

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*, menurut Sugiyono (2009) secara umum merupakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan melalui 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Branch (2009)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 119 Gresik, Jl Bintoro No 04 Balongpanggang, Kecamatan Balongpanggang, Kabupaten Gresik.

2. Waktu

Dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2022-2023.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III UPT SD Negeri 119 Gresik yang berjumlah 19 peserta didik. Dengan jumlah peserta didik laki-laki 8 peserta didik, dan jumlah peserta didik perempuan 11 peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian pengembangan ini berpedoman pada desain penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

LANGKAH PENGEMBANGAN MODEL ADDIE



Bagan 3 1 Langkah Pengembangan Model ADDIE (Sumber : Branch (2009))

1. *Analysis* (analisis)

Proses analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap pertama adalah analisis kinerja, yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Tahap ini bertujuan untuk memahami permasalahan yang timbul selama penggunaan media pembelajaran di kelas. kemudian menemukan pembaruan media pembelajaran. Setelah tahap awal analisis kinerja, tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi kebutuhan media peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. *Desain* (desain)

Dari perancangan media kerangka pembuatan media dari desain media, materi, lalu langkah selanjutnya. Adapun perencanaan produk adalah sebagai berikut : (1) menyusun kerangka materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran wayang kartun rumasa pada materi jual beli, (2) membuat perencanaan media wayang kartun rumasa dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, (3) menyusun desain instrument penilaian media wayang kartun rumasa. Penyusunan instrumen dilakukan agar media yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.

3. *Development*

Langkah ketiga adalah mengembangkan media pembelajaran berdasarkan desain awal. Berikut ini adalah langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam membuat wayang kartun RUMASA (Seru Main Bersama) : (1) Membuat media wayang kartun RUMASA. Pembuatan media ini dilihat dari segi desain dan materi, (2) melakukan review media atau melakukan validasi pembelajaran kepada tim validator, (3) Melakukan perbaikan dan revisi pada media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari tim ahli media dan materi sehingga dapat dibandingkan perbedaan sebelum dan setelah revisi media tersebut.

4. *Implementation* (implementasi)

Langkah keempat adalah menguji media dalam proses pembelajaran di Kelas 3, dengan melibatkan peserta didik untuk mengisi angket untuk

mengetahui respon dan keefektifan media pembelajaran Waang kartun Rumasa.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Media wayang kartun RUMASA harus melalui proses evaluasi, yang akan diikuti oleh revisi akhir terhadap media yang telah dikembangkan..

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Validasi

a) Validasi Aspek Kelayakan isi

Penilaian terhadap kelayakan isi melibatkan sepuluh indikator penilaian yang berasal dari kriteria kelayakan, termasuk (1) pemilihan materi yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai, (2) kesesuaian materi dengan kemampuan dan keterampilan mahasiswa, serta (3) kesesuaian materi dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS). Hasil uji coba terhadap 20 mahasiswa menunjukkan bahwa kelayakan isi rata-rata mendapatkan skor sebesar 4,15, atau setara dengan 83% dari total nilai, yang dapat dikategorikan sebagai "Baik". Permatasari (2020).

b) Validasi Aspek Kelayakan Pengujian

Evaluasi kelayakan dalam penyajian mencakup penilaian terhadap lima pertanyaan yang berakar dari kriteria evaluasi, termasuk (1) tingkat kejelasan petunjuk penggunaan modul dan (2) dalam sejauh apa penyajian materi mendorong motivasi belajar mahasiswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa kelayakan dalam penyajian memiliki skor rata-rata sebesar 4,17, setara dengan 83% dari nilai total, sehingga dapat dikategorikan sebagai "Baik". Permatasari (2020).

c) Validasi Aspek Kegrafikan

Penilaian kelayakan kegrafikan terdiri dari tiga butir soal yang mencakup aspek pemanfaatan komponen kegrafikan seperti gambar, tabel, dan ilustrasi untuk memperjelas materi, serta ketepatan pemilihan huruf dan bentuk huruf. Hasil uji coba menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 4,2, yang setara dengan persentase 85%. Oleh karena itu, aspek kegrafikan dapat dikategorikan sebagai sangat baik. Permatasari (2020).

d) Validasi Aspek Kebahasaan

Penilaian kelayakan bahasa melibatkan dua butir soal yang mencakup aspek kesesuaian dan ketepatan dalam pemilihan kata (diksi), serta kecocokan bahasa dengan tingkat pemahaman mahasiswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 4,3, yang setara dengan persentase 86%. Oleh karena itu, aspek bahasa dapat dikategorikan sebagai sangat baik. Permatasari (2020).

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan kepada individu atau kelompok dengan maksud untuk mengumpulkan respon sesuai dengan keperluan penelitian. Oleh sebab itu, pertanyaan dalam angket seringkali digunakan sebagai alat untuk melakukan survei, yang mencakup proses pengumpulan, teknik pemilihan sampel, analisis, dan interpretasi data dari sekelompok individu. Hayati Rina (2022)

F. Intrumen Penelitian

a. Lembar validasi

Penelitian dalam proses pengembangan produk, sesuai dengan evaluasi penilaian, hasil guru dan peserta didik. Ada dua kelompok penilai yaitu ahli materi dan ahli media. angket evaluasi akan diberikan kepada tim validasi, jika tim validasi memiliki saran dan informasi untuk menambah point masukan untuk perbaikan produk. Intrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan yang bersumber dari Badan Standart Nasional Pendidikan (BSNP). Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran RUMASA yang dikembangkan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Lembar Angket

Angket respon lembar angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik, dalam pernyataan angket tersebut berisi tentang tampilan media pembelajaran, pemahaman peserta didik terhadap dan motivasi belajar. Cara mengisi angket ini dengan memberikan centang (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan pilihan

jawaban (Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Sangat Tidak Setuju (STS)).

G. Teknik Analisis Data

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

1. Kevalidan media pembelajaran

Kevalidan media pembelajaran wayang kartun Rumasa dinilai validator yang mengacu pada lembar validasi terhadap kesesuaian materi dan tampilan media. Menurut Akbar (2013) langkah-langkah yang dilakukan 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 mekasimum :

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

Sumber : Akbar (2013)

- d. Hasil validasi telah diketahui presentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagi berikut :

Tabel 3 1 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

Tanggapan peserta didik berasal dari angket yang bertingkat 1-5.

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 :

$$\text{Presentase PD} = \frac{(5xsb)+(4xb)+(3xc)+(2xk)+(1xsk)}{(5x\sum n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto (2019)

Tanggapan peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut :

Tabel 3 2 Presentase Respon Peserta Didik

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

Sumber : Sugiyono (2012)

Tanggapan peserta didik dikatakan baik jika presentase lebih dari 60%. Maka media Rumasa pada materi jual beli dinyatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik.