

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan saat ini ialah jenis pengembangan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian untuk peserta didik kelas IV. Dalam penelitian pengembangan harus memilih ketepatan dalam model pengembangannya. Suatu produk yang mencapai tujuan pembuatan media dan diaplikasikan dengan baik maka dapat dikatakan sebagai media yang tepat. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) (dalam Ratnasari, 2020). Model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Ulfa et al., 2021).

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian pengembangan ini akan diterapkan di SD Muhammadiyah 1 Bawean kelas IV pada tahun ajaran 2022/2023

C. Subjek Penelitian

Subyek dalam proses pengembangan media *Scrapbook*RME ini akan melibatkan peserta didik kelas IV SD Muahmmadiyah Satu Bawean yang berjumlah 12 orang dan para pakar (validator) media maupun materi.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan, yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan),

Development (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Berikut penjelasan dari 5 tahap model pengembangan ADDIE :

1. *Analysis* (Analisis)

Hal pertama dalam pelaksanaan pengembangan ini adalah tahap analisis. Analisis sendiri memiliki tujuan untuk mengetahui beberapa informasi yang ada di sekolah. Penelitian ini menganalisis 3 kajian yang diperlukan dalam permasalahan :

1) Analisis Kebutuhan

Observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Bawean termasuk analisis kebutuhan untuk mengetahui kesiapan materi ajar dan keadaan pada saat pelaksanaan pembelajaran matematika.

2) Analisis Kurikulum

Analisis ini dicari untuk mengidentifikasi model kurikulum yang dipakai saat ini di SD Muhammadiyah 1 Bawean.

3) Analisis Peserta Didik

Tujuan dari analisis ini ialah untuk mengetahui bagaimana perilaku peserta didik saat pembelajaran matematika serta kecakapan dalam memecahkan permasalahan.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah mengetahui informasi atau permasalahan yang ada di sekolah, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media dan instrumen penelitian sebagai solusi dari permasalahan. Media yang akan dibuat adalah media

Scrapbook materi perkalian. Dibawah ini langkah-langkah dalam tahap desain, yaitu :

1) Menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media *Scrapbook*. Materi yang telah ditentukan adalah materi perkalian.

2) Merancang isi media *Scrapbook*

Dalam tahap perancangan ini peneliti harus membuat desain isi serta gambar yang akan dicantumkan pada *Scrapbook*

3) Membuat *prototype* sebagai bentuk rancangan *Scrapbook* nantinya

4) Melakukan bimbingan dengan dosen ahli

3. *Development* (Pengembangan/membuat barang jadi)

Pengembangan ialah langkah ketiga dimana membuat barang jadi sesuai dengan *design*. Media yang dikembangkan adalah media *Scrapbook* dimana nantinya media ini akan dikembangkan, kemudian divalidasi kepada para validator (media dan materi). Hal itu dikerjakan untuk memperoleh kevalidan baik dari media maupun materi sehingga bisa diterapkan kepada peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Media yang telah memperoleh kevalidan dari para ahli maka media tersebut akan diimplementasikan kepada peserta didik. Tahap ini juga akan menyebarkan angket dengan tujuan untuk memperoleh respon peserta didik. Implementasi ini dilakukan dalam satu kali pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir ini adalah tahap dimana media yang dikembangkan akan diperbaiki apabila penilaian terhadap media tidak mencapai presentase nilai yang telah ditentukan. Selain itu media akan diperbaiki/direvisi sesuai/selaras dengan komentar dan saran dari para validator (media dan materi). Tujuan akhirnya dapat membuat media yang dapat digunakan/diterapkan dalam pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan media ini menggunakan teknik pengumpulan data yang diuraikan sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan tujuan memperoleh keterangan mengenai kurikulum, bahan ajar, materi pembelajaran yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Bawean. Wawancara ini dilakukan secara mengalir/tidaka terstruktur terhadap guru kelas IV Bpk Rafi, S.Pd.

2. Obeservasi

Obeservasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dikelas IV berlangsung, media yang digunakan dan pemahaman peserta didik.

3. Validasi ahli

Sarana untuk dapat digunakan dalam menilai apakah produk yang dibuat unggul dan bermanfaat maka dilakukan validasai ahli. Validasi ahli diberikan kepara validator (media dan materi).

4. Angket

Angket merupakan cara untuk mendapatkan jawaban dari hasil media yang dibuat peneliti. Angket sendiri akan dibagikan untuk diisi guna memperoleh respon/tanggapan peserta didik terhadap media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang diuraikan sebagai berikut :

1. Lembar validasi

Lembar validasi dibagi menjadi 2 , yaitu : validasi media dan validasi materi.

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Fisik/visual	1. Ukuran media <i>Scrapbook</i> A4 2. Desain <i>cover</i> media 3. Desain isi media 4. Penempatan judul
Kepraktisan media	5. Mudah dibawa kemanapun 6. Mudah dibuka/ditutup 7. Mudah digunakan 8. Bahan mudah didapat
Daya tarik media	9. Tulisan mudah dibaca 10. Penggunaan gambar sesuai dengan materi 11. Penggunaan warna yang sesuai 12. Langkah-langkah penyelesaian
Daya tahan media	13. Tidak mudah terlipat 14. Tahan lama 15. Tidak mudah rusak

Adaptasi : (Septenia, 2022)

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Lembar Validasi Materi

Aspek	Indikator
Materi/isi media <i>Scrapbook</i>	1. Kesesuaian materi dengan KI, KD dan indikator 2. Ketepatan contoh soal dengan kehidupan sehari-hari 3. Adanya penyelesaian masalah 4. Sesuai karakteristik pendekatan RME
Bahasa	5. Sederhana 6. Mudah dipahami 7. Keterbacaan kalimat 8. Ketepatan ejaan
Presentasi	9. Penyampaian materi jelas 10. Menumbuhkan rasa ingin tahu

Adaptasi : (Septenia, 2022)

Media yang divalidasi menggunakan penilaian dengan skala likert yang terdiri dari 1-5 skor.

Tabel 3.3 Pemberian Skor

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Adaptasi : (Halimah, 2021)

2. Lembar Angket

Pada lembar angket ini dibagikan kepada peserta didik guna memperoleh data mengenai respon/tanggapan peserta didik terhadap media *Scrapbook* berbasis RME yang diimplementasikan dalam pembelajaran matematika .

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Lembar Angket Respon Peserta Didik

Kriteria	Indikator
Penggunaan media	1. Materi mudah dipahami 2. Memahami langkah penyelesaian masalah 3. Paham contoh pemecahan masalah 4. Media mudah digunakan dan dibawa 5. Media mudah disimpan
Tampilan Media	6. Ukuran media sesuai 7. Komposisi warna yang sesuai
Respon penggunaan	8. Media menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif 9. Dapat menemukan keterkaitan soal dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari 10. Senang menggunakan media

Adaptasi : (Septenia, 2022)

Data yang didapat dari hasil angket respon peserta didik akan diukur menggunakan lima tingkat menurut Arikunto, 2007 (dalam Alfiansyah & Hakiky, 2021) yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.5 Skor Angket

No	Pilihan jawaban	Keterangan	Skor/Nilai
1.	SS	Sangat setuju	Skor 5
2.	S	Setuju	Skor 4
3.	KS	Kurang setuju	Skor 3
4.	TS	Tidak setuju	Skor 2
5.	STS	Sangat tidak setuju	Skor 1

Sumber : Arikunto, 2007 (dalam Alfiansyah & Hakiky, 2021)

G. Teknik Analisis Data

Media yang dibuat dapat dikatakan memiliki kualitas baik apabila dalam teknik analisis data dapat mencapai kriteria valid dan praktis. Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan rincian sebagai berikut :

1. Kevalidan media

Kevalidan media di ukur melalau hasil validasi para ahli yaitu validator media dan validator materi. Kevalidan media akan dinilai oleh 2 validator

media dan 2 validator materi. Penilaian yang dilakukan oleh validator akan dihitung secara bersama, jadi 2 hasil penilaian validator akan mendapatkan 1 nilai akhir. Dapat dikatakan bahwa nantinya hasil yang didapat adalah 2 nilai dimana 1 perolehan validasi media dan 1 perolehan validasi materi dengan 2 validator pada setiap validasi (validasi media dan materi). Perolehan hasil validasi ahli baik media maupun materi menggunakan skala likert dengan penilaian kriteria terdiri dari 1 sampai 5 skor. Kevalidan media dihitung dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono, 2016 (dalam Rahmawati, 2020)

Keterangan :

P : Perolehan persentase valid

Σx : Total seluruh nilai jawaban yang diberikan tiap narasumber

N : Total seluruh nilai ideal

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Data Validasi Ahli Media dan Materi

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76 - 100%	Sangat baik	Sangat sesuai/ sangat valid/ tidak perlu diperbaiki
2.	51 - 75%	Baik	Sesuai/ valid/ tidak perlu diperbaiki
3.	36 -50%	Cukup baik	Kurang sesuai/ kurang valid/ perlu diperbaiki
4.	≤ 35%	Kurang baik	Tidak sesuai/ tidak valid/ perlu diperbaiki

Sumber : Arikunto, 2010 (dalam Rahmawati, 2020)

Media dapat dikatakan valid pada saat nilai persentase validasi media dan validasi materi masing-masing mencapai presentase angka $\geq 51\%$ sesudah melakukan uji kevalidan.

2. Respon Peserta Didik

Berikut rumus yang dipakai dalam menghitung respon/tanggapan peserta didik terhadap media dari hasil angket peserta didik :

$$\text{Presentase PD} = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \Sigma n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto, 2007 (dalam Alfiansyah & Hakiky, 2021)

Keterangan :

- SS = Sangat setuju
S = Setuju
KS = Kurang setuju
TS = Tidak setuju
STS = Sangat tidak setuju
 Σn = Jumlah pertanyaan pada angket

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Ketercapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81 - 100%	Sangat baik
2.	61 - 80%	Baik
3.	41 - 60%	Cukup baik
4.	21 - 40 %	Kurang baik
5.	0 - 36%	Sangat kurang baik

Sumber : (Alfiansyah & Hakiky, 2021)

Media dikatakan praktis atau memiliki respon positif apabila hasil presentase respon peserta didik mencapai $\geq 61\%$