

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis Penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) adalah riset yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kegiatan penelitian mendasar untuk mengumpulkan data tentang permintaan pengguna (*need assessment*), dilanjutkan dengan pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan produk dan mengevaluasi keefektifan produk tersebut.

Sugiyono dalam (Sea, 'et al.' 2022). Model pengembangan yang digunakan oleh penelitian adalah model 4-D dari Thiagarajan yang memiliki empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 73 Gresik berlokasi di Dusun Ngering Rt 03 Rw 03, Sukoanyar, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023

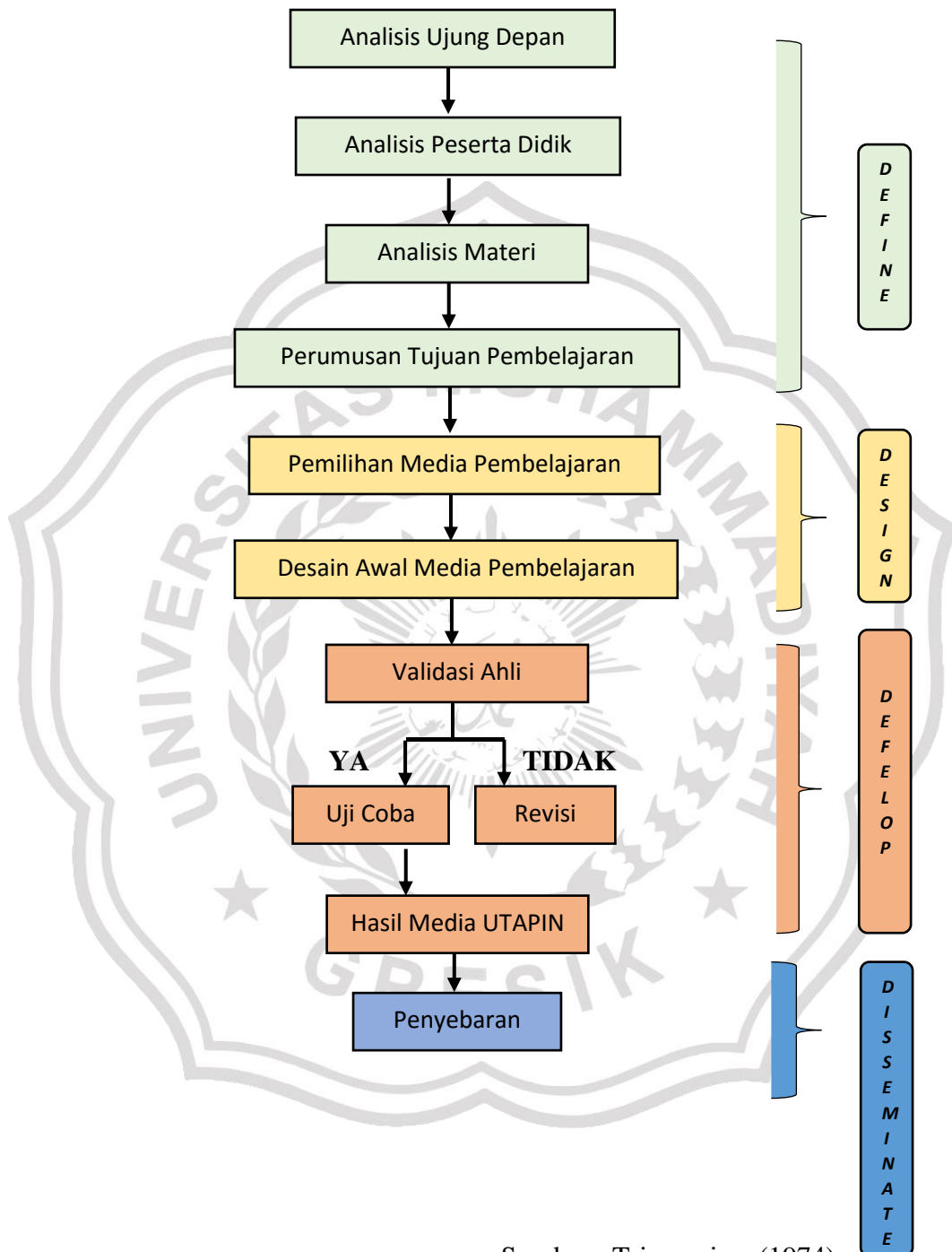
C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah meliputi validator media, validator materi, dan siswa kelas 4 P UPT SD Negeri 73 Gresik yang berjumlah 17 peserta didik laki-laki sebanyak 9 orang dan perempuan 8 orang..

D. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan peneliti adalah Pengembangan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, (1974 : 5). dalam model pengembangan 4-D terdapat empat tahap yang harus dilakukan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Adapun model pengembangan 4-D sebagai berikut :

Bagan 3.1 Bagan Model Pengembangan 4-D



Sumber : Triagarajan, (1974)

Berdasarkan bagan diatas, alur dalam penggunaan model pengembangan 4-D, berikut ini adalah penjelasan dalam setiap tahapannya :

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian (*define*) merupakan model penelitian pengembangan 4-D pada tahap awal. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan untuk proses pembelajaran, tahap ini selesai. Selain itu, peneliti sekarang dapat mengumpulkan berbagai data yang berkaitan dengan media dalam pengembangan. Tindakan yang perlu dilakukan antara lain sebagai berikut:

a. Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan di fokuskan untuk mengetahui permasalahan mendasar yang sedang dihadapi pada saat pembelajaran di kelas 4 UPT SD Negeri 73 Gresik.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung karakteristik dari peserta didik. untuk mengetahui hal tersebut pada tahapan ini, peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV dan observasi peserta didik selama proses pembelajaran dikelas 4 UPT SD Negeri 73 Gresik berlangsung.

c. Analisis Materi

Analisis materi merupakan langkah yang dilaksanakan untuk menentukan materi yang akan dituangkan kedalam media pembelajaran. Tahapan ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan menyusun bagian-bagian penting yang berkaitan dengan materi yang termuat dalam pelajaran.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilaksanakan setelah peneliti menentukan materi, Pada tahap ini, peneliti

merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan pada materi yang telah ditentukan termuat dalam (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang terlampir pada lampiran 4 halaman 92

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah melakukan tahapan pendefinisian (*define*), tahapan yang harus dilakukan peneliti yaitu tahap perancangan media pembelajaran. pada tahapan ini langkah-langkah yang harus peneliti lakukan antara lain :

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada tahapan ini, peneliti memilih media berdasarkan kebutuhan siswa dan masalah yang muncul selama pengajaran di kelas. Hal ini dilakukan agar sumber belajar yang diciptakan dapat membantu siswa dalam memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan. Peneliti juga memilih sumber mana yang sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat.

b. Rancangan Awal Media Pembelajaran

Pada tahap ini, Peneliti mulai membuat desain sederhana media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) di kertas yang diberi garis kotak-kotak menggunakan pensil untuk menentukan desain media dengan merancang jumlah kotak yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan di muat. Kemudian Rancangan awal tersebut mulai di edit dengan aplikasi corel draw dan canva, Peneliti merancang desain dengan menuangkan isi materi yang dimuat dalam media pembelajaran yaitu memuat pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi pada kelas 4 tema 8 subtema 1 pembelajaran 3. Kemudian peneliti merancang desain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Papan ular tangga akan dicetak menggunakan bahan banner berukuran 2,5 x 2,5 meter terdapat 7 x 6 kotak. Didalam setiap kotak berisi secara acak gambar kegiatan ekonomi berbasis tempat tinggal siswa,

bintang keberuntungan, wawasan, dan pertanyaan tentang materi kegiatan ekonomi.

Dadu yang digunakan terbuat dari dakron dan kain flanel berukuran 15 cm. Karena yang menjadi pion nya adalah siswa maka setiap kelompok akan mendapatkan *name tag* atau tanda pengenal kelompok yang harus dipakai oleh siswa yang menjadi pion. *name tag* atau tanda pengenal dicetak di kertas buffalo yang dan laminating ukuran menyesuaikan. sedangkan kartu pertanyaan, kartu wawasan, dan kartu bintang keberuntungan akan dicetak di kertas art carton ukuran menyesuaikan, dan aturan permainan di cetak di kertas art carton ukuran F4 dipotong menjadi 4 bagian kemudian di laminating .

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan penelitian ini bermaksud untuk membuat media pembelajaran. Pada titik ini, tindakan berikut diperlukan:

a. Validasi

Setelah media pembelajaran telah selesai dibuat, Selanjutnya yaitu tahap validasi yang berfungsi untuk mengvalidasi media yang telah dibuat oleh peneliti apakah sudah valid atau layak digunakan atau tidak. Media akan divalidasi oleh validator atau ahli media berdasarkan pada catatan yang dibeik oleh validator tentang kritik dan saran. Kemudian hasil validasi dapat digunakan untuk memperbaiki atau merevisi agar media dapat lebih sempurna.

b. Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan ntuk menilai keefektifan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran, media pembelajaran yang disetujui validator sekarang dapat diuji atau digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa ketika melakukan kegiatan

pembelajaran dengan menggunakan media yang dibuat oleh peneliti kemudian peserta didik mengisi lembar angket respon yang harus di isi sesuai dengan aspek yang ditentukan oleh peneliti.

4. Tahap penyebarluasan (*dissaminate*)

Media pembelajaran yang telah selesai direvisi dan dinyatakan valid untuk digunakan selanjutnya melewati tahap penyebarluasan. Tahapan ini bertujuan untuk menyebarkan produk atau media pembelajaran yang dihasilkan karena dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti menggunakan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, antara lain sebagai berikut, untuk mengumpulkan data penting dari penggunaan media pembelajaran :

a. Validasi Media

Pada tahapan teknik ini peneliti menunjukkan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) yang dikembangkan kepada validator ahli media. Kemudian peneliti memberikan lembar validasi media untuk diberi penilaian dengan memberi tanda (√) pada setiap aspek dan diberikan kritik dan saran guna memvalidasi media yang dikembangkan dan membuatnya layak untuk digunakan.

b. Validasi Materi

Pada tahapan ini peneliti menunjukkan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) yang dikembangkan kepada validator ahli materi. Kemudian peneliti memberikan lembar validasi materi untuk diberi penilaian dengan memberi tanda (√) pada setiap aspek dan diberikan kritik dan saran agar materi yang terdapat pada media

yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

c. **Angket Respon Peserta didik**

Pada tahapan ini peneliti memberikan angket respon siswa kepada setiap siswa kelas 4 UPT SDN 73 Gresik untuk mengetahui bagaimana respon mereka terhadap materi pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) yang telah dibuat. Pengisian angket respon peserta didik dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada setiap aspek penilaian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan lembar validasi media, lembar respon siswa, dan lembar validasi materi untuk mengumpulkan data penelitian ini. penggunaan lembar validasi tersebut bertujuan untuk memperoleh kevalidan data dari media yang dikembangkan. Pada penelitian pengembangan media UTAPIN menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut :

a. **Lembar Validasi Media**

Lembar validasi media dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai penilaian validator ahli media terhadap ketepatan media pembelajaran yang dibuat. Lembar validasi media harus di isi oleh ahli media dengan cara memberi skor penilaian berupa tanda (√) dari segala aspek yang termuat dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti. Lembar validasi media terlampir pada lampiran 6-7 halaman 100-102

b. **Lembar Validasi Materi**

Lembar validasi materi merupakan instrumen pengumpulan data setelah lembar validasi media. Lembar validasi materi digunakan untuk mendapatkan penilaian validator ahli materi mengenai validitas materi yang termuat dalam media pembelajaran.

validator ahli materi harus mengisi lembar validasi materi dengan cara memberikan skor penilaian berupa tanda (√) dari segala aspek materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Lembar validasi materi terlampir pada lampiran 11-12 halaman 110-112

c. **Lembar Angket Respon Peserta Didik**

Setelah peneliti melakukan uji coba media yang telah dikembangkan, peneliti memberikan lembar angket respon peserta didik yang harus dijawab dengan menggunakan checklist pada kolom yang telah disediakan oleh peneliti pada lembar angket respon siswa. Penggunaan lembar angket respon peserta didik memiliki tujuan untuk memperoleh data respon dari peserta didik setelah media yang dikembangkan oleh peneliti digunakan dalam pembelajaran. Lembar angket respon siswa terlampir pada lampiran 14 halaman 116

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan kumpulan data yang telah terkumpul, teknik analisis data digunakan untuk mengevaluasi validitas media yang dibuat. Analisis data berikut digunakan dalam penelitian ini :

1. Analisis kevalidan media

Analisis kevalidan media pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Peneliti mempersiapkan data-data yang diperoleh dari validator media terlebih dahulu
- b) Peneliti selanjutnya akan menghitung skor untuk setiap kriteria.
- c) Menggunakan pedoman menghitung skor validasi sebagai berikut:

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

(Sumber : Akbar, 2013)

Hasil perhitungan validasi telah diketahui presentasennya dapat di cocokkan dengan kategori tingkat kevalidan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel Presentase Hasil Validitas Media

No	Presentase Skor	Kategori Validitas
1.	85,1 - 100%	Sangat valid
2.	70,1 - 85%	Cukup valid
3.	50,1 - 70%	Kurang valid
4.	01 - 50%	Tidak valid

(Sumber : Akbar, 2013)

Dapat disimpulkan apabila hasil validitas dari media pembelajaran memperoleh presentase skor sebesar $\geq 70,1\%$. maka media dapat dikategorikan cukup valid dengan kemudian memperhatikan catatan validator ahli media pembelajaran memberikan kritik dan saran rekomendasi.

2. Analisis kevalidan materi

Selanjutnya yaitu analisis kevalidan materi pembelajaran digunakan untuk mengetahuinya dilaksanakan langkah-langkah sebagai beriku t:

- a) Peneliti mempersiapkan data-data yang diperoleh dari validator materi terlebih dahulu
- b) Selanjutnya Setiap skor kriteria akan dihitung oleh peneliti
- c) Menggunakan pedoman mengitung skor validasi sebagai berikut :

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

(Sumber : Akbar, 2013)

Hasil perhitungan validasi telah diketahui presentasennya dapat di cocokkan dengan kategori tingkat kevalidan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Tabel Presentase Hasil Validitas Materi

No	Presentase Skor	Kategori Validitas
1.	85,1 - 100%	Sangat valid
2.	70,1 - 85%	Cukup valid
3.	50,1 - 70%	Kurang valid
4.	01 - 50%	Tidak valid

(Sumber : Akbar, 2013)

Dapat disimpulkan apabila hasil validitas dari materi pembelajaran memperoleh presentase skor sebesar $\geq 70,1\%$. Maka, selanjutnya memperhatikan kritik dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran, dengan demikian isi media pembelajaran dapat dikategorikan cukup valid.

3. Analisis angket respon

Angket respon peserta didik digunakan agar mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, pengisian dilakukan dengan memberi tanda checklist (\surd) pada lembar angket respon peserta didik. yang diukur menggunakan skala Likert seperti tabel dibawah ini :

Tabel 3.3 Skala Likert

Pernyataan	Penilaian
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sugoyono, 2016)

Peneliti kemudian melakukan tahapan berikut untuk analisis respon siswa sebagai berikut :

1. Data skor penilaian dari hasil skor respon siswa digunakan oleh peneliti
2. Selanjutnya berdasarkan lembar angket respon siswa, peneliti menghitung skor penilaian. Hal ini dapat dicapai dengan menentukan presentase hasil penilaian menggunakan rumus di bawah ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100 \%$$

Keterangan :

- P : Presentase
 $\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden
 $\sum i$: Jumlah keseluruhan skor ideal
 100% : Konstanta

(Sumber : Agustina, 2015)

3. Hasil dari total skor penilaian dapat diklasifikasikan tingkat ketercapaiannya sebagai berikut :

Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Ketercapaian

Presentase	Kriteria Penilaian
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 80%	Baik
40% - 60%	Cukup Baik
20% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

(Arikunto, 2019)

Maka dapat disimpulkan apabila tingkat ketercapaian yang berdasarkan data dari angket respon siswa tentang bagaimana respon siswa tentang penggunaan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar)

memperoleh presentase skor sebesar $\geq 60\%$ maka dikategorikan pada kriteria penilaian Baik dengan kemudian peneliti menganalisis hasil angket respon peserta didik apabila terdapat kekurangan atau permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran menggunakan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) baik itu dari berbagai faktor seperti faktor dari guru saat mengajar dikelas, faktor dari media pembelajaran yang digunakan, dan bisa juga dari sarana prasarana yang masih kurang memadai.

