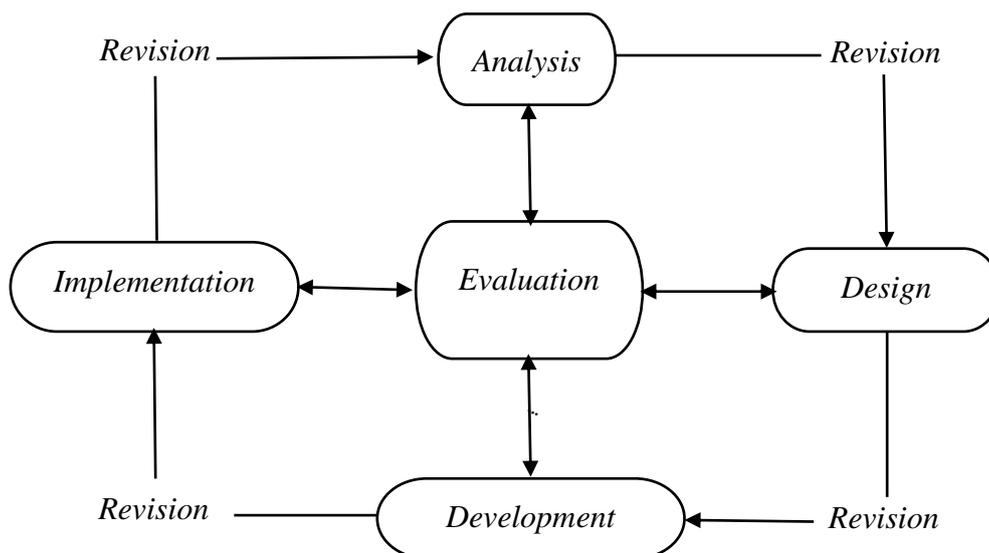


BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang biasa disingkat R&D. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019: 297), menjelaskan bahwa; “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dimana memiliki 5 tahapan seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 berikut.



Sumber: Tegeh, dkk (2014:42) dalam Inawati, A. & Puspasari, D. (2021:102)

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE yang meliputi analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) (Larasati, 2018: 51).

Berikut adalah tahapan atau langkah dalam melakukan model ADDIE dalam Media Pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS meliputi:

1) Tahap Analisis (analysis)

Tahap ini peneliti melakukan analisis penyesuaian isi materi yang akan dibuat dalam media pembelajaran ular tangga dalam konteks mengarahkan siswa untuk lebih aktif.

- a. Analisis pemmasalahan kebutuhan siswa saat dalam proses pembelajaran berlangsung belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain.
- b. Analisis penyesuaian kurikulum dengan media pembelajaran ular tangga.
- c. Indikator soal dibuat berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

2) Tahap Desain (design)

Berdasarkan tahap analisis di atas, selanjutnya adalah tahap desain tahap perancangan produk yang meliputi:

a. Perancangan Design Media Pembelajaran

Tahap peneliti ini merancang design produk yang akan digunakan sesuai dengan subjek penelitian dan materi pada media Ular Tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

b. Penyusunan Aturan Main, Soal dan Kunci Jawaban

Penyusunan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja di dalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan mainnya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media dengan baik.

c. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi kompetensi dasar yang telah ditetapkan sesuai dengan materi pembelajaran atau kurikulum yang diterapkan.

3) Tahap Pengembangan (*development*)

a. Pembuatan produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan percetakan produk. Semua komponen menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat yang pendukung pada permainan ular tangga.

b. Validasi

Desain validasi dan uji coba penggunaan media melalui tahap penilaian yang dilakukan oleh 1 (satu) orang ahli media (Dosen?) dan

1 (satu) orang ahli materi (Dosen?). hasil validasi berupa komentar, sarana dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi 1 terhadap produk yang akan dikembangkan. Sedangkan praktisi pembelajaran (guru mata pelajaran IPS) sebagai validator untuk memvalidasi media pembelajaran Ular Tangga yang dikembangkan dilihat dari aspek materi dan aspek media.

c. Revisi Tahap 1

Setelah desain produk media pembelajaran Ular Tangga divalidasi oleh ahli materi dan ahli media maka diketahui kekurangan. Kekurangan tersebut diperbaiki oleh peneliti sebelum di uji cobakan pada kelompok kecil.

4) Tahap Impelementasi (Implementasi)

Pada tahap ini, kegiatan dilakukan meliputi:

a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini produk di uji cobakan kepada kelompok kecil yang dilakukan oleh 5 peserta dari siswa kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa pada produk.

b. Revisi II (jika diperlukan)

Revisi tahap II dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

c. Uji Coba Lapangan

Setelah uji coba pemakaian produk media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS pada kelompok kecil dan revisi produk selesai kemudian dilakukan uji lapangan kepada peserta didik dari kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

5) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media pembelajaran Ular Tangga. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media Ular Tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru yang dapat dipertanggung jawabkan keefektifan produk melalui proses pengembangan. Penelitian ini mengembangkan produk Ular Tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS Terpadu kelas VIII. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktis pembelajaran melalui validasi serta penggunaan peserta didik melalui angket/kuisisioner.

Pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa, penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada.

B. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran (Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu) dan peserta didik kelas VIII IPS SMP Panca Setya 2 Sintang. Kelas VIII dipilih secara random sebagai subjek penelitian karena peserta didik kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang rata-rata merasa kurang asik, kurang semangat dalam belajar hanya penyampaian materi saja dan diskusi. Objek penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk siswa Kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang.

C. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang.

Adapun definisi operasionalnya untuk memberikan arah pada penelitian ini, beberapa definisi operasional antara lain:

- a. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga
- b. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga
- c. Materi Pembelajaran IPS

D. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini telah dilakukan di kelas VIII IPS SMP Panca Setya 2 Sintang tahun ajaran 2021/2022 yang beralamat di Jl. MT. Haryono, Kapuas Kanan Hulu, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang.

Sukardi (2019:68) “tempat penelitian adalah tempat di mana proses studi yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah penelitian berlangsung”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa lokasi/tempat penelitian merupakan suatu tempat bagi seorang peneliti untuk memperoleh data atau informasi berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019:224) “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Ular Tangga ini sebagai berikut.

2. Lembar Kuisisioner (Angket)

a. Angket Penilaian Pakar

Menurut Sugiyono (2017:142) “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket media pembelajaran untuk ahli media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Angket media pembelajaran materi pembelajaran diberikan kepada pakar materi

untuk mengetahui apakah isi materi telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Angket Siswa

Angket yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan media Ular Tangga pada mata pelajaran IPS Siswa kelas VIII. Skala yang digunakan dalam angket siswa adalah skala *guttman*.

3. Lembar Observasi

Lembar Observasi merupakan lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat laporan yang sudah tersedia. Dokumentasi merupakan pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar kegiatan-kegiatan yang diperlukan dalam penelitian sebagai data atau informasi.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar penilaian kelayakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS untuk validator ahli materi, ahli media, dan praktis pembelajaran (guru mata pelajaran IPS) serta lembar uji coba.

a. Bentuk Instrumen

Adapun bentuk penyusunan instrumen antara lain:

1) Penyusunan Instrumen

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar penilaian kelayakan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS. untuk validator ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran serta lembar uji pemakaian media oleh peserta didik. Lembar tersebut digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan, untuk mengetahui penilaian mengenai kebenaran soal, rancangan media yang dibuat dan kesesuaiannya terhadap pembelajaran di sekolah serta tanggapan dari peserta didik

Kisi-kisi instrumen penilaian untuk mengukur kelayakan Media Ular Tangga pada mata pelajaran IPS dapat disajikan dalam tabel berikut:

Angket kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS antara lain:

a) Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Materi

Table 3.1 Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Materi

Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Butir Penilaian
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KD	1,2
	Keakuratan Materi	3,4,5
	Kemutakhiran Materi	6
	Mendorong Keingintahuan	7,8
Aspek Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	9
	Penyajian Pembelajaran	10,11,12,13
Aspek Penilaian Kontekstual	Hakikat Kontekstual	14

b) Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media

Table 3.2 Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media

Aspek Penilaian	Nomor Butir Penilaian
Efisiensi Media	1,2,3,4
Keakuratan Media	5,6,7,8
Estetika	9,10,11,12,13
Ketahanan Media	14
Keamanan Bagi Peserta Didik	15

Tabel 3.1 dan 3.2 diatas menunjukkan kisi-kisi instrumen penilaian untuk Ahli Materi dan Ahli Media untuk mengukur kelayakan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran Ular Tangga untuk uji coba penggunaan media oleh praktisi pembelajaran (Guru Mata Pelajaran IPS) dan peserta didik adalah sebagai berikut:

c) Kisi-kisi untuk Praktis Pembelajaran

Tabel 3.3 Kisi-kisi untuk Praktis Pembelajaran

Aspek Yang Dinilai	Nomor Butir Penilaian
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1,2,3
Kemudahan soal untuk dipahami	4,5,6
Kejelasan pada uraian	8
Ketepatan media pembelajaran	9
Relevansi dengan kebutuhan peserta didik	10

d) Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

Indikator Penilaian	Nomor Butir Penilaian
Ketertarikan Media	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
Kesesuaian dengan Materi	11,12,13,14,15,16
Keefektifan Bahasa	17,18,19,20

Tabel 3.3 dan 3.4 diatas menunjukkan kisi-kisi instrumen penilaian untuk Praktis Pembelajaran dan Penilaian Siswa untuk mengukur kelayakan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

b. Validasi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini di validasi secara langsung dengan logis, jelas dan sesuai dengan teori. Hasil dari validasi instrumen tersebut kemudian dapat digunakan langsung untuk pengumpulan data dalam penelitian.

c. Pengumpulan Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data yang diperoleh dalam proses penyusunan dan pengembangan produk media pembelajaran Ular Tangga dalam penelitian ini berupa data deskriptif, yaitu kritik dan saran dari bidang ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan produk.

2. Data Produk yang Layak digunakan sebagai Media Pembelajaran

Kelayakan dari produk media Ular Tangga yang digunakan di tentukan melalui analisis dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi praktisi pembelajaran (Guru Mata Pelajaran IPS) dan uji penggunaan produk media Ular Tangga oleh peserta didik dalam uji kelompok kecil maupun dalam uji kelompok besar. Hasil dari uji coba penggunaan produk media Ular Tangga ini berupa data kualitatif yang kemudian diolah menjadi data kuantitatif.

F. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh dan mengumpulkan data adalah menganalisis data. Tujuan dari menganalisis data *Research and Development* ini adalah untuk memperoleh bukti penilaian kelayakan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS untuk Kelas VIII. Data yang diperoleh divalidasi untuk dianalisis dalam penilaian kelayakan media pembelajaran Ular Tangga. Analisis kevalidan didasarkan dari ahli materi, ahli media, praktisi

pembelajaran dan uji coba lapangan. Langkah-langkah dalam analisis data dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian produk pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan pedoman kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.5 Berikut Pedoman Kriteria Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Widyoko (Larasati : 2018)

2. Menghitung skor rata-rata penilaian menggunakan rumus: $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$
 keterangan: \bar{X} adalah skor rata-rata , $\sum x$ adalah jumlah skor, dan N adalah jumlah responden.

1) Skor rata-rata keseluruhan = Jumlah skor rata-rata ÷ banyak aspek.

3. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh di interprestasikan menjadi nilai kualitatif dengan pedoman kriteria penilaian menggunakan rumus koneversi skor skala 5 sebagai berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Klasifikasi	Interval Skor
5	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 \text{ SBi}$
4	Baik	$\bar{X} + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$
3	Kurang Baik	$\bar{X} - 0,06 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,06 \text{ SBi}$
2	Tidak Baik	$\bar{X}_i - 0,80 \text{ SBi} < X \leq \bar{X} + 0,06 \text{ SBi}$
1	Sangat Tidak Baik	$X \leq \bar{X} - 1,80 \text{ SBi}$

Sumber: Widyoko (Larasati : 2018)

Penentuan kriteria sebagai berikut:

Skor maksimal ideal 5, Skor minimal ideal 1, Skor aktual X, Rata-rata ideal \bar{X}_t dan Simpangan baku ideal Sbi.

$$\begin{aligned}\bar{X}_i &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (5 + 1) \\ &= 3\end{aligned}$$

Penentuan kriteria sebagaiberikut:

$$\begin{aligned}S_{Bi} &= (\text{Simpangan baku ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (5-1) \\ &= 0,67\end{aligned}$$

Tabel 3.7 Pedoman Klasifikasi Rata-rata Aspek Hasil Penilaian Media Pembelajaran ke dalam Nilai dengan Lima Kategori.

Skor	Rata-Rata Skor	Nilai	Klasifikasi
5	> 4,2 s/d 5,0	A	Sangat Baik
4	> 3,4 s/d 4,2	B	Baik
3	> 2,6 s/d 3,4	C	Kurang Baik
2	> 1,8 s/d 2,6	D	Tidak Baik
1	\leq 1,8	E	Sangat Tidak Baik

Sumber : Widyoko (Larasati : 2018)

Dari perbandingan skor tersebut diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Sangat Baik (A) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,22 sampai dengan 5,00.

- 2) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Baik (B) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,41 sampai dengan 4,21.
- 3) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Kurang Baik (KB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Tidak Baik (TB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,79 sampai dengan 2,60.
- 5) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Sangat Tidak Baik (STB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,78 sampai dengan 1.

Media pembelajaran dianggap baik yaitu apabila penilaian media tersebut memenuhi nilai minimal Baik (B). Apabila rata-rata penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru mata pelajaran IPS) menunjukkan nilai akhir Baik (B) maka pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Panca Seetya 2 Sintang pada penelitian ini dikategorikan layak untuk digunakan.

a. Analisis Data Penelitian Pakar dan Tanggapan Pengguna

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase maka dikategorikan sesuai tabel 3.5 dibawah ini.

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor
 N = jumlah keseluruhan skor total

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Pakar dan Pengguna

Interval Kriteria Penilaian Pakar		Interval Kriteria Tanggapan Pengguna	
Skor	Kriteria	Persentase	Kriteria
5	Sangat Baik	81-100%	Sangat Baik
4	Baik	71-80%	Baik
3	Kurang Baik	61-70%	Cukup
2	Tidak Baik	51-60%	Kurang
1	Sangat Tidak Baik	0-50%	Sangat Kurang

Tabel 3.5 diatas adalah rumus perhitungan persentase terhadap kelayakan produk yang dikembangkan. Rumus untuk menghitung angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna tersebut memiliki kriteria kelayakan.

G. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan pada tahun 2022. Berikut adalah uraian kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peneliti:

Tabel 3. 9 Jadwal Kegiatan

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2022											
		Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Pengajuan Judul	√											
2	ACC Judul	√											
3	Bimbingan Proposal		√										
4	Seminar Proposal					√							
5	Revisi Proposal					√							
6	ACC Proposal Skripsi					√							
7	Melakukan Penelitian								√				
8	Bimbingan Skripsi									√			
9	ACC Skripsi									√			
10	Sidang Skripsi									√			