

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE digunakan karena model ini memiliki metode dan kriteria yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu meliputi proses menganalisis sebelum pembuatan media kemudian merancang media serta proses pengimplementasian pada subjek yang diteliti. Model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi yang memungkinkan model tersebut masih dapat digunakan kemudian tingkat fleksibilitas model tersebut sehingga dapat digunakan sampai saat ini (Angko dan Mustaji, 2013). Model Model ADDIE mampu mempermudah dalam mengembangkan bahan ajar buku maupun permainan. Dari pernyataan diatas model ADDIE memiliki kelebihan pada langkah-langkah pengembangan produk yaitu model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap (Mulyatiningsih, 2015)

Model ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu (1) analisis (*analyze*) (2) perancangan (*design*) (3) pengembangan (*development*) (4) implementasi (*implementation*) (5) evaluasi (*evaluation*) (Agustien dkk., 2018). Adapun model ADDIE dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Sumber : (Yudi Haryanto, 2020)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini merupakan model pengembangan menurut Dick and Carry yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) analisis (*analyze*) (2) perancangan (*design*) (3) pengembangan (*development*) (4) implementasi (*implementation*) (5) evaluasi (*evaluation*). Prosedur pengembangan “Media Jam Penuh dengan Misteri “ meliputi langkah langkah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis (*analyze*), merupakan tahap awal yaitu berupa pengumpulan data informasi yang dibutuhkan untuk penelitian sebagai landasan atau pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran Jamperi. Tahapan analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa saja kebutuhan yang ada dalam pembelajaran tematik tema 1 dan memberikan solusi permasalahan yang ada.

Hasil data analisis yang diperoleh pada saat wawancara di sd Tanjungtani 1 pada saat pembelajaran di kelas V masih menggunakan kurikulum 2013 dan pada saat media yang digunakan guru.

Dalam mengajar hanya menggunakan buku dan papan tulis sehingga pembelajaran cenderung monoton dan siswa menjadi kurang semangat dalam belajar. Oleh karena itu dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat mudah dalam belajar tematik tema 1 tentang ekosistem.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perencanaan (*design*), peneliti melakukan perencanaan tentang pengembangan media pembelajaran yang difokuskan untuk siswa, dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti mengumpulkan referensi referensi yang nanti akan digunakan di dalam mengembangkan materi media pembelajaran media yang akan dikembangkan memiliki konsep untuk menarik minat belajar dari peserta didik, Tahapan desain meliputi pembuatan desain papan serta pembuatan desain *storyboard*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahapan perealisasiian dari produk pada tahapan ini pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan rancangan yang telah disusun setelah dilakukan penyusunan konsep kemudian dilakukan proses pembuatan produk dan akan diterapkan kepada subjek yaitu peserta didik pada proses pembuatan media dan pengembangan materi disesuaikan dengan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga mampu memberikan contoh yang mudah dilihat atau nyata. Media ini terbuat dari bahan utama yaitu kayu dan berbentuk bulat seperti jam dinding dengan juring - juring yang didalam juring tersebut terdapat misteri yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Misteri yang ada dalam juring tersebut adalah berupa

pertanyaan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran yaitu Tema V Subtema 1 Pembelajaran 1.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap untuk menerapkan produk yang berupa media pembelajaran yang dimana produk yang akan dikembangkan akan diadakan uji coba produk. Sebelum dilaksanakan percobaan penerapan produk media pembelajaran peneliti memberikan tugas diawal guna sebagai rangsangan pembelajaran. Kemudian peneliti menerapkan media pada saat proses kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan selesai peneliti memberikan 1 tugas akhir sebagai alat untuk menilai keefektifan produk berupa media pembelajaran. Pada tahapan ini media pembelajaran diuji cobakan pada satu kelas yaitu pada kelas V dengan jumlah siswa yaitu 22. Tujuan diadakannya uji coba adalah agar mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran tematik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan yang terakhir adalah tahapan evaluasi. Pada tahap evaluasi, ada 2 evaluasi yaitu meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan. Pada evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir program mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara luas. Evaluasi formatif, peneliti akan merevisi produk pengembangan sudah valid apa belum untuk digunakan dalam

pembelajaran, evaluasi sumatif dapat dilihat dari hasil kerja siswa saat mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media “Jam Penuh Misteri”.

C. Pengembangan Produk Awal

Pada pengembangan produk awal dilakukan dengan cara pengumpulan data serta melakukan identifikasi pada materi yang akan digunakan dalam media Jam Penuh Misteri dengan membuat *storyboard*. Hasil dari kegiatan pengumpulan materi dan *storyboard* akan disajikan dalam bentuk fisik sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam pengembangan produk ini perlu diklasifikasikan sebagai produk yang sesuai dan layak dengan melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media.

D. Uji Coba Produk

Dalam tahapan uji coba produk peneliti melakukan 2 kali tahapan yaitu uji lapangan terbatas dan uji lapangan lebih luas uji lapangan terbatas bertujuan

1. Desain Uji Coba

★ Dalam tahapan uji coba produk peneliti melakukan 2 kali tahapan yaitu uji lapangan terbatas dan uji lapangan lebih luas uji lapangan terbatas bertujuan untuk memperoleh data yaitu melalui kegiatan wawancara dengan beberapa pengguna produk untuk mengetahui respon serta penilaian dari produk tersebut. Uji lapangan luas yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengukur efektifitas

dari produk yang telah dikembangkan. Hasil uji lapangan terbatas dan lapangan lebih luas nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan atau penyempurnaan produk yang telah dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan subjek uji coba dari sisi pengguna. Adapun pengguna produk media yang telah dikembangkan ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Untuk penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Tanjungtani 1 Prambon Nganjuk pada kelas V dan fokus pada pembelajaran tematik dan fokus pada tema 5 Ekosistem Subtema 1 Pembelajaran 1 tumbuhan. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 22 anak. Sedangkan untuk waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi

1. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mendukung analisis pengembangan media pembelajaran pada kelas V khususnya pada tema 5 Ekosistem Subtema 1 Pembelajaran 1. Adapun narasumber dari

kegiatan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti adalah wali kelas V SDN Tanjungtani 1 terkait faktor penyebab terjadinya kesulitan belajar pada siswa dan guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Observasi

Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan informasi data serta respon dari peserta didik terkait media “Jamperi”. Observasi memiliki perbedaan dengan wawancara dimana observasi tidak hanya mendapatkan data melalui komunikasi dengan orang saja melainkan dapat dengan mengamati objek secara langsung.

3. Angket

Teknik angket dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan dan materi yang terdapat pada media tersebut sudah sesuai dengan diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan proses implementasi media pembelajaran di kelas untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran saat digunakan, angket diberikan kepada guru kelas dan siswa di SDN Tanjungtani 1.

4. Dokumentasi

Dokumentasi memiliki tujuan untuk mendapatkan data baik dalam bentuk visual ataupun dalam bentuk gambar agar pada kegiatan pengembangan dan penelitian media” Jamperi” dapat disertai lampiran berupa gambar. Dokumentasi dilakukan pada setiap kegiatan penelitian

yaitu meliputi kegiatan wawancara, observasi serta kegiatan-kegiatan yang mendukung keberlangsungan dalam penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam mengumpulkan suatu data atau mengukur suatu variabel penelitian (Syamsuryadin & Wahyuniati, 2017). Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media “Jamperi” adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas V SDN Tanjungtani 1 dengan tujuan untuk memperoleh data serta mengetahui kegiatan belajar mengajar serta media penunjang kegiatan belajar mengajar. Berikut merupakan kisi kisi instrumen wawancara:

Tabel 3.1 Kisi - Kisi Instrumen Wawancara Awal

No	Aspek	Indikator
1	Kegiatan belajar mengajar	- Media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran - Media apa yang efektif dan praktis pada saat pembelajaran
2	Hambatan	- Hambatan yang dialami oleh guru dan peserta didik
3	Karakteristik Siswa	- Minat siswa dalam proses pembelajaran

(Sumber : Olahan Peneliti)

Tabel 3.2 Kisi –Kisi Lembar Wawancara

No	Aspek	Indikator
1	Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian materi pembelajaran dengan media “JAMPERI” - Kesesuaian materi dengan metode pembelajaran
2	Penerapan media “JAMPERI”	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang digunakan pada saat pembelajaran - Respon guru terhadap penggunaan media dalam kegiatan belajar - Kesulitan guru dalam penggunaan media “JAMPERI” - Meningkatkan motivasi belajar siswa

(Sumber : Olahan Peneliti)

2. Instrumen Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi sikap serta keterampilan dari peserta didik pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan kisi kisi instrumen observasi:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Penerapan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media “JAMPERI” memudahkan dalam kegiatan pembelajaran - Media “JAMPERI” sangat membantu memahami materi - Media “JAMPERI” meningkatkan minat belajar siswa
2	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media “JAMPERI” dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran - Media “JAMPERI” dapat membantu memahami materi komponen ekosistem
3	Respon peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik sangat berantusias dalam menggunakan media - Peserta didik sangat senang belajar dengan menggunakan media

No	Aspek	Indikator
		- Peserta didik sangat memperhatikan pada kegiatan belajar

(Sumber : Olahan Peneliti)

3. Instrumen Angket

Angket dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan dari media "Jamperi" yang akan dikembangkan. Nantinya angket ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru serta peserta didik kelas V SDN Tanjungtani 1. Adapun kisi-kisi dari angket adalah sebagai berikut:

a. Ahli Media

Tabel 3.4 Kisi –Kisi Lembar Ahli Media

Aspek	Indikator	No Item	Jumlah	Keterangan
1 Penyajian	a. Kesesuaian media pembelajaran "jamperi" dengan materi b. Tampilan media menarik (dilihat dari tampilan atau desain media) c. Media "jamperi" jelas dan mudah dipahami karena danya penjelasan melalui buku panduan penggunaan	1	3	Predikat penilaian dengan tingakat peresentase skala likert,yaitu 1. 90-100% =SB (Sangat Baik) 2. 75-89% =B (Baik) 3. 65-74%=C (cukup) 4. 55-64%=K (kurang) 5. 0-64%= SK (Sangat kurang)
2 Fisik	a. Keseimbangan ukuran media "jamperi" b. Ketahanan bahan yang digunakan	1	1	
3 Isi	a. Kesesuaian isi dengan materi yang diajarkan	1	1	
4 Warna	a. Kesesuaian warna dengan materi	1	1	

	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah	Keterangan
5	Pemakaian	a. Keserasian media dengan karakteristik peserta didik b. Keefektifan media c. Kepraktisan media	1	1	

(Sumber : Olahan Peneliti)

a. Ahli Materi

Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah	Keterangan
1	Materi	a. Kesesuaian materi dengan Kurikulum 2013	1	9	Predikat penilaian dengan tingkat persentase skala likert, yaitu 1. 90-100% =SB (Sangat Baik) 2. 75-89% =B (Baik) 3. 65-74%=C (cukup) 4. 55-64%=K (kurang) 5. 0-64%= SK (Sangat kurang)
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi Inti dan kompetensi dasar	1		
		c. Kesesuaian materi pembelajaran tematik untuk kelas V	1		
		d. Kejelasan tujuan dari pembelajaran	1		
		e. Media mampu membantu peserta didik dalam proses belajar	1		
		f. Kemeranian media pembelajaran	1		
		g. Menumbuhkan minat belajar peserta didik	1		
		h. Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik	1		
		i. Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman materi ekosistem	1		

(Sumber : Olahan Peneliti)

b. Validasi Ahli Pembelajaran (Guru Kelas) dan Respon Peserta Didik

Hasil dari perolehan kuisioner dari guru serta peserta didik dapat mendukung keefektifan dari media Jamperi yang bakal dikembangkan merupakan hasil dari perbaikan validator ahli media pembelajaran adalah guru kelas V SDN Tanjungtani 1 yang berpengalaman dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ini kisi-kisi angket guru serta peserta didik:

Tabel 3.6 Kisi – Kisi Kuisisioner Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah	Keterangan
1	Fisik	1. Tampilan media pembelajaran menarik untuk dipelajari siswa	1	3	Predikat penilaian dengan tingkat persentase skala likert, yaitu 1. 90-100% =SB (Sangat Baik) 2. 75-89% =B (Baik) 3. 65-74%=C (cukup) 4. 55-64%=K (kurang) 5. 0-64%= SK (Sangat kurang)
		2. Tampilan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa	1		
		3. Kemudahan pemakaian			
2	Materi	1. Kemudahan dalam menggunakan media	1	3	
		2. Kemudahan dalam menyampaikan materi dengan media	1		
		3. Daya tarik media “Jamperi”			

Tabel 3.7 Kisi – Kisi Kuisioner Guru Kelas

No	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah	Keterangan
1	Kurikulum	1. Kesesuaian dengan kurikulum yang diterapkan	1	3	Predikat penilaian dengan tingkat persentase skala likert,yaitu
		2. Keterkaitan dengan kurikulum yang telah diterapkan	1		
		3. Ketepatan dengan kurikulum yang telah diterapkan			
2	Materi	1. Hubungan dengan tujuan pembelajaran	1	2	
		2. Ketepatan penggunaan media dengan kebutuhan peserta didik	1		
3	Respon	1. Terdapat interaksi antara peserta didik dengan media	1	2	
		2. Adanya kepraktisan dalam penggunaan media	1		

(Sumber : Olahan Peneliti)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data deskriptif digunakan untuk mengolah semua informasi yang didiapat yang berbentuk berupa narasi

serta berbentuk deskripsi yang berdasarkan instrumen lembar serta observasi dan wawancara. Sedangkan data data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang bersifat numerik yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran (guru) serta peserta didik yang diujicobakan.

1. Data Kualitatif

Pada data kualitatif terdapat langkah langkah (Miler dan Huberman) berpendapat bahwa proses analisis data terdiri dari proses reduksi data, penyajian data serta yang terakhir adalah proses penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Pada tahapan reduksi data dilakukan dengan cara mencatat dan memilih data pokok yang diperoleh dari proses wawancara serta observasi dengan data yang diperoleh dari proses reduksi dapat rancangan. Pada penelitian reduksi data bertempat di SDN Tanjungtani 1 Prambon Nganjuk.

b. Penyajian Data

Pada tahapan selanjutnya adalah tahapan penyajian data penyajian data dilakukan setelah reduksi data dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti ingin memaparkan data hasil pengembangan media “Jamperi”.

c. Kesimpulan

Kesimpulan, peneliti menarik atau menyimpulkan data dari data yang diperoleh (garis besar). Kesimpulan tersebut yang

mewakili jawaban dari rumusan – rumusan masalah yang telah diselesaikan.

2. Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket. Data tersebut diperoleh dari proses validasi (ahli media dan ahli materi) dan implementasi media pembelajaran (respon guru dan siswa). Data kuantitatif yang diperoleh yaitu berupa nilai angka yang berdasarkan penilaian terhadap media “Jamperi” yang dikembangkan untuk teknik analisis data kuantitatif yaitu menggunakan skala likert. Skala likert pada penelitian ini menggunakan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Berikut adalah pedoman penskoran dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.8 Pedoman Penskoran Skala likert

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Ragu	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

(Sumber; Sugiyono, 2015)

Keterangan:

1. Jawaban Sangat tidak Setuju diberi skor 1
2. Jawaban Tidak Setuju diberi skor 2
3. Jawaban ragu diberi skor 3

4. Jawaban setuju diberi skor 4
5. Jawaban sangat setuju diberi skor 5

Dalam pengambilan pendapat tentang kualitas dari produk media pembelajaran ini untuk mata pelajaran tematik kelas V. Peneliti menggunakan konversi tingkat pencapaian pada skala tabel 3.8 berikut

Tabel 3.9 Tabel Kevalidan Media

Kategori	Persentase(%)	Keterangan	Skor
A	81 - 100	Valid	4
B	61- 80	Cukup Valid	3
C	41 – 60	Kurang	2
D	<40	Tidak Valid	1

(Sumber; Arikunto, 2010:35)

Keterangan:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81 – 100) maka media tersebut termasuk valid dan layak digunakan.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61- 80) maka media tersebut termasuk cukup valid dan layak digunakan.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41 – 60) maka media tersebut termasuk kurang valid dan perlu direvisi artinya tidak layak digunakan.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (<41) maka media tersebut termasuk tidak valid dan perlu diganti

Uji validitas kuisioner ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan produk media:”Jamperi”dilakuhkan dengan membandingkan nilai yang ideal dari validator ahli media dan ahli materi ($\sum x$). Rumus yang digunakan dalam penilaian presentase pada setiap subjek dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapatkan

SMI = Skor maksimal yang diinginkan / diharapkan

Di dalam pengolahan data dari data yang telah diperoleh pada dari hasil kuisioner peserta didik jawaban yang telah dihasilkan diukur dengan skala Guttman sebagai berikut:

Tabel 3.10 Penilaian Skala Guttman

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sumber: Sugiyono, 2018:152)

Perhitungan presentase jawaban hasil dari data yang terkumpul maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

P = Presentase skor yang dicari

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberi oleh peserta didik

n = Jumlah skor maksimal

