

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

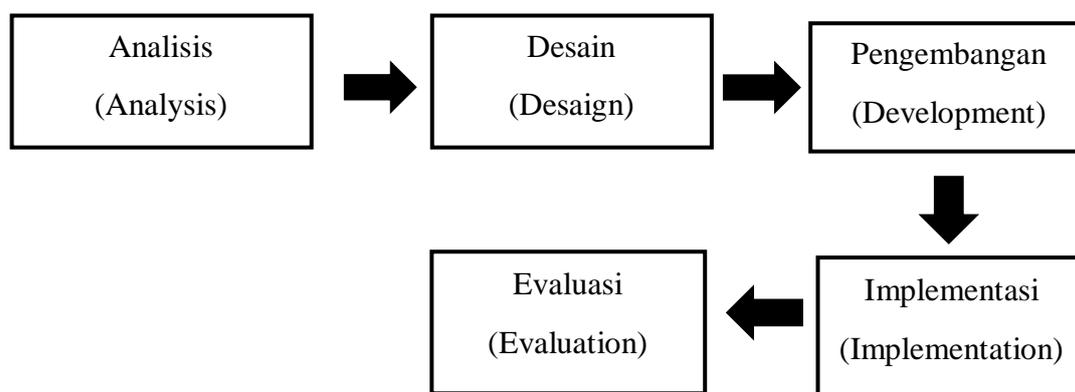
### **A. Model Pengembangan**

Tegeh & Kirna, (2021) 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**



Gambar 1 Tahapan ADDIE Model Dalam Tegeh & Kirna, (2021) Sumber: Anglada, 2007

Peneliti 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. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara, media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi yaitu hanya media bahan cetak berupa buku cetak saja sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Peneliti menetapkan masalah yang terdapat di SDN 14 Batu Ampar sebagai tempat dilakukannya penelitian untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi. Sebelum melakukan pengembangan terhadap media diorama tiga dimensi.

Analisis kebutuhannya adalah upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan kurang maksimal, terutama pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media belum cukup maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran diorama jarang digunakan sedangkan penanaman nilai karakter sudah ditanamkan tetapi belum optimal. Media pembelajaran yang terintegrasi nilai-nilai karakter juga belum dilakukan. Nilai-nilai karakter yang akan di

kembangkan antara lain religius, nasionalis, integritas, gotong royong dan mandiri.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap ini desain media yang dikembangkan dalam tahap-tahap berikut:

- a. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh bahwa Guru Kelas IV lebih banyak menggunakan media gambar dan buku cetak.
- b. Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangkaan pembuatan media diorama. Acuan dalam penyusunan media diorama adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah kedua menyusun kerangka pembuatan media, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan.

## **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu pengembangan media diorama. Dalam tahap ini peneliti melakukan rancangan desain dengan penentuan konsep dari instrumen yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan adalah media diorama tiga dimensi.
- b. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu mengoreksi ulang media hasil

- pengembangan sebelum di validasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk siap untuk di validasi.
- c. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik.
  - d. Validasi desain dilakukan berkaitan dengan media penunjang belajar berupa media pembelajaran diorama. Validasi desain terdiri dari dua tahap, yaitu: uji ahli materi bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji aspek sajian materi, yaitu berupa aspek kualitas Isi, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan yang disajikan didalam produk media pembelajaran. Validator ahli materi terdiri dari 1 validator. Sedangkan uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain media diorama yang dikembangkan. Validator ahli media terdiri dari 1 validator. Setiap Validator diminta untuk memberikan penilaian terkait aspek berupa desain media, kemudahan penggunaan kemudian akan dilakukan analisis data.
  - e. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi dilakukan dengan 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 diorama tiga dimensi. Agar dapat mengetahui kekurangan media pembelajaran diorama.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan

### **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 diorama tiga dimensi. Agar dapat mengetahui kekurangan media pembelajaran diorama.

### **D. Desain Ujicoba**

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 Ujicoba**

Subjek dalam penelitian ini adalah Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang bapak Warkintin, M.Pd. sebagai ahli media, guru kelas IV bapak Jali dan siswa/siswi kelas IV 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 Teknik Analisis Data**

##### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Cahyadi(2019:38) mengemukakan Dalam rangka mengumpulkan data dari lapangan, maka 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 dilakukan 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.

### b. 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 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

Sumber Nifsi (2018:62)

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru**

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

Sumber Nifsi(2018:63)

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa**

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

Sumber Nifsi(2018:64)

#### H. Teknik Analisis Data

Berdasarkan Validasi Saka(2019) produk media pembelajaran berupa media diorama tiga dimensi.

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

1. Mengubah hasil penilaian ahli media, yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skordengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.4**  
**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)

2. 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

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

**Tabel 3.5**  
**Skor Presentase Penilaian Media Pembelajaran**

Skor Presentasi	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$81\% < x \leq 100\%$	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 3.6**  
**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

Sumber: Afeni (2021)

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

3. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 3.7 skala kepraktisan analisis presentase untuk responpendidik dan peserta didik

**Tabel 3.7**  
**Skor Presentase Uji Kepraktisan**  
**Media Pembelajaran**

Skor Presentase	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Praktis
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$61\% < x \leq 80\%$	Praktis
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis

Sumber: Afeni (2021)

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian baik atau tidak dijadikan sebagai media belajar.