

BAB III METODE PENELITIAN

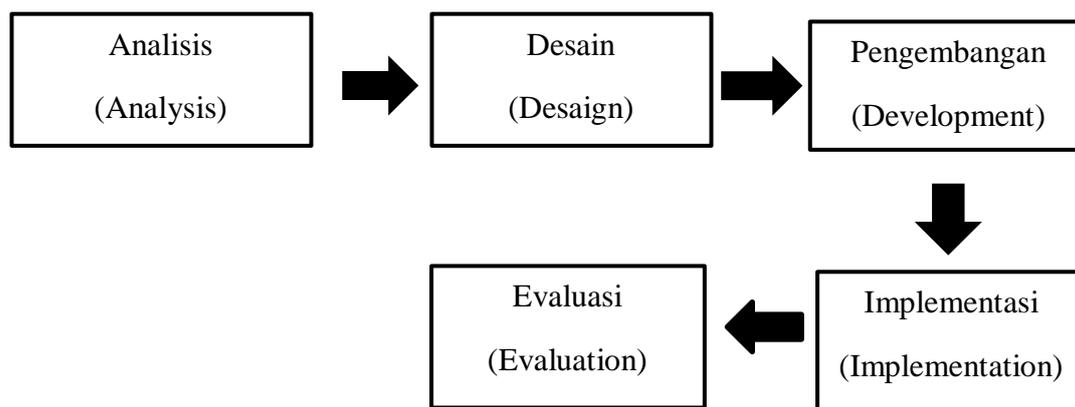
A. Model Pengembangan

Tarmidzi dkk., (2021:4) Mengemukakan “Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah ADDIE Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.” penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal ini diperkuat oleh Sugiyono 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.

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya analisis kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah selanjutnya dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Materi dan proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi, latar belakang dan kemampuan guru yang akan mempelajarinya, serta sumber-sumber belajar yang ada di daerah masing-masing.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media diorama tiga dimensi pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE



Tahapan ADDIE Model Dalam Tarmidzi dkk, (2021)

Penulis memilih Model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis, dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang

kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami.

B. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (Analyze)

Pada langkah ini, dilakukan observasi dan interaksi dengan guru kelas IV SDN 14 Batu Ampar diperlukan untuk mengumpulkan informasi tentang masalah pembelajaran. Penulis kemudian mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dan membuat media pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk menyelesaikannya. Sebagai berikut adalah hasil analisis yang dilakukan penulis yaitu: Analisis sekolah dan analisis kebutuhan.

2. Desain (Design)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran
- 2) kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa, Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajarmengajar dengan pendekatan pembelajaran,
- 3) Pemilihan kompetensibahan ajar,

- 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran,
- 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah :

- 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan,
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi

yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran,
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran,
- 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. sebagai kelaborasi dari karakteristik prinsip-prinsip teori dan desain yang dimanfaatkan oleh teknologi. Teknologi cetak pada tingkat yang paling dasar seperti buku teks atau buku ajar mempunyai karakteristik diantaranya; teks dibaca secara linier, komunikasi satu arah, berbentuk visual yang statis, pengembangannya bergantung kepada prinsip-prinsip linguistik dan persepsivisual, berpusat pada pembelajar, informasi dapat diorganisasikan dan distruktur kembali oleh pemakai. Dengan demikian pengembangan bahan ajar menggunakan teknologi cetak

dapat dimungkinkan untuk menyelesaikan persoalan belajar yang desain melalui pendekatan teori dan studi pembelajaran

C. Uji coba produk

Uji coba skala kecil di berikan pada peserta didik kelas IV di SDN 14 Batu Ampar, adapun tujuan dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga. Agar penulis dapat mengetahui kekurangan media pembelajaran ular tangga.

D. Desain Uji Coba

Desain produk baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan sesuai dengan cara kerja produk tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut lebih efektif dan efisien atau tidak. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan membandingkan efektivitas produk lama dengan produk yang baru. Pengujian dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru.

E. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. sebagai ahli media, guru kelas IV bapak Jali dan siswa/siswi di SDN 14 Batu Ampar.

F. Jenis Data

Jenis data pengembangan media pembelajaran dari validasi dilakukan dengan dua cara, yaitu pertama dengan data kualitatif berupa tanggapan dan masukan atau saran dari validator. Data kedua yaitu data kuantitatif dengan memperoleh hasil penilaian yang dilakukan validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan data

Cahyadi (2019: 38) mengemukakan dalam rangka mengumpulkan data dari lapangan, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan/Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi yang penulis lakukan yaitu: melihat kondisi sekolah, sarana sekolah, proses belajar mengajar yang dilakukan guru.

2. Kuesioner / Angket

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini berupa kuesioner (angket). Angket diberikan kepada para ahli untuk dapat melakukan

validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau valid untuk digunakan di dalam pembelajaran. Angket juga diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk untuk mengetahui respon siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang telah dikembangkan telah valid atau tidak. Hal tersebut dapat dilihat dengan pemberian respon yang baik pada angket yang diberikan kepada siswa.

a. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrument penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrument menjadi empat instrument yaitu:

1. Lembar validasi ahli materi
2. Lembar validasi ahli media
3. Lembar angket respon guru
4. Lembar angket respon siswa

Kisi-kisi instrument untuk ahli materi, ahli media, guru dan juga siswa.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan indikator	1,2
		Kelengkapan konsep dan kesesuain materi	3,4,5
		Penyajian materi	6,7
2.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Dampak penggunaan media diorama dalam pembelajaran	10
Jumlah			10

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Media	Kesesuain media	1
		Kemudahan penggunaan media	2,3,4
		Kelengkapan media	5,6
2.	Kualitas dan tampilan media	Tampilan media	7,8
		Bentuk media	9,10
Jumlah			10

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Media	Desain media pembelajaran ular tangga	1,2,3,4,5
		Penggunaan media pembelajaran ular tangga	6,7
2.	Materi	Penyajian materi	8,9,10
3.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	11,12
		Dampak penggunaan media pembelajaran ular tangga	13,14,15
Jumlah			15

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Media	Tampilan media pembelajaran ular tangga	1,2,3
		Penggunaan media pembelajaran ular tangga	4,5,6,7
2.	Materi	Penyajian Materi	8
		Kesesuaian materi	9
3.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	10,11
		Respon siswa	12,13,14,15
Jumlah			15

H. Teknik Analisis Data

Berdasarkan Validasi Saka(2019) produk media pembelajaran berupa media Ular Tangga.

A. Validasi Kelayakan pada ahli materi dan ahli media Teknik analisis data langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengubah hasil penilaian ahli media, ahli materi yang masih dalam

bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 5 Aturan Pemberian Skor

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber :Saka (2019:53)

- Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus skala likert.

$$X_i = \frac{\sum s}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan :

S_{max} = skor maksimal

$\sum S$ =Jumlah skor

x_i =Nilai kelayakan angket tiap aspek

- Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian pada table dibawah ini:

Tabel 3. 6

Skor Presentase Penilaian Media Pembelajaran Ular Tangga

Skor Presentasi	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

Sumber : Afeni (2021)

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat

persentase hasil penilaian layak atau tidak dijadikan sebagai media belajar.

B. Analisis Kepraktisan respon pendidik dan peserta didik.

Teknik analisis data sebagai berikut:

1. Mengubah hasil penilaian siswa yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan table dibawah ini:

Tabel 3. 7 Aturan Pemberian Skor

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

2. Menghitung persentase kepraktisan dari setiap siswa untuk yang dinilai dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi Validasi

f = Jumlah Skor Hasi Pengumpulan Data

N = Skor Maksimal