana dan bahan. 2) Melakukan telaah media atau validasi pembelajaran bagi tim validator. 3) Memperbaiki dan merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh tim ahli media dan materi sehingga terdapat perbandingan antara revisi media awal dan revisi media akhir.

4. Implementation (Implementasi)

Untuk mengetahui seberapa baik media pembelajaran papima bekerja dan seberapa baik respon siswa, langkah keempat adalah melakukan uji coba media selama proses pembelajaran kelas III.

5. Evaluation (Evaluasi)

Bedasarkan tahapan implementasi, media papimag perlu dievaluasi, pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Validasi

a. Validasi Aspek Kelayakan Isi

Kesesuaian Materi dengan KI dan KD 1. Ketepatan konsep dan definisi, Ketepatan data dan fakta, Ketepatan contoh dan kasus, Ketepatan gambar, diagram, dan ilustrasi, Ketepatan istilah, Ketepatan notasi, simbol, dan ikon, Ketepatan referensi literatur, kesesuaian materi dengan perkembangan muatan lokal, contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari, gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan contoh kasus yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, literatur terkini, mendorong rasa ingin tahu, dan mengembangkan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan.

b. Validasi Aspek Kelayakan Penyajian

Konsistensi sistematika pertunjukan dalam latihan pembelajaran, pemecahan ide, contoh inkuiri dalam setiap gerakan pembelajaran, praktik inkuiri menjelang akhir setiap tindakan pembelajaran, presentasi dan kritik, referensi buku, panduan bab demi bab, kontribusi siswa.

c. Validasi Aspek Kegrafikan

Kesesuaian ukuran bahan pajangan dengan standar ISO, kemiripan ukuran dengan bahan pajangan, Penampilan komponen desain di bagian depan, penutup belakang yang tak henti-hentinya memiliki irama dan kekompakan serta konsistensi yang harmonis, menunjukkan perspektif fokus yang baik, keteduhan komponen dari format menyenangkan dan kemampuan menjelaskan, huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca, tidak menggunakan gaya teks yang terlalu mempercantik, garis sampul, format desain, materi pertunjukan dasar, item dalam materi pertunjukan bekerja dengan pemahaman (Urip Purwono 2008)

d. Validasi Aspek Kebahasaan

Kesesuaian dan ketepatan diksi, kesesuaian bahasa dengan tingkat peserta didik (Urip Purwono 2008).

2. Angket Respon Peserta Didik

Menurut Syaodih (2016), angket adalah teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya atau menanggapi pertanyaan responden). kuesioner dengan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau ditanggapi oleh responden. Siswa diberikan angket untuk mengetahui apa yang mereka butuhkan dari media pembelajaran yang mereka pelajari. Ada tiga kategori kuesioner yang dikembangkan oleh peneliti: kuesioner untuk kebutuhan peserta didik, kuesioner penelitian dari pendidik berpengetahuan, dan tanggapan dari peserta didik.

F. Instrumen Penelitian

Berdasarkan bagaimana hasil evaluasi tim validasi, guru, dan siswa, penelitian ini sedang mengembangkan produknya. Ahli materi dan ahli media membentuk dua tim validasi. Kuesioner penilaian akan dibagikan kepada siswa, guru, dan tim validasi. Dengan asumsi kelompok persetujuan memegang ide input untuk menambahkan fokus input untuk perbaikan item. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengumpulan informasi penelitian perbaikan diperoleh dari Badan Norma Sekolah Negeri (BSNP). Instrumen dibuat untuk melihat apakah media pembelajaran Papima yang dibuat untuk pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan.

1. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli materi terhadap media papimag, dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Kegrafikan	Kesesuaian warna
		a. Pemaikain warna pada media dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar
		Penyajian Media

		<p>a. Ornamen-ornamen yang digunakan pada media lengkap</p> <p>b. Mampu mempermudah peserta didik untuk menghafal berbagai jenis rambu lalu lintas</p>
		<p>Kesesuaian Ukuran</p> <p>a. Ukuran media sesuai dengan tingkat peserta didik</p> <p>Keamanan</p> <p>a. Bahan media yang digunakan aman untuk peserta didik</p>
2	Kebahasaan	<p>Kesesuaian Kalimat dengan Kaidah Bahasa Indonesia</p> <p>a. Penggunaan kata yang tepat</p> <p>b. Ketepatan struktur kalimat</p> <p>Kesesuaian Perkembangan Peserta Didik</p> <p>a. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik</p>

Kisi-isi instrumen validasi ahli materi yaitu berupa aspek penyajian dan aspek kelayakan isi dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Penyajian	Penyajian pembelajaran
		a. Berorientasi media papimag dengan peserta didik
		Kelengkapan penyajian
		a. Kelengkapan bagian isi
		b. Kelengkapan contoh materi
2	Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD
		a. Kelengkapan materi pembelajaran

	b. Kedalaman materi
	Keakuratan Materi
	a. Keakuratan konsep

2. Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen angket untuk tanggapan siswa, instrumen kuesioner digunakan siswa untuk diisi ketika melakukan uji coba dilapangan yang akan dinilai kelayakan pada pengembangan media papir materi lambang dan simbol rambu lalu lintas **Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator
1.	Media	Media Menarik
		Mudah digunakan
		Media sesuai materi
2.	Materi	Mudah dipahami
		Sesuai dengan pembelajaran

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul melalui instrumen pengumpulan data akan dimasukkan kedalam teknik analisis data dan keabsahan data, selanjutnya akan dianalisis dan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan.

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Kevalidan media pembelajaran papan magnet kalimat acak dinilai validator yang mengacu pada lembar validasi terhadap kesesuaian materi dan tampilan media. Menurut Akbar (2013) Langkahlangkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data, antara lain:

- Peneliti mempersiapkan data-data yang sudah diperoleh terlebih dahulu, langkah selanjutnya adalah menganalisis data.
- Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor dari setiap kriteria.
- Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber : Akbar (2013)

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

Table 5 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

No.	Skor	Kriteria validasi
1.	81 – 100%	Sangat valid
2.	61 – 80%	Cukup valid
3.	41 – 60%	Kurang valid
4.	21 – 40%	Tidak valid
5.	0 – 20%	Sangat Kurang valid

Sumber : Sugiyono (2012)

Keterangan pedoman skor, sebagai berikut :

- a. SB = Sangat Baik, bernilai 5
- b. B = Baik, bernilai 4
- c. C = Cukup, bernilai 3
- d. K = Kurang, bernilai 2
- e. SK = Sangat Kurang, bernilai 1

2. Respon Peserta Didik

Penelitian ini, analisis data tanggapan peserta didik berasal dari angket yang bertingkat 1 sampai 5.

Keterangan pedoman skor, sebagai berikut :

- a. SB = Sangat Baik, bernilai 5
- b. B = Baik, bernilai 4
- c. C = Cukup, bernilai 3
- d. K = Kurang, bernilai 2
- e. SK = Sangat Kurang, bernilai 1

Dapat dilakukan dengan perhitungan menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$\text{Presentase Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100 \%$$

Tanggapan siswa yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut :

Table 6 Presentase Respon Peserta Didik

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Tanggapan siswa disebut baik jika persentase $\geq 60\%$. Dengan itu media papir pada materi lambang dan simbol lalu lintas dinyatakan efektif jika reaksi peserta didik dikategorikan baik.

