

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan. Menurut (Sukmadinata, 2016) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang mengembangkan produk yang sudah ada dan menghasilkan sebuah produk baru. Penelitian pengembangan ini dirancang untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada di kelas. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti adalah papan flanel profesi. Dengan bantuan media tersebut nantinya akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam mengingat materi profesi.

Peneliti memilih menggunakan metode penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Menurut Angdala 2007 dalam (Pudjawan et al., 2019) dimana proses yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Sebagai bahan pertimbangan model pembelajaran ADDIE cocok karena dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang bermanfaat dan membantu guru saat proses belajar mengajar.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

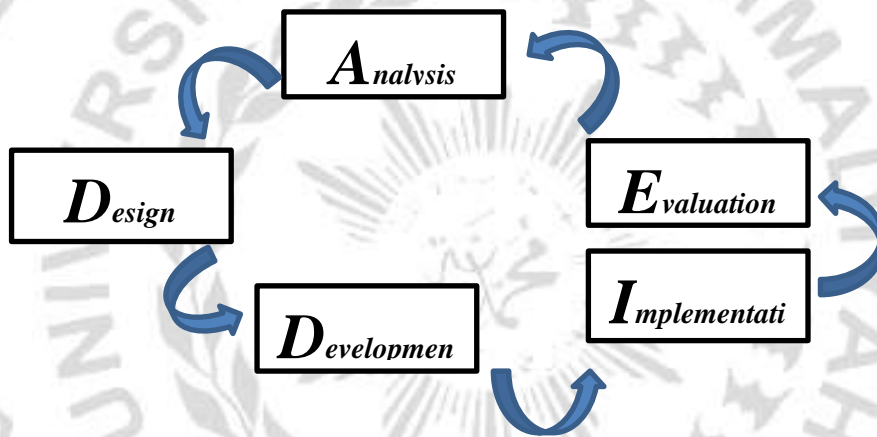
Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 98 Gresik, yang beralamatkan Jl. Raya Benjeng, 122, Bulurejo, Kec. Benjeng, Kab. Gresik. Peneliti melakukan penelitian pada tahun semester ganjil ajaran 2022/2023.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV UPT SDN 98 Gresik, dengan jumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 9 perempuan dan 20 laki-laki. Subjeknya yakni 4 validator diantaranya 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi.

### D. Prosedur Penelitian

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch ini menjadi acuan dalam model yang akan digunakan oleh peneliti. Terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE, yakni : *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



**Gambar 3.1 Bagan Tahap Model ADDIE 1**

Sumber : Angdala 2007 dalam (Pudjawan & dkk, 2019)

Tahap pengembangan yang digunakan peneliti dijelaskan sebagai berikut,:

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini peneliti mengumpulkan, mencari informasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan mengevaluasi kelayakan kriteria media pembelajaran.

Terdiri dari beberapa tahap analisis yakni :

##### a. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kurikulum kelas yang digunakan oleh guru di kelas.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sehingga mudah bagi peserta didik dalam belajar.

d. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti harus memahami karakter peserta didik agar media yang dikembangkan dapat konsisten dalam pengajaran IPS. Untuk analisis ini peneliti mewawancarai guru kelas.

**2. Desain (*Design*)**

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tahap selanjutnya. Dalam rancangan media ini dilihat dari segi desain dan materi.

Segi desain yang dimaksud adalah rancangan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diterapkan ke peserta didik. Rancangan awal media ini peneliti menggunakan aplikasi corel draw X7 untuk mengkombinasikan warna yang serasi. Triplek dengan ketebalan 5mm berfungsi sebagai bahan dasar, dan dilapisi kain flanel persegi panjang, nantinya gambar-gambar profesi ditempel dengan magnet. Desain awal media PALANEL ini merupakan hasil dari tahap ini.

**3. Pengembangan (*Development*)**

Setelah tahap perencanaan, peneliti melakukan tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, media divalidasi oleh validator (Orang yang ahli dalam media pembelajaran. Ketika melakukan validasi, validator menggunakan instrumen yang telah dirancang pada tahun sebelumnya.

Ahli media akan menilai desain media PALANEL (Papan Flanel) yang mencakup bentuk, warna, kesederhanaan, keseimbangan, dan keterpaduan. Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan untuk perbaikan kesempurnaan media PALANEL (Papan Flanel) yang dikembangkan. Penilaian ahli media dilakukan sampai media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar mendapat kevalidan media.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Setelah dilakukan penelitian ahli kemudian dilakukan penilaian uji coba pengembangan. Tujuan dari uji coba pengembangan ini adalah untuk menguji media PALANEL (Papan Flanel) dan mengetahui hasilnya di kelas pada selama pembelajaran. Uji pengembangan ini dilakukan di kelas IV, Hasil yang diperoleh pada tahap ini berupa media PALANEL (Papan Flanel) yang sudah direvisi.

#### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap ini peneliti mengevaluasi kualitas media untuk melihat apakah media PALANEL yang dikembangkan sudah sesuai yang diharapkan atau tidak. Evaluasi yang dilakukan yakni dengan menyebarkan angket respon ke peserta didik.

### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik pengumpulan data**

##### **a. Validasi Media**

Media yang dikembangkan akan diberikan kepada dua validator atau seorang ahli dalam media dan ahli materi yang berpengalaman dalam proses belajar mengajar. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran PALANEL (papan flanel) materi profesi, kemudian memberi saran sebagai masukan dalam perbaikan media yang sedang dikembangkan.

#### b. Angket respon peserta didik

Angket ini digunakan untuk memvalidasi instrument media pembelajaran PALANEL (Papan Flanel). Hal ini bertujuan untuk memastikan kualitas media PALANEL (Papan Flanel). Angket ini disiapkan oleh peneliti dan diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media PALANEL (Papan Flanel). Penilaian peserta didik dengan menggunakan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan pada lembar angket tersebut dengan pilihan beberapa kolom seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

#### 2. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data adalah sebuah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan memudahkan kegiatan.

##### a. Lembar Validasi

Kualitas media pembelajaran dan bahan pembelajaran dapat dinilai dengan bantuan lembar validasi. Lembar validasi ahli media dan ahli materi ini yang nantinya akan digunakan oleh peneliti. Lembar validasi adalah kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden (Sukmadinata, 2007).

Lembar validasi dan angket ini berisi beberapa pertanyaan yang digunakan untuk menilai media dan materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan aspek yang harus dinilai dengan memberi tanda centang (√), dan memberi skor penilaian 1 sampai 4. (Terlampir)

##### b. Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket ini akan dibuat oleh peneliti untuk mengetahui respon dari peserta didik. Dalam pernyataan angket menanyakan tentang motivasi belajar, kemandirian, pemahaman peserta didik terhadap materi, tampilan media, dan cara mengajar guru menggunakan media. Cara mengisi angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan pilihan jawaban Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut uraian pernyataan pada angket respon peserta didik : ketertarikan pada media, materi dan Bahasa. . (Terlampir)

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Validasi Media PALANEL (Papan Flanel)**

Data hasil validasi media PALANEL dianalisis menggunakan metode analisis presentasi dengan rumus pengolahan data yang diadaptasi dari (Akbar, 2013). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian untuk menganalisis data sebagai berikut (Akbar, 2013) :

- a. peneliti menyiapkan data-data dan menganalisis data yang didapatkan.
- b. Penilaian media oleh validator akan dihitung oleh peneliti sesuai dengan skor disetiap kriteria.
- c. pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber : Akbar (2013)

- d. hasil validasi yang telah diketahui persentasenya dapat dibandingkan dengan validasi berikut :

Menurut B, Subali, dkk, 2012 menyatakan nilai validator dimasukkan kedalam kriteria dibawah ini :

**Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan**

Skor	Kriteria
85 – 100	Sangat valid
69 – 84	Valid
53 – 68	Cukup valid
36 – 52	Kurang valid

(B, Subali, dkk 2012)

e. Media dapat dikatakan valid jika mendapatkan skor  $\geq 69\%$ .

## 2. Analisis Respon Peserta Didik

Menurut (Arikunto, 2019) ada lima tingkatan analisis dan memiliki arti masing-masing data, sebagai berikut :

1. SS = Sangat Setuju, diberi nilai 5
2. S = Setuju, diberi nilai 4
3. KS = Kurang Setuju, diberi nilai 3
4. TS = Tidak Setuju, diberi nilai 2
5. STS = Sangat Tidak Setuju, diberi nilai 1

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

Sumber : Arikunto (2019)

Ketentuan dalam pemberian makna menggunakan kriteria tingkat ketercapaian sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Ketercapaian**

Presentase %	Kriteria
81 - 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 - 36	Sangat Kurang Baik

(Arikunto,2019)

Media Palanel (papan flannel) dapat dikatakan praktis jika respon peserta didik mencapai  $\geq 61\%$ .

