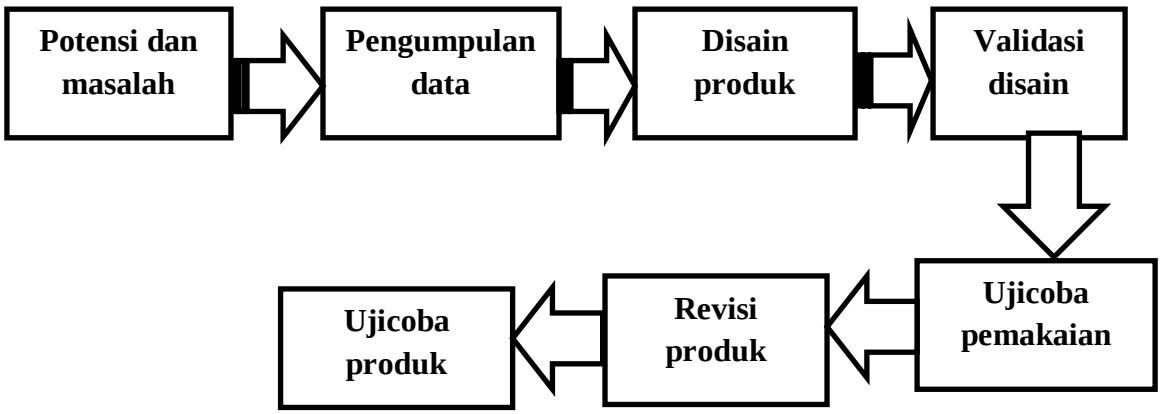
BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Sugiyono (2020:311) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.Penelitian dan Pengembangan merupakan "jembatan" antara penelitian dasar (*basicresearch*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk menemukan penngetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dalam penelitian ini berupa pembuatan media poster sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Langkah-langkah dalam penelitian mengacu pada model pengembangan Borg and Gall meliputi (Amirzan, 2018:168) :

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Disain produk
4. Validasi disain
5. Revisi disain
6. Uji coba produk



Gambar 3.1 Model Pengembanganl Borg and Gall

B. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini sebagaimana telah dipaparkan diatas bahwa peneliti menggunakan metode *Research and Development* dari model Sugiyono. Namun, dikarenakan terbatasnya waktu, tidak adanya penelitian, objek penelitian, serta media poster sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif anak usia dini bukanlah media baru tetapi peneliti mencoba untuk memodifikasi media tersebut. Maka penelitian akan dilakukan sampai tahap ke-tujuh yaitu revisi produk. Berikut tahap-tahap penelitian yang peneliti laksanakan:

1. Potensi dan Masalah

   Potensi merupakan sebuah sesuatu yang dibudayakan dan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah tersebut menyimpang diantara apa yang diharapkan dengan yang terjadi. Metode RnD ini sesuai dengan jenis penelitian terlebih dahulu melakukan penelitian pada tahap awal dalam melakukan observasi disebuah tempat penelitian.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan bagan diatas maka peneliti ingin mencoba dengan menggunakan media pembelajaran yang baru akan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Setelah masalah dan potensi ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi mengenai media pembelajaran yang baru. Peneliti mencari informasi melalui internet dan komunikasi dengan beberapa guru disekolah dasar. Sehingga peneliti mendapatkan media pembelajaran baru yaitu Media Poster.

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi dan menangapi masalah dan potensi bagan diatas maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran baru yaitu media poster agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta membuat kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa senang dalam belajar.

3. Desain Produk

Peneliti ini akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yaitu poster. Pada tahap ini peneliti sedang mempelajari cara pengunaan dan fungsi media pembelajaran poster. Kemudian menyiapkan materi yang akan meningkatkan perkembanagan proses belajar.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam sebuah media secara rasional akan lebih

efektif atau tidak efektif. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Berdasarkan pemapaparan di atas maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan media poster sebagai bahan ajar dalam perkembangn kognitif anak, beberapa validator yang sudah berpengalaman.

5. Revisi Desain

Revisi desain pada hal ini yaitu berupa media poster sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif anak sekolah dasar yang bertujuan untuk kelemahan yang didapat setelah dilakukan validasi oleh validator pada tahap sebelumnya.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan validasi desain dan melakukan perbaikan desain maka melakukan tahap ujicoba produk sebagai ujicoba yang terbatas.

C. Uji coba Produk

Kegiatan uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh - data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan tingkat kepraktisan juga produk yang dikembangkan oleh peneliti. Desain uji coba produk yang digunakan dalam penelitian ini berupa media papan pintar dengan menggunakan media pembelajaran poster. Kegiatan ini dilakukan agar mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari validator, sehingga

diketahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan, selanjutnya hal ini dapat digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk dan menggungah rasa ingin tahu siswa.

D. Desain Uji coba

Desain uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana manfatnya media pembelajaran dengan mengunakan poster, yang telah dikembangkan. Dari uji coba ini akan dihasilkan keefektifan, kelayakan dan kepraktisan media poster sebagai sumber belajar peserta didik.

E. Subjek Uji Coba

Penelitian dan uji coba produk dilakukan di SDN 12 Jerora Sintang

Tabel 3.1 Subjek Uji Coba

No	Nama Sekolah	Laki-Laki	Perempuan	Total
1	SD Negri 12 Jerora Sintang	18	25	22
	Grand Total			65

Dari jumlah populasi dan tujuan penelitian memfokuskan kepada SD yang masuk kategori yang sudah ditentukan maka penentuan sampel berdasarkan Teknik sampling kuota adalah Teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah dapat dilihat dari Tabel 3.2

Tabel 3.2 Sebaran Sampel Penelitian

Uji Coba Skala Kecil			
1	Kelas III A	III	22
Uji Coba Skala Besar			
2	Kelas III B	III	22
Uji Coba Skala Luas			
		III	21

Sumber data: (SDN 12 Jerora)

F. Jenis Data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal dapat berupa sesuatu yang diketahui atau dianggap, atau suatu fakta yang digambarkan letak angka, simbol, kode dan lain lain. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif:

1. Data Kualitatif

   Merupakan metode penelitian yang menghasilakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang dapat diamati.

2. Data Kuantitatif

   Merupakan metode yang menjelaskan masalah dengan menggunakan stastistik atau sebagai data yang bisa membantu peneliti dalam mendapatkan hasil berupa angka-angka.

G. Instrumen Pengumplan Data

Jenis data yang digunakan adalah angket yang merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti.

1. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai layak media poster yang dikembangkan. Angket validasi ini di isi oleh validator dan analisis data disajikan dalam bentuk statistik deksriptif dengan penyajian data berupa persentase.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Media

Aspek	Indikator	No.Soal
Efesiensi Media	Kemudahan media	1
	Mudah disimpan	2
	Mudah dibawa keruang kelas	3
	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	4
	Bahan pembuatan media mudah di cari	5
Keakuratan Media	Desain warna media	6
	Motivasi siswa tinggi	7
	Pembuatan media sesuai dengan materi	8

	Penggunaan media bermanfaat	9
Estetika	Keserasian pemilihan warna pada media poster	10
	Media mampu menumbuhkan minat siswa	11
	Media bisa dimodifikasi	12
	Kemenarikan media	13
Ketahanan Media	Tidak mudah hancur	14
Keamanan Bagi Peserta Didik	Memiliki bahan yang aman	15
Jumlah Keseluruhan Soal		15

Lembar angket validasi ahli media Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

Aspek	**Indikator**	**No.Soal**	**Total Soal**
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Kurikulum yang digunakan	1 dan 2	2
	Keakuratan materi	3,4 dan 5	3
	Kemutakhiran materi	6 dan 7	2
	Mendorong keinginan	8 dan 9	2
Kelayakan Penyaji	Pendukung penyajian	10	1
	Penyajian pembelajaran	11,12,13 dan 14	4
Penilaian Kontekstual	Hakikat kontekstual	15	1
Jumlah Keseluruhan Soal			15

2. Angket Tanggapan

Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru setelah dilakukan uji coba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru terhadap media poster yang dikembangkan. Angket tanggapan ini di isi oleh guru. Angket kelayakan bersifat kualitatif dan kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase. Dengan

menggunakan Skala Likert sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuksuatu pertanyaan dan diikuti dengan empat tanggapan.

Angket untuk siswa ini berguna untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket ini akan digunakan pada uji lapangan awal. Adapun kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	**Inidikator**	**Kisi-Kisi**	**No.Soal**	**Jumlah Soal**
1	Media Poster	a. Memberikan semangat dalam pembelajaran b. Membuat siswa tertarik dalam belajar	1,2,7,11 dan 13	5
2	Hasil Belajar Siswa	a. Hasil belajar siswa lebih meningkat	6,8,14, dan 15	4
3	Materi perkembangan teknologi	a. Menjadi lebih paham dengan materi b. Mengetahui hubungan materi degan perkembangan teknologi	3,4,5,9,10, dan 12	6
	Jumlah Keseluruhan Soal			15

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan media pembelajaran poster tentang tema 7 “Perkembangan Teknologi”. Guru dapat memberikan kritik dan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada tempat yang sudah disediakan.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Aspek dan Kriteria	**Butir Penilaian**	**No.**
Kejelasan	Kejelasan dalam penyampaian tujuan	1
	Kejelasan dalam penyampaian materi	2
Kepuasan	Tambahan soal kuiz yang menarik	3
Keingintahuan	Pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran poster tentang tema 7 perkembangan teknologi	4
	Keingintahuan dalam mengembangkan	8
Semangat	Tidak bosan dalam proses pembelajaran	6
Kemudahan	Tidak kesulitan mengelola pembelajaran	7
	Tidak kesulitan dalam menggunakan media	10
Ketertarikan	Keinginan siswa dalam mempelajari materi	5
	Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya.	9

H. **Teknik Analisis Data**

1. Analisi data untuk ahli validasi media dan materi

Analisi data untuk ahli validasi media dan materi Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Berikut pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian media pembelajaran poster menggunakan skala Likert 1-5.

Mengitung skor rata-rata dengan mengunakan rumus:

$Y=\sum x\sum x100\%$

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum xi$ = Nilai maximal

Tabel 3.7 Skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriteria Kevalitan
1	84%< skor ≤ 100%	Sangagat Valid
2	68%< skor ≤ 84%	Valid
3	52%< skor ≤ 68%	Cukup Valid
4	36%< skor ≤ 52%	Kurang Valid
5	20%< skor ≤ 36%	Sanggat Kurang Valid

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Tahap validasi produk berakhir jika

rata-rata hasil penilaiankuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori Cukup Valid.

2. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa. Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar penilaian media pembelajaran poster menggunakan skala Likert 1-5.Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$p=\sum x\sum xi100\%$$

Keterangan

P = Nilai Uji Pepraktisan

$\sum x$ = Respon Peserta Didik

$\sum xi$ = Nilai Maksimal

Untuk memperkuat data hasil kepraktisan adapun kreteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut :

Tabel 3.8 Pedoman Skor angket respon siswa

Interval/Skor	**Kriteria Kevalidan**
84<skor ≤ 100%	Sanggat praktis
68<skor ≤ 84%	Praktis
52<skor ≤ 68%	Cukup praktis
36<skor ≤ 52%	Kurang praktis
20<skor ≤ 36%	Sanggat kurang praktis

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket responsiswamemenuhi kriteria minimal cukup praktis.