

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau biasa dikenal dengan penelitian pengembangan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Sugiyono, 2014 (Koriaty & Agustani, 2016) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk. Penelitian ini adalah pengembangan suatu produk yang memiliki sifat kebaruan atau menyempurnakan produk yang dahulu dan sudah diciptakan sehingga dapat dipertanggungjawabkan Saondi, 2012 (Fitriyah et al., 2022).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

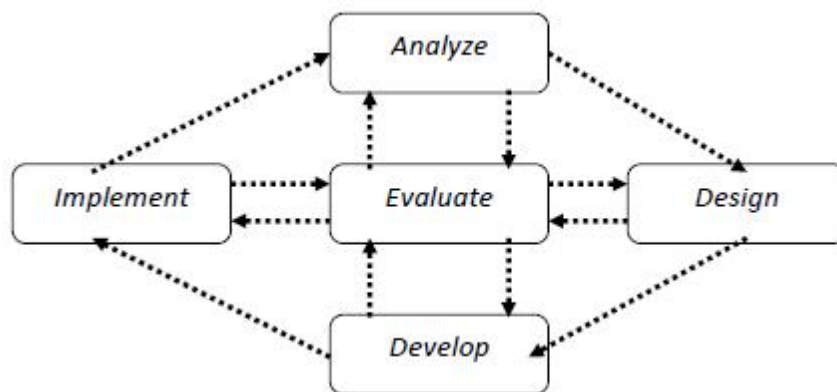
Penelitian ini dilakukan di UPT SD NEGERI 18 GRESI yang beralamatkan di Desa Gulomantung, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil 2022/2023.

C. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD NEGERI 18 GRESIK yang berjumlah 25 peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE (Puspasari & Suryaningsih, 2019)

1. Tahap Analisi (analysis)

Tahap ini adalah tahap mengumpulkan informasi untuk menganalisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pihak sekolah terkait media yang akan dikembangkan. Adapun tahap analisis yang diterapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di sekolah dan menentukan produk yang akan dikembangkan. Kebutuhan yang dimaksud dalam hal ini adalah media pembelajaran. Media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membuat peserta didik dapat lebih memahami materi yang telah disampaikan guru. Media ini akan dikembangkan sesuai kebutuhan dari peserta didik kelas V UPT SDN 18 Gresik. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan dan permasalahan pada peserta didik kelas V UPT SDN 18 Gresik.

2) Analisis kurikulum

Kurikulum yang diterapkan oleh UPT SDN 18 Gresik adalah kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka. Tujuan peneliti menganalisis kurikulum adalah untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan sekolah dalam proses pembelajaran.

3) Analisis materi pembelajaran

Peneliti melakukan analisis materi pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi materi apa yang akan diajarkan serta disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

4) Analisis peserta didik

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui karakteristik peserta didik di dalam kelas dan saat proses pembelajaran.

5) Analisis media pembelajaran

Analisis media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media apa yang digunakan sebelumnya, serta menganalisis media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Tahap Desain

Tahap Desain merupakan tahap gambaran media yang akan dikembangkan. Tahap perencanaan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah memperoleh data analisis, peneliti melakukan langkah awal yaitu :

- a. Menetapkan materi yang diajarkan kepada siswa dan yang akan dicapai melalui media pembelajaran
- b. Menentukan bahan yang akan digunakan, warna yang akan digunakan dalam membuat media
- c. Menyusun langkah – langkah pembuatan media yang akan dikembangkan

Peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. adapun tahapannya yaitu :

- a. Desain menyusun pembuatan media
- b. Kerangka dasar untuk membuat media pembelajaran

- c. Perancangan media pembelajaran ini menggunakan bahan dari kain flanel warna – warni yang dibentuk seperti buku, dan berisikan aktivitas untuk peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Busy Book*. Setelah melakukan perancangan media dikembangkan ke dalam bentuk fisik (produk) sesuai dengan rancangan. Adapun tahapan pengembangan *Busy Book* sebagai berikut :

- a. Melakukan penataan isi dan struktur yang akan dimasukkan ke dalam media *Busy Book* serta disesuaikan dengan materi ajar pada buku siswa.
- b. Pembelajaran dengan membuat desain tema hewan ruminansia.
- c. Membuat evaluasi pembelajaran terhadap peserta didik.

Setelah media pembelajaran selesai, peneliti membuat validasi untuk diserahkan kepada validator (orang yang ahli dalam media pembelajaran). Validator menggunakan instrumen yang telah dibuat oleh peneliti untuk melakukan validasi. Hasil dari validator akan digunakan peneliti sebagai bahan perbaikan untuk memperbaiki media pembelajaran agar lebih baik, berkualitas dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian oleh ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan nilai kevalidan media pembelajaran sehingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap penerapan media yang telah dikembangkan dan telah di validasi oleh validator. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba pengembangan. Uji coba pengembangan ini dilakukan secara terbatas kepada peserta didik di UPT SDN 18 Gresik. Uji coba pengembangan bertujuan untuk menguji media pembelajaran media *Busy Book*. Untuk mendapatkan hasil belajar dengan menggunakan media *Busy Book* guru dan peserta didik diberikan angket untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi

Pada tahap ini data yang diperoleh dari validasi ahli media dan respon peserta didik untuk mengetahui evaluasi media yang telah di implementasikan. Pada tahap ini peneliti memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran busy book berdasarkan saran serta masukan oleh ahli media mengenai keefektifan media *Busy Book* dalam pembelajaran materi sistem pencernaan hewan ruminansia.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan peneliti memperoleh data yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan dimana peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang sedang diamati dan mencatat informasi dengan

menggunakan instrumen. Observasi ini dilakukan di UPT SDN 18 Gresik dengan tujuan untuk mengetahui kegiatan proses pembelajaran peserta didik kelas V UPT SDN 18 Gresik. Dapat dilihat dari permasalahan yang ada di kelas serta pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Observasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai permasalahan yang ada di kelas dan mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik terkait media.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada narasumber. Narasumber dalam hal ini adalah guru kelas UPT SDN 18 Gresik. Wawancara digunakan peneliti untuk mengetahui permasalahan terkait media pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar.

3. Validitas

Validitas adalah pengumpulan data untuk mengukur kevalidan media yang dikembangkan. Peneliti mengukur media yang dikembangkan dengan instrumen validasi yang akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Lembar validasi ini digunakan peneliti untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Dengan begitu peneliti dapat mengetahui kelayakan media tersebut.

4. THB (Tes Hasil Belajar)

Tes hasil belajar ini digunakan peneliti untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari. Tes hasil belajar akan dilakukan

oleh peneliti setelah menerapkan media *Busy Book* pada pembelajaran peserta didik kelas V UPT SDN 18 Gresik. Dengan tes hasil belajar ini dapat dikatakan sebagai alat ukur pemahamana peserta didik pada mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan hewan ruminansia.

5. Angket

Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden. Peneliti menggunakan angket yang akan diberikan kepada peserta didik dan tanggapan peserta didik terkait penilaian, komentar serta saran peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Menurut Sugiyono, 2017 (Nikmah et al., 2020) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur data penelitian atau fenomena alam yang sedang penelitian. Instrumen penelitian juga dapat disebut sebagai alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini diantaranya adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket.

1. Pedoman Observasi

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan di UPT SDN 18 Gresik, peneliti mengamati terkait media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran. Melakukan observasi terkait kendala atau kesulitan

apa saja yang dialami peserta didik dalam materi sistem pencernaan hewan ruminansia. Peneliti akan mencatat hasil dari observasi tersebut.

Tabel 3.1 Kisi - Kisi Pedoman Observasi

No	Kisi – Kisi Observasi
1.	Media yang digunakan dalam proses pembelajaran
2.	Hambatan dalam proses pembelajaran
3.	Penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan
4.	Kurikulum yang digunakan dalam UPT SDN 18 Gresik

Adaptasi : (Wulansari, 2019)

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dengan tanya jawab antara peneliti dengan narasumber. Adapun narasumber dalam wawancara ini adalah guru wali kelas V dan peserta didik kelas V. Peneliti akan menyiapkan sejumlah pertanyaan terkait dengan proses pembelajaran IPA.

Tabel 3.2 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator
1.	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses kegiatan belajar mengajar 2. Metode yang diterapkan dalam pembelajaran 3. Ketersediaan media pembelajaran 4. Media yang digunakan sebelumnya 5. Media Busy Book yang akan dikembangkan 6. Hambatan yang dihadapi guru saat pembelajaram IPA

2.	Peserta didik	1. Pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan 2. Kesulitan peserta didik pada materi yang diajarkan
----	---------------	--

Sumber : Olahan Peneliti

3. Pedoman Validasi

Pedoman validasi dalam penelitian ini digunakan sebagai alat pengumpulan data mengenai media yang dikembangkan. pedoman validasi ini berisikan terkait desain atau perencanaan media, materi yang digunakan serta ketertarikan media yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi akan dijadikan sebagai bukti kelayakan dari pengembangan media tersebut.

Tabel 3.3 Kisi - Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Keterpaduan	1. Keterpaduan warna	1
2.	Keseimbangan	1. Tata Letak pada media tepat dan baik	2
3.	Bentuk huruf	1. Kesesuaian ukuran huruf	3
4.	Warna	1. Kesesuaian warna background 2. Kesesuaian warna tulisan 3. Kemenarikan gambar animasi	4,5,6
5.	Bahasa	1. Ketepatan bahasa	7
6.	Keamanan dan Kekuatan	1. Bahan yang digunakan dalam media tidak mudah rusak 2. Kekuatan bahan 3. Keamanan bahan	8,9,10

Adaptasi : (Dita, 2022)

Selanjutnya tabel dibawah ini adalah validasi ahli materi yang bertujuan untuk menyesuaikan materi pembelajaran yang akan diterapkan pada media yang akan dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi - Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Kualitas isi dan Tujuan	1. Kelengkapan materi 2. Kesesuaian dengan materi 3. Kejelasan & kemudahan materi yang disajikan 4. Ketepatan penggunaan bahasa	1,2,3,4
2.	Kualitas pembelajaran	5. Kesesuaian dengan KD 6. Kejelasan tujuan pembelajaran 7. Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media 8. Meningkatkan pemahaman peserta didik 9. Media dapat meningkatkan keaktifan peserta didik 10. Media dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok	5,6,7,8,9,10

Adaptasi : (Dita, 2022)

1. Pedoman THB

Tes Hasil Belajar (THB) disusun oleh peneliti dengan menyesuaikan materi dan indikator yang diajarkan. THB ini berisikan 10 soal pilihan ganda dan 10 soal jawaban singkat. THB dilakukan setelah menggunakan *Busy Book*. Instrumen ini digunakan peneliti untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan dengan menggunakan media *Busy Book*.

2. Pedoman Angket

Angket ini ditujukan kepada peserta didik. Lembar angket berisikan terkait penilaian, komentar, serta saran peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi – kisi pedoman respon peserta didik.

Tabel 3.5 Kisi - Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Penyajian Media	1. Media dapat meningkatkan minat belajar	1
		2. Warna kain flanel menumbuhkan semangat belajar	2
		3. Media mudah digunakan dalam pembelajaran	3
2.	Aspek materi	2. Isi pada media mempermudah untuk memahami materi	4,5,6,7
		3. Tampilan tulisan mudah dipahami	8
3.	Aspek Sikap	1. Media busy book tidak berbahaya	9
		2. Menyenangkan untuk belajar	10
		3. Media tidak mengandung aspek negatif	11
		4. Permainan dan kegiatan pada media menyenangkan	12

Sumber : (Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro et al., 2021)

G. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan kegiatan penelitian yang berupa proses penyusunan dan pengolahan data yang digunakan untuk menafsirkan data yang telah diperoleh. Analisis data menurut Sugiyono, 2016 (Silkyanti, 2019) merupakan proses mencari serta menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan

lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori, menjelaskan ke dalam unit, menyusun pola, menentukan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang mudah dipahami. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Analisis yang digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran *Busy Book* yang di nilai oleh validator dan sesuai dengan materi pembelajaran serta tampilan media pembelajaran. Menurut Agustina, 2016 (Fadlilah, 2020) tahap – tahapan yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data sebagai berikut :

- a. Penulis mempersiapkan data – data yang diperoleh terlebih dahulu, kemudian menganalisis data tersebut
- b. Selanjutnya, setelah validator memberikan skor peneliti kemudian menghitung skor kriteria
- c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Sumber (Fadlilah, 2020)

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

Tabel 3.6 Presentase Hasil Validitas

Skor	Kriteria Validitas
85,01 – 100,00%	Sangat Valid
70,01 – 85,00%	Cukup Valid
50,01 – 70,00%	Kurang Valid
01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Sumber : (Fadlilah, 2020)

2. Analisis Respon Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran peserta didik diberikan angket, angket ini digunakan untuk menganalisis respon peserta didik terkait media yang dikembangkan. Cara yang digunakan untuk mengukur respon peserta didik antara lain :

Tabel 3.7 Kategori Penilaian Respon Peserta Didik

Kualifikasi	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Kurang Setuju	1

$$\text{Presentase Peserta Didik} : \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + STS}{(5 \times \Sigma) \times \text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Tabel 3.8 Presentase respon peserta didik terhadap media Busy Book

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

Adaptasi : (Fadlilah, 2020)

Media Busy Book yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan baik jika presentase respon peserta didik sudah mencapai $\geq 61\%$.

3. Analisis Efektivitas

Analisis efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Busy Book*. Untuk mengetahui keefektifan tersebut dilakukan Tes Hasil Belajar (TBH). Tes hasil belajar dapat dikatakan meningkat jika peserta didik mendapatkan skor ≥ 75 dan dapat dikatakan tuntas jika keseluruhan mendapatkan skor 75%. Data tes dapat diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

1) Daya Serap Individual

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

2) Ketuntasan Belajar Klasikal

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

Sumber : (Awalia et al., 2019)