

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

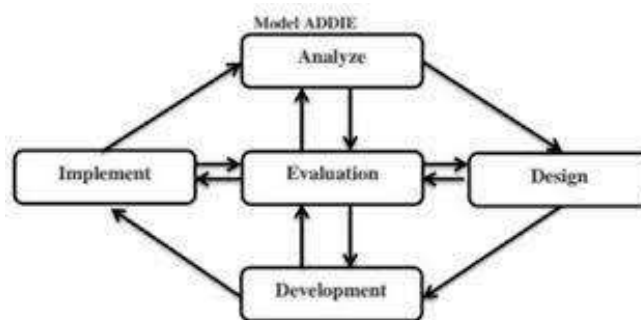
Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian Pengembangan menurut Sugiono dalam fitiyani (2019:104) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Oleh karena itu di perlukan penelitian untuk menghasilkan produk baru seperti inovasi pembelajaran dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Untuk menaruh pedoman mengenai apa yg bukan aktivitas R dan D, 5 kriteria disediakan yg mensyaratkan aktivitas tadi wajib baru, kreatif, nir niscaya pada hasilnya, sistematis, dan isa dialihkan &/atau bisa direproduksi (Hamzah, 2021).

3.2. Prosedur Penelitian

Menurut (Hamzah, 2019:1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian dipakai membuat suatu produk dan menguji efektivitasnya. Penelitian ini

membuat berupa media *pop up book*. Model ini menggunakan model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya (Junaedi, 2019). juga disusun secara tersusun menggunakan aktivitas yg sistematis pada upaya pemecahan kasus belajar yg berkaitan menggunakan kebutuhan dan karakteristik. Menurut Sugiyono (2015:38) model ADDIE initerdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut ini desain- desain menggunakan pengembangan media *pop up book* memakai contoh ADDIE:



1. Tahapan analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini penelitian menganalisis dan melakukan observasi permasalahan setelah potensi masalah dapat di tunjukkan maka selanjutnya melanjutkan tahap selanjut nya.

2. Tahap mendesain (*Design*)

Setelah, penelitian mendesain dengan beberapa langkah yaitu menentukan desain produk yang di rancang menentukan alat dan bahan penelitian yang di butuh kan selama proses penelitian dan perencanaan.

3. Mengembangkan (*Deveopment*)

Media pembelajaran yang di desain dan di rencanakan, langkah selanjutnya memvalidasi media tersebut maka dapat di ketahui oleh ahli bahasa dan ahli materi. Dari hasil validasi tersebut maka dapat di ketahui beberapa nilai kelayakan dari yang sudah di buat jika ada kekurangan saat validasi maka akan di coba untuk di kurangi dengan cara memperbaiki desain sehingga hasil hasil yang di peroleh akan mencapai target.

4. *Implementasi*

Pada tahap implementasi yang di lakukan setelah divalidasi oleh tim ahli.tahap implementasi ini, Pengemban media pembelajaran akan di implementasikan bagi guru dalam pembelajaran.Dalam taham ini penelitian akan memberikan media *pop up book* kepada guru untuk dapat di implementasi dalam pembelajaran kelas IV B SD pada materi gaya di sekitar kita.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir akan melakukan evaluasi kualitas media untuk melihat sistem pembelajaran berhasi dan sesuai yang di harapkan atau tidak, Tahap evaluasi bisa ini bisa menjadi kebutuhan yang terpenting dalam penilaian kualitas media.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek yang di maksud disini adalah individu atau kelompok yang menjadi tujuan yang apa yang akan di teliti serta menjadi sasaran pengumpulan data. Data yang di kumpulkan dari pemahaman belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan pengembangan media *pop up book* pada materi gaya di sekitar kita untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Lamklat Aceh Besar. Subjek penelitian nya adalah siswa kelas IV SD Negeri Lamklat Aceh Besar yang berjumlah 25 siswa.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini merupakan suatu sifat atau keadaan media.yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian ini di lakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Lamklat Aceh Besar.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah seluruh objek yang akan diteliti dalam penelitian suatu Penelitian.Dalam hal ini yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B SD Negeri Lamklat Aceh Besar.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji coba terbatas yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu yaitu seluruh siswa

kelas IV B dengan memilih sampel berupa siswa dari tingkat pandai, sedang, dan kurang.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat terjadi di berbagai lingkungan, dari berbagai sumber, dan dalam berbagai cara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket.

3.5.1 Validitas

Menurut Sugiyono (Arsi, 2021), uji validitas menunjukkan seberapa valid dan ada alat ukur yang digunakan. Sebuah instrumen dinyatakan valid jika mampu mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur, sehingga data yang dihasilkannya dapat dipercaya dan akurat.

3.5.2 Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan. Terhadap pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada materi gaya di sekitar kita untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV B SD Negeri Lamkat Aceh Besar. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui kelayakan media *pop up book*.

3.5.3 Tes Siswa

Tes ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui meningkatkan pemahaman siswa kelas IV B SD Negeri Lamkat Aceh Besar menggunakan media pembelajaran *pop up book* pada materi gaya di sekitar kita. Tes ini dilakukan

sebelum menggunakan media *pop up book (pretest)* dan setelah penggunaan media *Pop up book (posttest)*

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau pengumpulan data adalah suatu alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner) dan lembar validasi di bawah ini .

3.6.1. Lembar Validasi

Lembar validasi ini yang berisi tentang pendapat penggunaan media *pop up book* pada materi gaya di sekitar kita untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas IV SD Negeri Lamklat yang bertujuan memudahkan validasi ini akan di lakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa .

3.6.2 Respon Guru

Respon guru adalah suatu teknik yang akan di berikan yang berbentuk teks untuk menentukan hasil kelayakan media *pop up book* yang akan di jawab oleh guru.

3.6.3 Peningkatan Pemahaman Siswa

Peningkatan pemahaman adalah suatu teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan cara memberikan soal *pretes* dan *posttest* atau pertanyaan bersangkutan dengan materi, yang nanti nya akan di jawab oleh siswa.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data akan dilakukan setelah data-data terkumpul selanjutnya akan dilakukan analisis data. Adapun metode analisis yang akan dilakukan sebagai berikut:

3.7.1 Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan adalah suatu pengolahan data yang akan diteliti agar menemukan suatu hasil dari penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti.

3.7.2. Lembar Validasi Media

Validasi media *pop up book* yang akan dinilai oleh validasi ahli media, validasi ahli bahasa dan validasi ahli materi.

1. Penelitian mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya akan menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor saat penelitian akan dihitung skor setiap kriteria. Berikut merupakan skala yang digunakan untuk penilaian:

Tabel 3.1. Pedoman skor pemberian skor pada angket lembar validasi

(Modifikasi Sugiyono,2016:135)

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

3. Pedoman untuk menghitung maksimum:

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

Keterangan:

P = Persentase skor

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimaal

4. Hasil kevalidan media telah di ketahui persentase nya di sesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Kevalidan Media

(Sumber Sugiyono,2019)

NO	Interval Skor	Kriteria Kelayakan
1	81 % - 100 %	Sangat Valid
2	61 % - 80 %	Valid
3	41 % - 60 %	Cukup Valid
4	21 - 40 %	Kurang Valid
5	0 - 20 %	Tidak Valid

3.7.3 Analisis Angket Guru

Analisis respon guru dan peserta didik ini di lakukan untuk melihat kepraktisan media yang akan di gunakan analisis ini di lakukan angket respon guru terhadap kepraktisan media tersebut.

Angket respon di berikan kepada guru bertujuan untuk melihat kepraktisan media *pop up book* berdasarkan respon dan tanggapan dari guru terhadap media *pop up book* yang telah dikembangkan titik angket guru disusun dengan 5 internatif

jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), Kurang setuju (KS) dan tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

- 1) Menentukan nilai respon yang diberikan untuk guru dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3. Pedoman skor pemberian skor pada respon guru

(Sumber Sugiono (2019:94))

NO	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

- 2) Menentukan kriteria kelayakan media dari hasil respon guru dengan tabel kriteria sebagai berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{F \times 100}{N} \%$$

Sumber, Simang.Efendi&Gagaramusu (2019)

Keterangan

P = Persentase

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal

100% = Nilai ketetapan

- 3) Menentukan kriteria terhadap kepraktisan media dari hasil respon guru sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media

Sumber: Maharani & Fernandes,2022)

Interval Persentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Praktis
61 % - 80 %	Praktis
41 % -60 %	Cukup Praktis
21 % - 40 %	Kurang Praktis
< 20 %	Tidak Praktis

3.7.4 Pretest

Dalam jurnal Menara Ilmu, Fadhlya Adri menjelaskan bahwa *pre-test* merupakan tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mahasiswa terhadap materi yang akan diajarkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *pre-test* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan *pre-test* dalam proses pembelajaran telah terbukti efektif atau tidak dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa, serta membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

$$\text{Skor akhir} = (\text{Skor di peroleh} : \text{Skor maksimal}) \times 100$$

Selanjut nya adapun kriteria penilaian berdasarkan KKTP dan evaluasi pembelajaran yang di lakukan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria penilaian *Pre-Test* Siswa (Sumber: Sugiono, 2017)

No	Persentase	Kriteria
1	81 – 100 %	Sangat Efektif
2	61 – 80 %	Efektif
3	41 – 60 %	Cukup Efektif
	21- 40 %	Kurang Efektif
	0-20 %	Tidak Efektif

3.7.5 *Post Test*

Post test adalah evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana memahami materi yang telah diajarkan titik dalam penelitian oleh Lida Melani, Agus Leo Handoko, dan Hadion Wijoyo (2021) *post - test* didefinisikan sebagai bentuk pertanyaan yang diberikan setelah materi pembelajaran disampaikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemajuan intelektual atau penguasaan materi oleh peserta didik.

Dalam penelitian oleh lidah Melani dedekan 2021 instrumen *post test* berupa soal-soal yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

$$\text{Skor akhir} = (\text{Skor di peroleh} : \text{Skor maksimal}) \times 100$$

Selanjut nya adapun kriteria penilaian berdasarkan KKTP dan evaluasi pembelajaran yang di lakukan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria penilaian *Post-Test* Siswa (Sumber: Sugiono, 2017)

No	Persentase	Kriteria
1	81 – 100 %	Sangat Efektif
2	61 – 80 %	Efektif
3	41 – 60 %	Cukup Efektif
	22- 40 %	Kurang Efektif
	0-20 %	Tidak Efektif