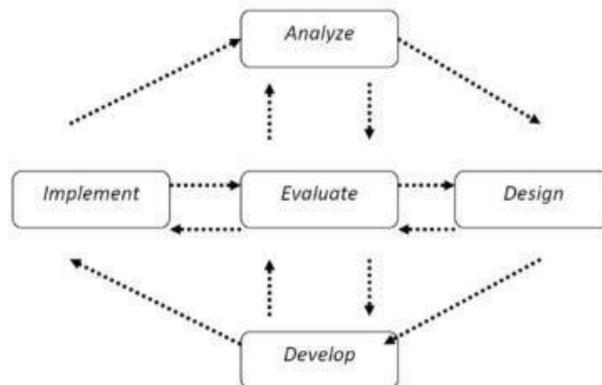


BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media yang berupa *Scrapbook* berbasis digital. Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk penelitian pengembangan dan bersifat umum. Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini berkembang dan tersusun secara terstruktur dengan rangkaian urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah dalam proses belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik yang dimiliki siswa (Kurnia dkk, 2019). Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990 .(Anafi dkk., 2021).



Gambar 3.1 Model ADDIE
Sumber : (Kurnia, dkk, 2019)

Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE

No	Tahapan	Keterangan	Kegiatan Yang Dilakukan
1.	Analysis (Identifikasi)	- Identifikasi untuk mendapatkan informasi analisis kebutuhan	- Analisis pelaksanaan proses pembelajaran - Analisis guru dan siswa - Analisis penggunaan media pembelajaran
2.	Design (Perencanaan)	- Membuat rancangan sesuai dengan apa yang dibutuhkan	- Menyusun materi, indikator tujuan, indikator dan capaian pembelajaran - Menyusun rancangan dari tahap design dan penyusunan media - Menyusun alat dan bahan yang digunakan
3.	Development (Pengembangan)	- Mengumpulkan bahan - Mendesain - Percetakan produk	- Mencetak gambar kebudayaan Indonesia yang digunakan - Membuat Scraobook dengan gambar-gambar yang menarik - Membuat video animasi tentang isi scrapbook
4.	Implementatio n (Implementasi)	- Menerapkan hasil pengembangan yang telah dilakukan	- Pelaksanaan implementasi dilakukan setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. - Pengembangan media <i>Scrapbook</i> Berbasis Digital diimplementasikan di SDN 260 Gresik
5.	Evaluation (Evaluasi)	- Mengevaluasi tahapan keseluruhan dan kelayakan media yang sudah dikembangkan	- Tahap evaluasi formatif (menilai tahapan analisis, pengembangan, desain, implementasi, dan evaluasi) - Tahapan sumatif (mengetahui pengaruh media yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa)

B. Prodesur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dengan pendekatan model penelitian dalam pengembangan media *Scrapbook* berbasis digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yaitu menggunakan model ADDIE. Pengembangan menggunakan model ADDIE ini akan melalui 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari sebuah penelitian. Pada tahap ini langkah pertama yang dilakukan yaitu mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV pada tanggal 11 Oktober 2023. Pada tahap analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pada siswa kelas IV SDN 260 Gresik. Sebelum dilakukannya observasi, peneliti menyiapkan pedoman observasi dan wawancara berupa daftar pertanyaan.

2. Tahap Rancangan (*design*)

Tahap rancangan merupakan tahap kedua dalam sebuah penelitian. Pada tahap ini peneliti akan melakukan desain atau perancangan *Scrapbook* berbasis digital yang akan dibuat. Sebelum melakukan perancangan peneliti akan menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran yang dijelaskan. Peneliti juga akan mendesain spesifikasi bentuk produk dan ini produk yang akan di buat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam sebuah penelitian. Pada tahap ini media dibuat dan dikembangkan sesuai dengan materi dan tujuan yang disampaikan. Tahap ini merupakan sebuah tahap pembuatan media pembelajaran diproses. Media yang telah dibuat akan dikoreksi ulang terlebih dahulu sebelum divalidasi dan apabila produk yang dikembangkan telah sesuai maka diajukan untuk di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya video animasi mengenai isi scrapbook yang dikemas dalam bentuk scan barcode dan ditempel bersama scrapbook.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam penelitian. Pada tahap implementasi ini media *Scrapbook* Berbasis Digital diuji cobakan kepada kelas IV di SDN 260 Gresik. Media *Scrapbook* berbasis digital ini diuji coba kepada seluruh kelas IV yang berjumlah 24 dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok beranggotakan 4 – 5 siswa. Implementasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran kemenarikan dan kevalidan produk yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi merupakan tahap terakhir atau tahap kelima dalam penelitian ini. Pada tahap ini merupakan proses analisis langkah pelaksanaan untuk mengetahui apakah media pembelajaran terdapat kekurangan atau tidak. Ada dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan yang digunakan dalam proses pengembangan suatu produk secara menyeluruh, mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada akhir proses

pembelajaran, yaitu setelah pelaksanaan atau uji coba untuk mengetahui kualitas media dan sikap siswa terhadap media pembelajaran.

C. Pengembangan Produk Awal

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang diberi nama *Scrapbook* berbasis digital. Media ini dirancang sesuai dengan materi keberagaman budaya yang mengacu pada indikator tujuan, indikator, dan capaian pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka. Media dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa yang mana membutuhkan media pembelajaran konkrit.

Media *Scrapbook* berbasis digital ini berbentuk buku yang berisikan kolase gambar kumpulan macam-macam keberagaman budaya provinsi Indonesia yang di desain untuk mempermudah siswa mengenal keberagaman budaya dan dihias menarik sesuai dengan karakter yang dimiliki siswa Sekolah Dasar. Selain itu, dalam *Scrapbook* juga dilengkapi scan barcode yang berisikan video animasi terkait keberagaman budaya beserta penjelasannya.

1. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk siswa kelas IV SDN 260 Gresik yang berjumlah 24 orang. Uji coba produk ini diberikan pada saat melaksanakan tahap implementasi di sekolah. Siswa kelas IV SDN 260 Gresik di bagi menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Uji coba produk diterapkan pada saat dilakukan pada tahap sebelum mengerjakan LKPD, guru akan menunjukkan langkah-langkah dalam menggunakan produk dan membimbing siswa.

D. Jenis Data

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan istilah data numerik yang prosesnya diambil melalui angket. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon siswa dalam penggunaan dan efisiensi media, serta saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang kemudian mendapatkan hasil skor penilaian dari angket tersebut.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang bersisikan informasi dalam bentuk kalimat verbal bukan berupa simbol angka atau bilangan. Data kualitatif diperoleh peneliti melalui hasil wawancara, kritik dan saran, serta tanggapan dari ahli media dan ahli materi pada angket. Selain itu juga diperoleh dari penggunaan produk media yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu media *Scrapbook* berbasis digital. Data kualitatif memiliki alur atau tahapan dalam memperoleh hasil datanya, alur tersebut antara lain pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

3. Tempat Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan di SDN 260 Gresik yang berlokasi di JL. Raya Golokan. Desa Golokan. Kec. Sidayu. Kab. Gresik. Prov Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

4. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan jenis data berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Sedangkan kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa dan hasil penilaian media yang digunakan menggunakan angket, berikut penjelasannya:

5. Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan informasi yang dilakukan secara langsung dengan terjun ke lapangan. Observasi merupakan langkah awal peneliti untuk mendapatkan informasi kondisi sekolah, sarana prasarana yang digunakan oleh sekolah, dan keefektifan kegiatan selama proses pembelajaran.

6. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk lebih memahami suatu topik penelitian. Wawancara pertama dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN 260 Gresik secara terstruktur untuk mencari analisis kebutuhan pada siswa serta media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada kelas IV di SDN 260 Gresik.

7. Angket

Angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terstruktur yang ditulis dengan baik kepada responden agar dapat terjawab. Angket digunakan untuk memperoleh kevalidan dari para ahli, respon pengguna guru, dan pengguna siswa terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdapat beberapa angket yaitu :

a. Angket Validasi

Angket validasi yaitu angket yang digunakan untuk memperoleh kevalidan penelitian dari para ahli materi, ahli media mengenai media yang telah dibuat. Kemudian angket akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk *Scrapbook* berbasis digital agar menghasilkan media yang lebih baik

b. Angket Respon

Angket respon yaitu angket yang digunakan untuk memperoleh kevalidan materi serta media yang digunakan menunjang atau tidak dalam penyampaian materi yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *Scrapbook* berbasis digital. Angket respon ini diberikan ketika sudah selesai melaksanakan implementasi media di kelas IV SDN 260 Gresik

E. Instrumen Penelitian**1. Pedoman Observasi**

Pada saat melakukan observasi, peneliti membutuhkan pedoman observasi agar proses observasi berjalan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian dan tidak ada kekliruan. Pedoman dari observasi ditujukan kepada kelas IV di SDN 260 Gresik. Adapun kisi-kisi dari pedoman observasi sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi pedoman observasi

No.	Aspek	Indikator	Sumber data
1.	Kondisi fisik	1. Keadaan ruang kelas 2. Sarana Prasarana kelas 3. Lingkungan sekolah	1. Guru kelas
2.	Proses pembelajaran	1. Suasana saat pembelajaran 2. Pemanfaatan sarana prasarana oleh guru 3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru	1. Guru kelas

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Kegiatan pembelajaran	1. Proses pembelajaran dalam penggunaan media 2. Kendala yang dialami selama penggunaan media dalam proses pembelajaran	1. Guru kelas
2.	Penggunaan media pembelajaran	1. Media pembelajaran yang digunakan 2. Isi materi	2. Guru kelas
3.	Respon siswa	1. Peran siswa terhadap media pembelajaran	3. Guru kelas

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

2. Pedoman Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media ajar yang digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar. Pedoman wawancara dibuat dengan tujuan dapat menentukan permasalahan yang akan diteliti dan wawancara ditunjukkan kepada guru di kelas IV SDN 260 Gresik. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Awal

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Pelaksanaan pembelajaran	1. Kurikulum yang diterapkan 2. Proses belajar mengajar 3. Bahan ajar yang digunakan	1. Guru kelas
2.	Guru	1. Karakteristik yang dimiliki siswa kelas IV 2. Kesulitan guru dalam mengajar 3. Metode yang digunakan guru	2. Guru kelas
3.	Media	1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru	3. Guru kelas
4.	Siswa	1. Pengetahuan siswa terkait Keberagaman Budaya Indonesia	4. Guru kelas

Sumber: Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pada Saat Penelitian

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Penggunaan Media	1. Pengaruh dalam menggunakan media <i>Scrapbook</i> Berbasis Digital 2. Kemudahan penggunaan media <i>Scrapbook</i> Berbasis Digital	1. Guru kelas
2.	Materi	1. Isi materi pada media pembelajaran	2. Guru kelas
3.	Pembelajaran	1. Proses pembelajaran dengan menggunakan <i>Scrapbook</i> Berbasis Digital	3. Guru kelas

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

3. Lembar Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini merupakan angket validasi ahli materi dan ahli media, serta respon guru dan siswa.

a. Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Angket validasi merupakan angket yang digunakan untuk menunjang adanya tingkat kevalidan dari suatu media. Dalam penelitian ini menggunakan dua angket penilaian dalam validasi media pembelajaran yaitu dengan angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Ahli materi	1. Kurikulum yang digunakan 2. Kesesuaian tujuan 3. Isi materi
2.	Ahli media	1. Tampilan media 2. Media dalam pembelajaran

Sumber: Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket yang diberikan kepada guru dan siswa ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai tanggapan siswa dan guru terkait penggunaan media pembelajaran. Adapun aspek dari penilaian yang digunakan dalam angket respon guru dan siswa sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen angket validasi respon guru dan siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Respon Guru	1. Materi 2. Tampilan media pembelajaran 3. Penggunaan media pembelajaran
2.	Respon Siswa	1. Tampilan media pembelajaran 2. Motivasi 3. Kemudahan penerapan media

Sumber: Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari analisis angket yang sebelumnya diberikan kepada ahli materi, media, dan responden kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi, wawancara, serta saran atau kritik yang diberikan oleh validator ahli materi, validator ahli media, guru dan siswa. Seluruh data yang disajikan dalam

bentuk kata-kata sedangkan tanggapan dari para ahli nantinya dianalisis dan digunakan sebagai acuan perbaikan dari media *Scrapbook* berbasis digital. Adapun langkah-langkah dari analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini data yang diperoleh melalui hasil wawancara analisis kebutuhan, observasi analisis kebutuhan, serta kritik dan saran perbaikan yang diperoleh melalui lembar angket validator ahli. Hasil data wawancara mengenai media pembelajaran, proses pembelajaran, fasilitas sekolah, dan karakteristik siswa kelas IV di SDN 260 Gresik.

b. Reduksi Data

Reduksi data merupakan keseluruhan data yang telah terkumpul yang dirangkum, memilah hal-hal pokok, dan mengambil hal-hal yang penting serta menghilangkan hal-hal yang tidak diperlukan.

c. Penyajian Data

Pada penyajian data, data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penjelasan dalam deskriptif berisikan mengenai rangkuman dari data yang telah dikumpulkan yang memuat mengenai penggunaan media *Scrapbook* berbasis digital dalam pembelajaran, serta aktifitas yang dilakukan oleh siswa beserta faktor-faktor penghambat, pendukung, dan kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

d. Kesimpulan

Pada tahap kesimpulan yaitu tahap dimana peneliti mampu mengambil hasil kesimpulan dari data yang diperoleh yaitu berupa

jawaban dari rumusan masalah penelitian pengembangan media *Scrapbook* berbasis digital.

2. Teknik Analisis data Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian pengembangan digunakan agar mengetahui tingkat kevalidan dan kemenarikan media *Scrapbook* berbasis digital. Data kuantitatif di peroleh peneliti melalui angket validasi para ahli dan angket responden yaitu respon guru dan siswa terhadap media. Hasil angket validasi ahli menggunakan Skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator.

Tabel 3.8 Analisis Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju/sangat layak/sangat tepat/sangat sesuai/sangat bermanfaat
2.	Skor 3	Setuju/layak/tepat/bermanfaat
3.	Skor 2	Cukup setuju/cukup tepat/cukup sesuai/cukup bermanfaat
4.	Skor 1	Kurang setuju/kurang tepat/kurang sesuai/kurang bermanfaat

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Angket yang sudah diisi oleh validator, nantinya diperhitungkan presentase data yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Setelah menemukan presentase skor, kemudian menunjukkan kriteria validasi media yang terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.9 Validasi Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak,tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41-60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu revisi

Sumber : Nastiti, Puput Tri (2021)

Dengan Ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (81-100%), maka media tersebut mempunyai tingkat kualifikasi yang sangat tinggi sehingga sangat layak digunakan pada saat proses pengajaran.
2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (61-80%), maka media tersebut mempunyai kualitas yang cukup untuk digunakan selama proses pengajaran.
3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (41-60%), maka media yang dimaksud mempunyai tingkat kualifikasi rendah untuk digunakan dalam proses pengajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (21-40%), maka media tersebut tidak layak digunakan pada saat proses pengajaran.

3. Analisis Data Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Data yang di dapati dari hasil perolehan angket respon guru dan siswa dianalisis menggunakan data kuantitatif. Angket respon guru dijawab menggunakan skala Likert. Lalu kemudian pada tahap mengolah data kuisioner (angket) respon siswa, jawaban-jawaban yang dihasilkan diukur melalui skala Guttaman. Skala Guttaman terdiri atas dua kategori yaitu, “Ya” atau “Tidak”.

Tabel 3. 10 Analisis Data Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju/sangat layak/sangat tepat/sangat sesuai/sangat bermanfaat
2.	Skor 3	Setuju/layak/tepat/bermanfaat
3.	Skor 2	Cukup setuju/cukup tepat/cukup sesuai/cukup bermanfaat
4.	Skor 1	Kurang setuju/kurang tepat/kurang sesuai/kurang bermanfaat

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Tabel 3.11 Kriteria jawaban respon peserta didik

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

(Sumber: Sugiyono, 2015)

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

$\sum xi$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Pemberian serta pengambilan keputusan mengenai kemenarikan produk media ini nantinya akan menggunakan konveksi tingkat pencapaian melalui skala empat.

Tabel 3.12 Tingkat Pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak,tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41-60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4.	0-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu revisi

Sumber : Hasnah, Ulfatul (2020)

Dengan ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (81-100%), maka media tersebut mempunyai tingkat kualifikasi yang sangat tinggi sehingga sangat layak digunakan pada saat proses pengajaran.
2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (61-80%), maka media tersebut mempunyai kualitas yang cukup untuk digunakan selama proses pengajaran.
3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (41-60%), maka media yang dimaksud mempunyai tingkat kualifikasi rendah untuk digunakan dalam proses pengajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (21-40%), maka media tersebut tidak layak digunakan pada saat proses pengajaran.

