

BAB III

METODE PENELITIAN

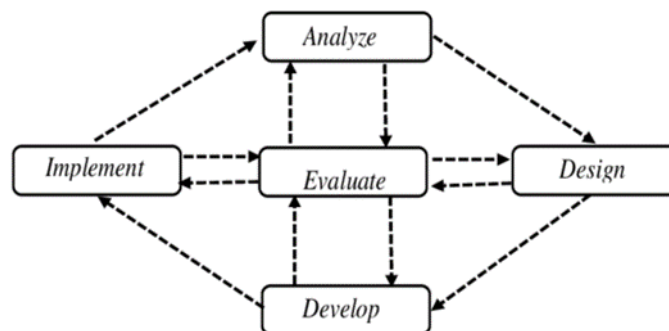
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang menguraikan rancangan produk secara detail dan jelas, serta didukung oleh landasan teori dan ilmu pengetahuan. Pada dasarnya penggunaan metode penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu strategi untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.

Model penelitian ADDIE yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah suatu model penelitian dan pengembangan yang melibatkan serangkaian tahapan dalam proses pengembangan produk. Adapun tahapan-tahapan tersebut ialah (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pemilihan model tersebut berdasarkan pada pandangan Puspasari (2019) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model yang sering digunakan dalam pengembangan instruksional. Model ini memiliki fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai jenis pengembangan produk termasuk model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media dan bahan ajar. Hasdi dan Agustina juga menegaskan bahwa model ADDIE adalah model yang prosedurnya sangat sederhana namun, penerapannya sistematis, yang sejalan dengan pernyataan sebelumnya. Alasan lain peneliti memutuskan untuk menggunakan model ADDIE ini adalah 1)

Model ADDIE memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan evaluasi di setiap Langkah, yang bertujuan untuk meminimalkan potensi kesalahan pada produk yang sedang dikembangkan, 2) Model ADDIE memiliki lima tahap yang disusun secara terstruktur dan berurutan, yang berarti tahapannya tidak bisa dijalankan secara sembarangan dari awal hingga akhir (Tegeh et al., 2014).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan



Sumber : Tegeh, et al., 2014

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Tahapan dalam mengembangkan Smart Box Keragaman Budaya Indonesia Pembelajaran IPAS, digunakan pendekatan model pengembangan. Model yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, dilakukan analisis terhadap kebutuhan yang diperlukan, termasuk analisis kurikulum, materi pembelajaran, bahan ajar, serta media yang digunakan. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap peserta didik. Analisis tersebut dapat diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Kepuharjo 01.

Setelah melewati tahap ini, harapannya peneliti dapat membantu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memiliki pemahaman yang mendalam untuk mengembangkan *Media Smart Box* yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain, dilakukan penataan dan perancangan pengembangan *Media Smart Box* yang dihubungkan dengan materi yang akan digunakan dalam pengembangan *Media Smart Box*. Oleh karena itu, peneliti perlu memahami manfaat yang akan diperoleh oleh peserta didik terkait *Media smart box* yang akan dikembangkan. Dalam pengembangan *Media Smart Box* Keragaman Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri Kepuharjo 1, pada tahap perancangan diperlukan penyusunan produk smart box yang akan dikembangkan. Hal ini meliputi pemilihan kelas, penentuan materi dan tujuan pembelajaran, perancangan pembelajaran serta perancangan spesifikasi produk dari segi tampilan dan kontennya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *Development*, juga dikenal sebagai tahap pengembangan, adalah proses membuat produk baru atau mengubah produk yang sudah ada sebelumnya untuk menghasilkan produk baru. Pengembangan dilakukan sesuai dengan rencana awal yang telah ditetapkan. Peneliti mengembangkan *Smart Box* untuk pembelajaran IPAS dalam proses ini dengan merupakan proses untuk menciptakan

produk yang akan dikembangkan atau memodifikasi produk yang telah ada sebelumnya agar menghasilkan produk baru. Dalam proses ini, peneliti mengembangkan Smart Box untuk pembelajaran IPAS dengan fokus materi keragaman budaya Indonesia. Sebelum mengimplementasikan Smart Box yang telah dikembangkan, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli dalam bidang materi dan ahli dalam bidang media. Tujuannya adalah untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah saat peneliti secara langsung menerapkan media smart box yang telah dikembangkan di dalam kelas yang sedang diteliti. Pada tahap ini media smart box telah dirancang dan divalidasi serta kemudian diuji coba untuk peserta didik kelas IV SDN 1 Kepuharjo yang berjumlah 19 anak di SD. Media smart box tersebut diimplementasikan sesuai dengan materi yang telah dikaitkan dengan media smart box yang dikembangkan. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada di kelas IV.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk. Dalam model ADDIE, evaluasi terdiri dari dua tahap, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Gumanti, 2016). Pada tahap ini, tingkat kemampuan siswa ditentukan dengan menggunakan media smart box yang telah dikembangkan sebelumnya. Jika terdapat kelemahan yang teridentifikasi selama tahap implementasi, smart box akan diperbaiki. Jika tidak ditemukan kelemahan, pembelajaran selanjutnya akan dilakukan menggunakan smart box tersebut. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memvalidasi produk akhir dan melakukan perbaikan pada smart box yang telah dikembangkan.

C. Pengembangan Produk Awal

Proses awal pengembangan produk melibatkan pembuatan desain smart box dan validasi produk oleh para ahli, termasuk ahli materi dan ahli Media. Smart box yang dirancang sebagai Media yang memiliki beberapa komponen, seperti box yang di desain seperti papan tulis. Ketika dibuka, kartu bergambar keragaman budaya Indonesia yang dibaliknya sudah di tempel dengan magnet untuk nanti di cocokan oleh peserta didik. Media smart box ini digunakan untuk pembelajaran IPAS, khususnya pada pembelajaran IPS dengan materi keragaman budaya Indonesia yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Smart box dirancang dengan berbagai ilustrasi dan aktivitas yang menarik, yang bertujuan untuk membangkitkan antusias dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan syarat dalam penelitian model pengembangan. Dalam uji coba produk dilakukan untuk mengukur sejauh mana produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Meliputi desain uji coba produk dan subjek uji coba antara lain :

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba melibatkan serangkaian aktivitas individu dalam proses pengembangan produk. Aktivitas tersebut mencakup observasi lapangan, pembuatan media smart box keragaman budaya Indonesia, dan pengukuran kelayakan produk melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pelaksanaannya melibatkan penyerahan angket dan produk yang dikembangkan kepada validator untuk mengukur kevalidan produk pengembangan serta memberikan saran dan kritik untuk perbaikan produk kedepannya.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan subyek uji coba produk yang dikembangkan pada peserta didik kelas VI SDN Kepuharjo 1 dengan jumlah 19 peserta didik.

E. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan Smart Box pembelajaran IPAS dengan materi keragaman budaya, terdapat dua jenis data yang digunakan oleh peneliti, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai kedua jenis data tersebut :

1. Jenis Data Kualitatif

Jenis data kualitatif terdiri dari kata-kata yang memiliki bentuk nonnumerik atau sulit untuk diubah menjadi bentuk numerik. jenis data yang memiliki bentuk nonnumerik atau sulit untuk diubah menjadi bentuk numerik. Data ini terdiri dari kata-kata yang menggambarkan karakteristik atau atribut, bukan menggunakan variabel angka. Akibatnya, data ini tidak dapat diukur dan dihitung dengan tepat. Contohnya termasuk observasi, wawancara, catatan, dan masalah-masalah yang telah terjadi.

2. Jenis Data Kuantitatif

Jenis data kuantitatif adalah jenis data numerik yang biasanya digunakan dalam penelitian ilmiah dan terdiri dari angka atau bilangan dengan variasi dan nilai yang berubah-ubah. Data ini diperoleh melalui pengolahan hasil penelitian, seperti angket, yang digunakan untuk menganalisis selama proses pembelajaran.

F. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat dan waktu pada penelitian Pengembangan Media Smart Box Keragaman Budaya Pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Kepuharjo 1. JL Tenaga No. 1 Dusun Turi, Desa Kepuharjo, Kec. Karangploso, Kab. Malang Prov. Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024- 2025.

G. Teknik Pengumpulan Data

Berikut Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *smart box* untuk pembelajaran IPAS materi keragaman budaya.

1. Observasi

Peneliti menggunakan teknik observasi sebagai metode pengumpulan data yang terkait dengan proses pembelajaran pada peserta didik. Peneliti melakukan observasi di SDN 1 Kepuharjo. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh informasi dan data yang terkait dengan peserta didik di kelas IV SD Negeri Kepuharjo 01.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dan guru serta peserta didik kelas IV mengenai proses pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan mengenai kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran, serta kebutuhan yang dapat membantu proses pembelajaran. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas IV.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan tanggapan dan respon terkait media *smart box* yang akan dikembangkan. Dengan menggunakan angket, peneliti

dapat mengetahui sejauh mana daya tarik dan kelayakan pengembangan media yang akan dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melengkapi data yang digunakan sebagai bukti selama berlangsungnya kegiatan. Dokumentasi dilakukan sejak observasi pertama hingga uji coba produk, melengkapi data yang digunakan sebagai bukti.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian seperti lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, dan dokumentasi digunakan sebagai panduan dan sumber untuk mengumpulkan data dan informasi penelitian dalam penelitian pengembangan media smart box.

1. Lembar Observasi

Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai panduan dan sumber pengumpulan data selama penelitian. Lembar observasi berisi informasi tentang Media *smart box* yang akan digunakan oleh siswa kelas IV di SDN 1 Kepuharjo selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi

No.	Aspek	Indikator	butir
1.	Lingkungan sekolah	a. Kondisi lingkungan sekolah	1
		b. Kondisi ruang kelas	1
2.	Proses Pembelajaran	a. Metode yang digunakan saat proses pembelajaran	1
		b. Suasana kelas pada saat pembelajaran	1
		c. Penggunaan media pembelajaran	1
		d. Media yang disukai peserta didik saat pembelajaran	1
3.	Sarana dan Prasarana	a. Ketersediaan perpustakaan	1
		b. Ketersediaan LCD dan proyektor	1
Total Butir Instrumen			8

Sumber : olahan peneliti

2. Lembar Wawancara

Teknik wawancara dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya langsung kepada responden atau informan. Pelaksanaan wawancara dilakukan kepada guru kelas 4 SDN 1 Kepuharjo untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan peserta didik serta proses kegiatan pembelajaran dikelas IV SDN 1 Kepuharjo.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Wawancara

No.	Aspek	Indikator	butir
1.	Proses Pembelajaran	a. Kondisi kelas saat pembelajaran	1
		b. Metode yang digunakan guru saat mengajar	1
		c. Kebutuhan agar tercapainya proses tujuan pembelajaran	1
2.	Media Pembelajaran	a. Media yang digunakan guru saat pembelajaran	1
		b. Media pembelajaran yang disukai peserta didik.	1
		c. Manfaat yang diharapkan	1
3.	Peserta didik	a. Jumlah peserta didik kelas 4	1
		b. Karakter siswa kelas 4	1
Total Butir Instrumen			8

Sumber : olahan peneliti

3. Lembar Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data berupa pertanyaan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi dari responden. Lembar angket akan diisi oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik untuk mendapatkan penilaian tentang kelayakan dan kemenarikan terhadap *Smart Box* keragaman budaya di kelas IV.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	butir
1.	Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan indikator	1
		b. Kesesuaian indicator dengan tujuan	1
			1

	c.	Kesesuaian tujuan dengan capaian pembelajaran	1	
	d.	Tujuan pembelajaran yang jelas dengan materi	1	
	e.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka		
2.	Materi	a.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD	1
		b.	Kelengkapan materi	1
		c.	Kesesuaian materi keragaman budaya dengan pembelajaran IPAS	1
		d.	Kesesuaian media dengan materi	1
		e.	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	1
		f.	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan sesuai dengan tujuan pembelajaran	
Total Butir Instrumen			10	

Sumber : (Irmasari Okta, 2023)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	butir	
1.	Tampilan	a.	Ukuran media smart box	1
		b.	Kesesuaian dalam pemilihan warna pada smart box	1
		c.	Kesesuaian dalam pemilihan gambar	1
		d.	Kreatifitas dalam membuat media	1
		e.	Kesesuaian dalam pemilihan background	1
2.	Efisiensi Media Pembelajaran	a.	Petunjuk penggunaan jelas	1
		b.	Media sesuai dengan materi	1
		c.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		d.	Media menunjang penyampaian materi	1
		e.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
3.	Keamanan Media	a.	Media smart box aman digunakan	1
		b.	Media mudah digunakan	1
		c.	Media tahan lama karena menggunakan bahan dasar kayu triplek	1
Total Butir Instrumen			13	

Sumber : (Irmasari Okta, 2023)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Guru Kelas

No.	Aspek	Indikator	Butir	
1.	Pembelajaran	a.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1
		b.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka	1
		c.	Tujuan pembelajaranm jelas	1
		d.	Kesesuaian media dengan materi	1
		e.	Media bermanfaat dalam proses pembelajaran	1
			1	

	f. Media membantu guru dalam penyampaian materi dikelas	1
	g. Mendorong motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	1
	h. Mempermudah pemahaman peserta didik pada materi	
2.	Penggunaan Media	
	a. Media mudah digunakan	1
	b. Tampilan media yang menarik	1
	c. Bahasa yang digunakan didalam media jelas	1
	d. Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	1
Total Butir Instrumen		12

Sumber : (Irmasari Okta, 2023)

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Pembelajaran	a. Media bermanfaat dalam proses pembelajaran	1
		b. Mempermudah pemahaman peserta didik pada materi	1
2.	Penggunaan Media	a. Media mudah digunakan	1
		b. Membangkitkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran	1
Total Butir Instrumen			4

Sumber : (Irmasari Okta, 2023)

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan bukti dalam bentuk gambar atau foto disebut dokumentasi, dan tujuan dari dokumentasi ini adalah untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan selama kegiatan penelitian. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah ponsel.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknis analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil tersebut nantinya akan menghasilkan kritik dan saran dari validator untuk memperbaiki kekurangan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Metode yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

b. Reduksi Data

Reduksi data yaitu bentuk analisis yang merangkum data, memilih hal-hal yang pokok dan membuang hal yang tidak penting hingga memperoleh kesimpulan akhir.

c. Penyajian Data

Penyajian data berarti menyajikan data tentang hasil dari produk yang telah dikembangkan dalam bentuk uraian singkat atau jelas.

d. Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti menyimpulkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, penilaian dari ahli materi, ahli media dan

respon guru serta peserta didik. Kesimpulan ini menjawab rumusan masalah.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Peneliti tidak hanya menggunakan teknik analisis data kualitatif, peneliti juga menggunakan teknik analisis kuantitatif. Teknik kuantitatif diperoleh dari angket yang sudah disusun berdasarkan perolehan informasi dari para validator. Dengan melakukan penyebaran angket :

a. Analisis Angket Validator

Pengembangan *smart box* pintar melibatkan validasi uji kelayakan media dan penyesuaian materi berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran). Pedoman angket validasi menggunakan skala likert. *skala likert* terdiri dari 4 kategori. Validator dapat memberikan penilaian pada skor yang telah ditentukan dengan cara *dichecklist* (√).

**Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Likert
Kriteria Terhadap Produk**

No	Kriteria Terhadap Produk
1.	Kurang setuju/kurang baik/kurang mudah/kurang paham/kurang menarik/kurang mengerti/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotifasi/kurang aktif.
2.	Cukup setuju/kurang baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup paham/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotifasi/cukup aktif.
3.	Setuju/baik/sesuai/mudah/paham/menarik/mengerti/layak/bermanfaat/memotifasi/aktif.
4.	Sangat setuju/sangat baik/sangat sesuai/sangat mudah/sangat paham/sangat menarik/sangat layak/sangat bermanfaat/sangat memotifasi/sangat aktif.

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Untuk menghitung valid tidaknya produk, maka digunakan rumus presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban yang diberi validator

n : Jumlah skor keseluruhan

Setelah mendapatkan skor nilai, selanjutnya memilih kriteria validasi media smart box sebagai berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Skor Angket Validasi Produk

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	$80 < X < 100\%$	Sangat Baik	Sangat valid, tidak perlu direvisi
2.	$60 < X < 80\%$	Baik	Valid, tidak perlu direvisi
3.	$40 < X < 60\%$	Cukup Baik	Kurang valid, perlu direvisi
4.	$20 < X < 40\%$	Kurang Baik	Tidak valid, perlu direvisi
5.	$< 20\%$	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak valid perlu direvisi

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Menurut (Candra Yogi, 2023), produk yang dikembangkan dianggap valid digunakan sebagai media pembelajaran jika skor prediksinya lebih dari 61%. Sebaliknya, jika skor prediksinya kurang dari 60%, produk tersebut tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran karena tidak valid. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan harus dilakukan penyempurnaan.

a. Analisis Data Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Analisis data angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui menarik tidaknya produk yang telah dikembangkan yaitu media smart box dan untuk mengetahui bahwa media ini valid digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya atau tidak. Angket respon guru berupa sakala *likert* dengan 4 kategori, sedangkan untuk angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman sebagai berikut :

Tabel 3.9 Pedoman penilaian angket skala likert respon guru

No	Kriteria Terhadap Produk
1.	Kurang setuju/kurang baik/kurang mudah/kurang paham/kurang menarik/kurang mengerti/kurang valid /kurang bermanfaat/kurang memotifasi/kurang aktif.
2.	Cukup setuju/kurang baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup paham/cukup menarik/cukup valid /cukup bermanfaat/cukup memotifasi/cukup aktif.
3.	Setuju/baik/sesuai/mudah/paham/menarik/mengerti/ valid /bermanfaat/memotifasi/aktif.
4.	Sangat setuju/sangat baik/sangat sesuai/sangat mudah/sangat paham/sangat menarik/sangat valid /sangat bermanfaat/sangat memotifasi/sangat aktif.

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Tabel 3.10 Tingkat Penilaian Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Ya
2.	0	Tidak

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Untuk menghitung presentase respon peserta didik dan guru dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban yang diberi guru atau peserta didik

n : Jumlah skor keseluruhan

