

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian mengembangkan media pembelajaran tentang keberagaman budaya dengan media *scrapbook*. Menurut sutama mengatakan bahwa pengembangan dan penelitian merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah *scrapbook*. Diharapkan dengan dibuatnya media *scrapbook* dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar dan jika dalam pembuatan media tidak dapat meningkatkan antusias peserta didik maka, peneliti akan melakukan evaluasi atau revisi terhadap media. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ini adalah salah satu model desain pembelajaran. Menurut sutarti (Sugiyono, 2018) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang di populerkan sejak pada tahun 1990an yang di populerkan oleh *Robert Maribe Branch* ADDIE merupakan singkatan dari (*Analisis-Design-Develop-Imploment Evaluate*).

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

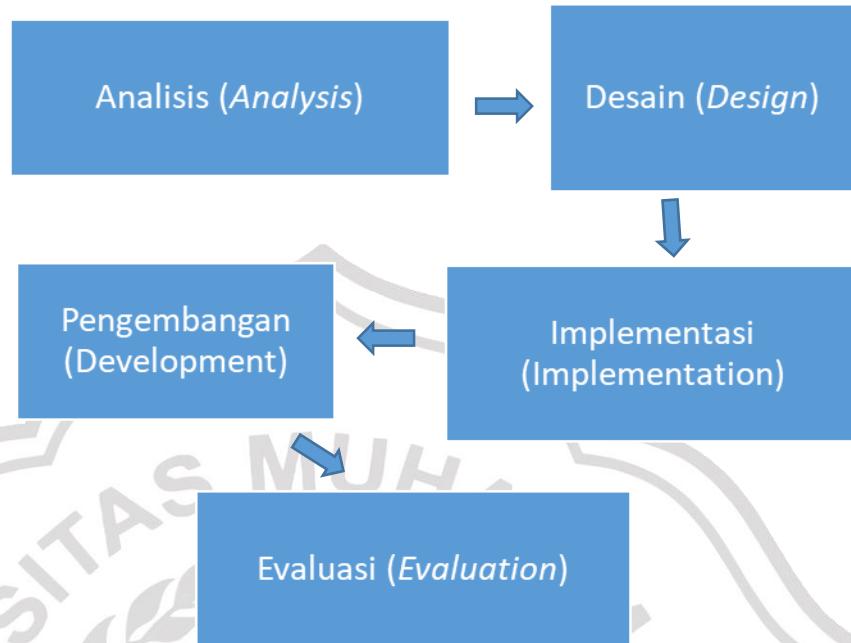
Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas IV UPT SD NEGERI 358 GRESIK kecamatan Sangkapura Pulau Bawean. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli materi dan peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 358 Gresik.

D. Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti agar dapat pembuatan produk bisa sesuai dengan pengembangan dan kebutuhan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilapangan. Ada lima tahap dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagai berikut:



Sugiyono, 2018)

Bagan 3. 1 Prosedur Penelitian

1. Analysis (analisis)

Pada tahap ini yaitu yang dilakukan peneliti adalah dengan menganalisis pentingnya pengembangan media dan bagaimana mengetahui kelayakan dan prosedur dalam pengembangan. Dalam tahap analisis ada 3 hal yang dapat mengembangkan media yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis pembelajaran. Pada tahap ini dapat menentukan media yang akan dikembangkan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang maksimal.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keadaan yang terjadi pada saat pembelajaran dan keadaan dalam penggunaan media pembelajaran sebagai tempat informasi dalam proses berjalannya pembelajaran. Dapat disimpulkan pada tahap ini yaitu peneliti perlu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dalam membantu peserta didik mendapatkan informasi melalui media yang menarik dan dapat membuat ke efektifan dalam pembelajaran.

b. Analisis pembelajaran

Pada tahap ini yaitu analisis pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung peneliti melakukan analisis dan memperhatikan karakteristik peserta didik saat penyampaian pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jadi, peneliti dapat memperoleh informasi untuk mengembangkan sebuah media dan kebutuhan pelaksanaan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti menganalisis tema dan KD yang akan diterapkan pada media agar mengetahui apa yang harus dicapai dalam pembelajaran tersebut.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik yaitu dengan memperoleh informasi tentang sikap dan kemampuan peserta didik pada pembelajaran yang akan disampaikan. Tujuan dari

tahap ini yaitu untuk mengetahui media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik.

2. *Design (Perancangan)*

Pada tahap kedua ini adalah peneliti menggunakan model ADDIE. Peneliti melakukan perancangan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik. Menentukan bentuk medianya dan juga mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dibuat.

Peneliti harus memperhatikan apa saja syarat dalam pengembangan media. Media dapat disusun dengan baik apabila sesuai dengan prosedur penyusunan dan memperhatikan kelayakan media, kelayakan materi dan kelayakan isi. Media yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan pembuatan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini pengembangan dilakukan sesuai dengan rancangan. Media yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media. Pada proses validasi peneliti menggunakan instrument yang sudah dirancang sebelumnya.

Validator diminta untuk menilai isi yang ada didalam media yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran. Selain itu, validator juga dapat memberikan saran yang berkaitan dengan isi kepada

peneliti terhadap media yang dikembangkan yang nantinya digunakan sebagai acuan pada tahap revisi atau perbaikan. Validasi dilakukan sampai media tersebut dinyatakan layak untuk diimplementasikan atau diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang nantinya akan mendapatkan nilai kevalidan media.

4. *Impelementation* (implementasi)

Tahap impelementasi yaitu tahap dimana menerapkan media ke peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan impelementasi kepada peserta didik dengan bantuan media yang telah dikembangkan. Dengan cara menjelaskan isi atau konteks yang ada didalam media tersebut.

Selanjutnya peneliti melakukan penyebaran angket respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan yang berisi tentang pertanyaan tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh nilai kepraktisan penggunaan media pembelajaran. Peserta didik juga dapat memberikan komentar terhadap media pembelajaran. Setelah itu peneliti menganalisis angket respon peserta didik untuk mengetahui kemenarikan media yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini adalah tahap terakhir yang dilakukan peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada media yang dikembangkan berdasarkan komentar yang diperoleh dari validator ahli media. Jadi setelah melakukan

evaluasi media nantinya akan membuat media yang dikembangkan dapat digunakan dan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data, Validasi Dan Angket Respon

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan angket. Berikut beberapa tahap dalam pengumpulan menurut (Iii, 2017) data yaitu:

1. Observasi

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengobservasi tentang karakteristik peserta didik, dan analisis materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

2. Wawancara

Langkah yang kedua adalah tahap wawancara. Peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik atau kesulitan yang dialami peserta didik dalam materi keberagaman budaya.

3. Angket

Peneliti melakukan penyebaran angket untuk mengumpulkan informasi dan data saat pembuatan media pembelajaran. Angket tersebut dibagikan kepada validator untuk memvalidasi media agar nantinya media tersebut

layak untuk digunakan. Angket juga diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data, instrumen penelitian tersebut dapat berupa kuesioner (daftar pertanyaan), formulir observasi, formulir-formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya, menurut Notoatmodjo (dalam Arrias *et al.*, 2019).

1. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi di kelas dengan menggunakan lembar observasi peneliti dapat mengetahui permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Lembar wawancara

Lembar wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh peneliti saat melakukan wawancara di kelas dengan menggunakan lembar wawancara sehingga peneliti dapat mengetahui tentang apa saja yang digunakan saat proses pembelajaran, respon peserta didik terhadap pembelajaran IPS pada materi kebudayaan.

3. Lembar validasi ahli media dan ahli materi

Lembar validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook* budaya dikker sangkapura (S'BUDISA) yang telah dikembangkan. Pada penggunaan lembar validasi bertujuan untuk mendapatkan nilai, masukan maupun komentar dari ahli media dan ahli materi

4. Angket respon

Angket respon ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* dan penggunaan saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket ini berisi tentang respon peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan.

G. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu:

1. Analisis kevalidan penelitian ini menggunakan angket kevalidan dan angket respon pendidik. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah dengan menganalisis data dengan menghitung skor rata-rata dari setiap butir instrument validasi ahli media, ahli materi, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validitas yang telah diketahui selanjutnya dapat di cocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Presentase	Kriteria kevalidan
$76 \leq NA \leq 100$	Valid
$56 \leq NA < 76$	Cukup valid
$40 \leq NA < 56$	Kurang valid
$0 \leq NA < 40$	Tidak valid

Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan

(Sugiyono, 2012)

Media pembelajaran dapat dikatakan valid jika skor hasil validasi dari ahli media dan ahli materi diperoleh $\geq 76\%$, jika skor yang diperoleh $<76\%$ maka media harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator media dan materi. Peneliti melakukan perbaikan apabila terdapat komentar/saran dari validator.

2. Analisis respon pengguna

Penilaian media scrapbook dapat dikatakan layak apabila rata-rata berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimal

Penilaian angket respon pengguna

Tabel 3. 2 Penilaian angket respon pengguna

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Arikunto S.,2007)

Tabel 3. 3 Presentase respon pengguna

Presentse	kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Sngat kurang baik

(Arikunto S.,2007)

Penilaian pada scrapbook dapat dikatan sangat baik apabila Jika media dari hasil angket respon “ya” apabila mendapat skor dengan rata-rata $\geq 61\%$ dengan kategori “Valid. Jika media medapatkan skor $\leq 61\%$ maka, peneliti melakukan perbaikan pada media sampai media tersebut layak untuk digunakan.