

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis pengembangan penelitian yang menghasilkan suatu produk pengembangan ini menggunakan tiga tahap dalam model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1947) yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) untuk tahap *disseminate* (penyebarluasan) tidak dilakukan karena terbatas waktu dan biaya. Peneliti mengembangkan model 3-D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menyusun kalimat acak untuk kelas I SD.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Mambaus Sholihin, Kec. Manyar, Kab. Gresik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2021/2022.

C. Subjek Penelitian

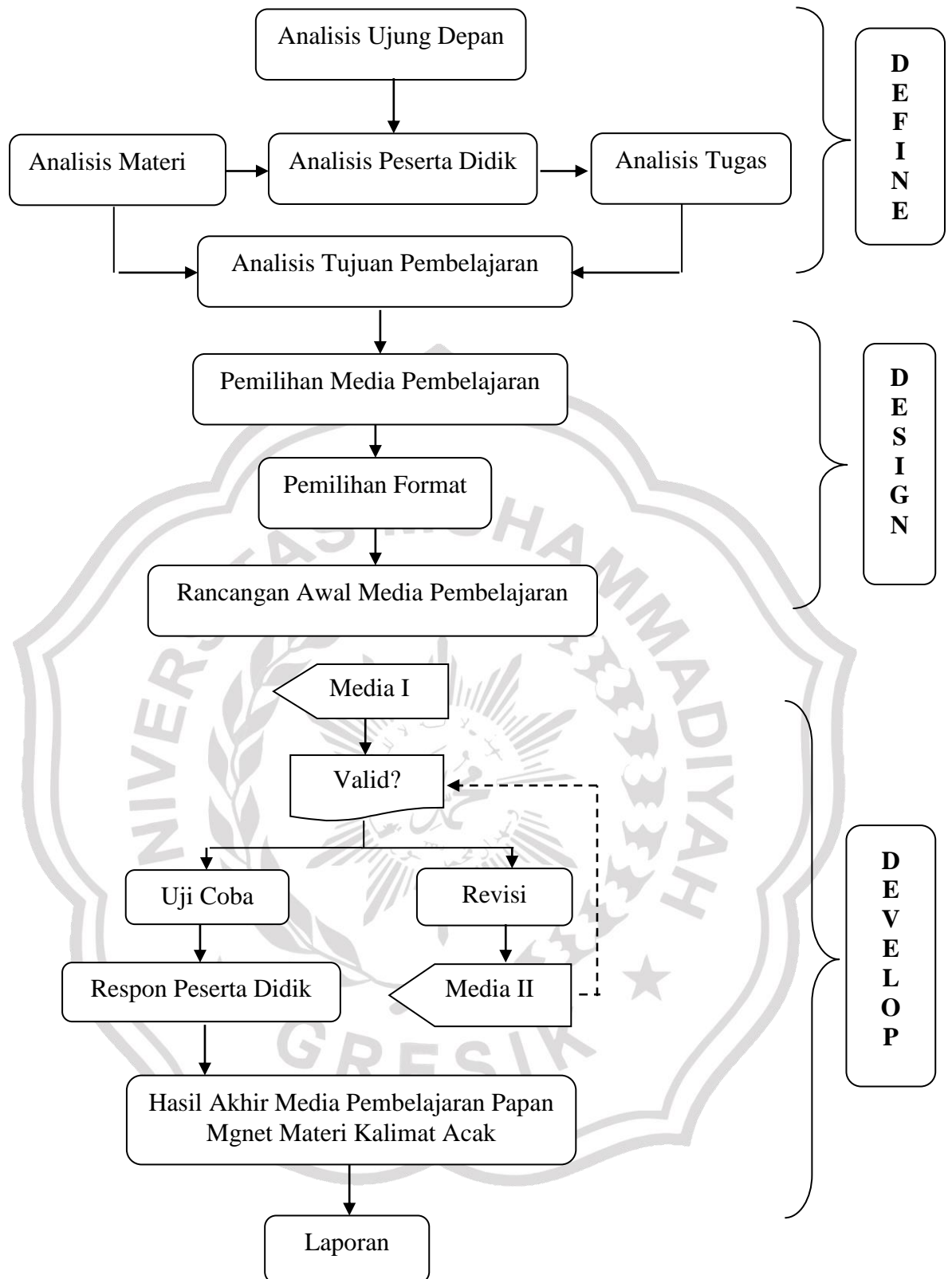
Subjek penelitian ini adalah validator yang berkompeten pada bidang media pembelajaran dan validator materi pembelajaran yakni guru kelas I MI Mambaus Sholihin serta peserta didik kelas I

D. Prosedur Penelitian

Untuk penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model 4-D yang terdapat empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*). Perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*), akan tetapi penelitian ini hanya menggunakan tiga dari

empat tahapan yang ada pada model pengembangan 4-D, diantaranya yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*).

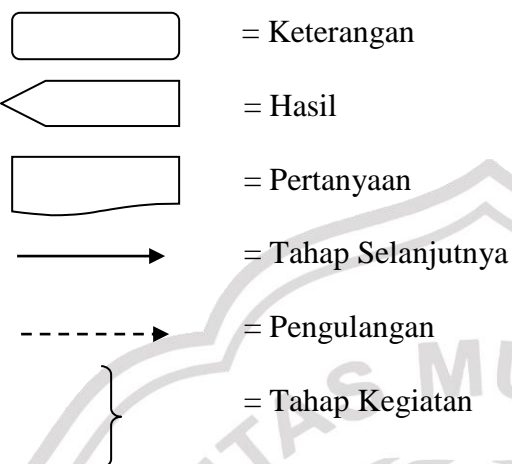




Bagan 3. 1 Modifikasi Model Pengembang 4D Menjadi 3D
 Sumber: Klolifah (2018)

Keterangan:

Bentuk Kegiatan



Berdasarkan bagan mengenai alur penggunaan model pengembangan 4-D, berikut adalah paparan dari setiap tahapan model pengembangan yang digunakan oleh peneliti:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahapan awal untuk mengembangkan media pembelajaran papan magnet. Langkah yang harus dilakukan adalah:

a. Analisis Ujung Depan

Analisis ini bertujuan pada analisis kurikulum yang diterapkan oleh sekolah, yaitu kurikulum yang dipakai adalah kurikulum 2013. Selain itu peneliti melakukan wawancara dan menemukan permasalahan di MI Mambaus Sholihinterkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: 1) kurangnya pengetahuan tentang materi kalimat acak, 2) peserta

didik yang masih belum mengenal subjek, predikat dan objek, 3) peserta didik yang masih bingung akan penempatan kata dalam kaimat acak.

b. Analisis Peserta Didik

Dalam analisis peserta didik dilakukan guna mengetahui karakter peserta didik yang akan menjadi topik dari penelitian ini. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas serta melakukan observasi dalam kelas untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas I MI Mambaus Sholihin pada saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Analisis Materi

Analisis pada materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan. Materi menyusun kalimat acak pada pembelajaran bahasa Indonesia dianggap sulit oleh peserta didik dikarenakan peserta didik belum mengenal akan unsur-unsur kaimat secara urut. Dengan kesulitan seperti ini maka dengan menggunakan papan magnet diharapkan dapat mengurangi kesulitan peserta didik.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas ini dilakukan untuk mengidentifikasi tugas yang akan diberikan kepada peserta didik sesuai dengan karakteristik

mereka. Tugas tersebut digunakan untuk merumuskan indikator sebagai acuan pembuatan media pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis materi menjadi indikator pencapaian hasil belajar yang kemudian dimuat dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini terdapat beberapa langkah, yaitu:

a. Pemilihan Media Pembelajaran (*media selection*)

Pemilihan media ini peneliti melakukan pemilihan media serta melakukan perancangan pada media yang akan dibuat. Selain itu pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan permasalahan yang ditemui peneliti di lapangan.

b. Pemilihan Format (*format selection*)

Tahap ini peneliti melakukan pemilihan spesifikasi pembuatan media yang akan dihasilkan. Media papan magnet ini akan dibuat di papan yang berukuran 80 x 60 yang bisa dilipat menjadi dua. Papan magnet akan dilapisi dengan seng agar item-item yang akan ditempelkan lebih mudah. Selain itu, tahap ini juga dilakukan pembuatan format penelitian media yang akan digunakan oleh peneliti meliputi lembar validasi ahli media dan materi.

c. Rancangan Awal Media Pembelajaran

Sebelum peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran, peneliti membuat rancangan awal dari media yang akan dibuat, perancangan produk dibuat dengan *software Corel Draw*. Kemudian peneliti membagi dua tahapan yakni tahap desain papan magnet dan desain item-item yang akan ditempel dipapan tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan produk akhir berupa media papan magnet yang layak dikembangkan. Adapun yang dilakukan sebagai berikut:

a. Validasi

Tahap validasi merupakan tahap pengujian tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Media papan magnet yang telah dibuat akan diuji oleh dua dosen dari Universitas Muhammadiyah Gresik dan guru bahasa Indonesia yang ada di sekolah Mambaus Sholihin.

b. Revisi

Revisi merupakan tahap dimana memperbaiki produk atau media yang sudah kita buat. Revisi dilakukan sesuai dengan kritikan dan saran dari validator dalam proses validasi.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, peneliti membutuhkan data penelitian yang bisa didapatkan dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Mengumpulkan Data

a. Validasi

Validasi media pembelajaran yang dikembangkan dan diberikan kepada validator. Kemudian validator akan menilai dan memberikan masukan untuk perbaikan media pembelajaran papan magnet.

b. Angket

Pemberian angket diharapkan peneliti mengetahui bagaimana tanggapan terhadap media pembelajaran papan magnet kalimat acak. Angket diberikan kepada peserta didik kelas I MI Mambaus Sholihin. Pengisian angket tersebut dilakukan dengan peserta didik memberikan tanda centang (✓) untuk setuju dan tanda silang (x) untuk tidak setuju.

c. Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Berbentuk soal tes yang diberikan kepada peserta didik. Hasil tes akan dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran papan magnet.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan alat bantu yaitu lembar validasi yang meliputi:

a. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi media pembelajaran digunakan untuk memperoleh kevalidan dari media pembelajaran. Lembar validasi tersebut digunakan sebagai alat atau acuan bagi validator dalam menilai media,

dengan aspek-aspek penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Untuk media pembelajaran papan magnet materi kaimat acak yang bertindak sebagai validator adalah guru kelas serta orang yang ahli dalam bidang desain grafis dan media pembelajaran.

Berikut adalah lembar validasi media pembelajaran papan magnet:

Tabel 3. 1 Lembar Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	a. Kemudahan penggunaan media papan magnet bagi peserta didik kebutuhan peserta didik				
		b. Penggunaan kosa kata yang ada dalam papan magnet sesuai dengan kaidah yang baik dan benar				
2.	Media pembelajaran memiliki kemungkinan bertahan lama	c. Bahan yang digunakan dalam penggunaan papan magnet kemungkinan bertahan lama dan awet				
3.	Media Pembelajaran Dapat Mendukung Kegiatan Peserta Didik	d. Media pembelajaran sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.				

b. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket diberikan kepada peserta didik setelah media diujicobakan. Penggunaan angket ini bertujuan agar peneliti memperoleh data dan informasi maupun respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. lembar angket tersebut berupa pertanyaan yang akan ditanggapi oleh peserta didik. Berikut adalah lembar angket respon peserta didik:

Tabel 3. 2 Lembar Angket Peserta Didik

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Papan magnet menarik		
2.	Dapat menambah kosakata		
3.	Materi mudah dipahami		
4.	papan magnet menambah pengetahuan		

c. Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Lembar Tes Hasil Belajar diselaraskan dengan materidan dindikator yang diajarkan. Lembar Tes Hasil Belajar ini, terdiri dari soal pilihan ganda yang berkaitan dengan indikator pada ketercapaian kompetensi yang harus dilaksanakan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul melalui instrumen pengumpulan data akan dimasukan kedalam Teknik analisis data dan keabsaahan data, selanjutnya akan dianalisis dan mengacu pada prosedur prnrelitian dan pengembangan.

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Kevalidan media pembelajran papan magnet kalimat acak dinilai validator yang mengacu pada lembar validasi terhadap kesesuaian mteri dan tampilan media. Menurut Akbar (2013) Langkah-langkah yang dilaukan peneliti untuk menganalisis data, antara lain:

- a. Peneliti mempersiapkan data-data yang sudah diperoleh terlebih dahulu, Langkah selanjutnya adalah menganalisis data.

- b. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor dari setiap kriteria.
- c. 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:

Tabel 3. 3 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

No.	Skor	Kriteria validasi
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

Sugiyono (2012)

2. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik diketahui dengan cara memberikan angket pada peserta didik setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran papan magnet materi kalimat acak diselesaikan. Hasil pengembangan dengan kriteria “Ya” atau “Tidak” Sugiyono (2015).

$$\text{Presentase Calon User: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Adriyani & Wulandari (2018)

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Data yang diperoleh setelah pemberiantes kepada peserta didik pada akhir proses pembelajaran. ketuntasan minimal dapat dihitung dengan menggunakan rumus menurut (Naibaho & Hutagaol, 2022) :

1) Daya Serap Individual

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

2) Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

4. Indikator Keberhasilan Media Pembelajaran

Penelitian ini diadakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berkualitas pada pembelajaran matematika materi pecahan dan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Indikator keberhasilan media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti merujuk pada pendapat Nieveen dalam Zulkarnain & Jatmikowati (2018), media pembelajaran dikatakan berkualitas baik jika memenuhi tiga kriteria, namun hanya 2 kriteria yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Valid

Media pembelajaran disebut valid apabila skor penilaian yang didapatkan dari hasil validasi $\geq 70\%$. Sedangkan apabila skor penilaian yang didapatkan $\leq 70\%$ maka media pembelajaran akan dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator.

b. Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi dua indikator yakni apabila rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar peserta didik memperoleh skor $\geq 61\%$ dan apabila mendapatkan respon peserta didik dengan presentase $\geq 61\%$.

