

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Jenis studi ini termasuk penelitian dan pengembangan *research and development* (R & D) dengan model ADDIE. Menurut Nana (2005: 164) mengatakan, bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

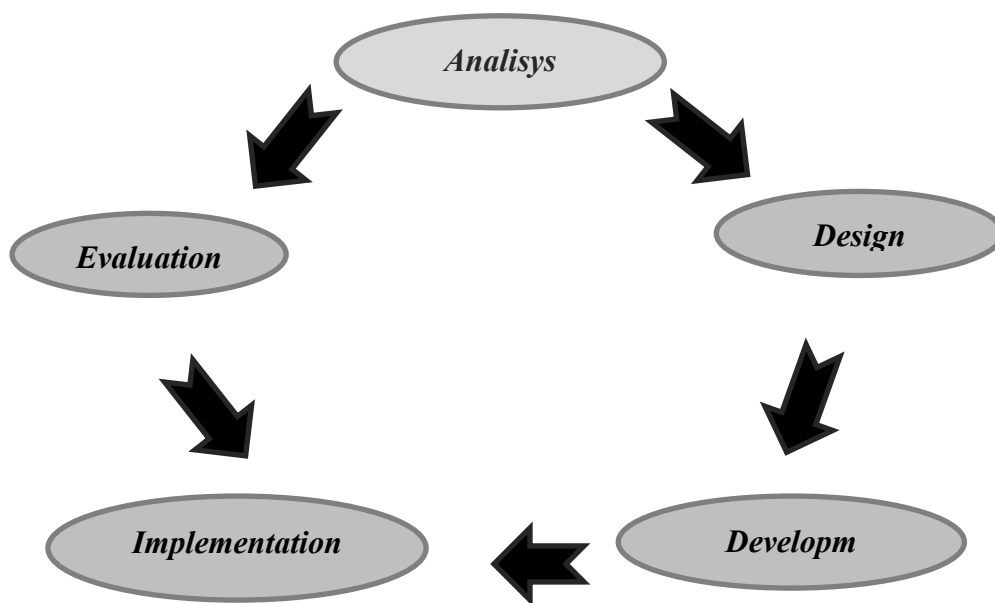
Proses penelitian pengembangan ini melibatkan langkah-langkah berikut: memeriksa penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, validasi produk oleh ahli media, pengujian produk dan merevisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Dalam penelitian ini, langkah-langkah penelitian dibatasi dan disederhanakan.

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang akan digunakan untuk media pembelajaran, model yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carrey pada tahun 1996. Pada model ADDIE terdapat lima tahap pengembangan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). (Fayrus & Slamet, 2022).

##### **3.1.1 Prosedur Penelitian**

ADDIE adalah salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan penelitian. Model penelitian ADDIE ini mudah dan sederhana untuk membuat media pembelajaran. Cocok digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk media

pembelajaran. Cara-cara yang digunakan dalam penelitian model ADDIE. (Saefuddin, 2023).



Gambar 3.1. Tahap Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

### 1. Analisis

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang muncul. Analisis dilakukan dengan pengamatan di sekolah, berikut adalah kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini: (a) menganalisis pelaksanaan pembelajaran di kelas 5 SDN Kuta Pasie. (b) Menilai apakah media yang akan digunakan untuk kegiatan praktik pembelajaran mudah dan praktis digunakan. (c) Menganalisis apakah siswa lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran dengan media yang digunakan.

## **2. Desain**

Setelah menganalisis kebutuhan dilakukan langkah berikutnya yaitu tahap desain. Tahap ini dilakukan dengan membuat desain model pembelajaran kooperatif learning yang dikembangkan dengan memakai video pembelajaran sebagai bentuk pengembangannya.

## **3. Pengembangan (Uji Coba)**

Pada fase pengembangan, peneliti membuat video sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Video dibuat untuk menumbuhkan kerja sama di antara siswa, berbagi ide, dan saling membantu dalam memahami materi.

## **4. Implementasi**

Tahap implementasi mencakup pengujian model pembelajaran di kelas. Murid-murid dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan video sebagai materi pelajaran. Di bawah bimbingan guru, siswa akan berdiskusi dan melakukan kegiatan praktik berdasarkan materi yang dipelajari. Pengamatan dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana siswa berinteraksi dan bagaimana video memengaruhi pemahaman mereka.

## **5. Evaluasi**

Setelah melalui tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi adalah ketika hasil dari implementasi dianalisis untuk melihat kualitas dan kuantitas dari produk yang dikembangkan. Jika setelah dievaluasi produk masih ada kekurangan, Anda dapat mulai proses perbaikan dari tahap awal.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kuta Pasie. Dengan pembahasan sebagai berikut:

- a. Tempat penelitian merupakan tempat melaksanakan praktik Profesi Lapangan (PPL)
- b. Jumlah siswa di SDN Kuta Pasie cukup memadai untuk dijadikan penelitian.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Adapun proses pembelajaran siswa di SDN Kuta Pasie berlangsung pada pagi hari dimulai pukul 08.00 sampai dengan 13.05 WIB.

### **3.3 Populasi Dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2022: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pandangan di atas, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi seluruh anggota atau obyek yang akan diteliti disuatu penelitian. Dalam hal ini populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kuta Pasie yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 24 murid dengan jumlah 16 murid perempuan dan 8 murid laki – laki.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi Siswa

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	5	8	16	24
<b>Total</b>				<b>24</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari keseluruhan yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian sedangkan metode yang digunakan menyeleksi disebut sampling. (Firmansyah & Dede, 2022). Apabila populasi terlalu banyak, jalan yang ditempuh adalah mengambil sample sebagai wakil dari populasi yang ditetapkan. Penentuan sample dalam penelitian digunakan teknik ” *One Sample*” artinya peneliti mengambil seluruh jumlah populasi sebagai anggota sample. Dengan pertimbangan bahwa jumlah murid hanya 24 orang.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu melalui video. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kuta Pasie.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dipakai untuk mengumpulkan informasi dengan cara tertentu. (Saefuddin, 2023). beberapa metode yang digunakan oleh peneliti mencakup yang berikut:

### **3.5.1 Lembar Validasi**

Pada lembar validasi ini berisi pendapat tentang pengembangan model kooperatif learning melalui video untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kuta Pasie. Adapun tujuannya adalah untuk membantu validator memberikan komentar dan evaluasi.

### **3.5.2 Angket**

Angket merupakan cara untuk mengumpulkan data di mana peserta diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus mereka jawab. (Sugiyono, 2015). Angket yang mengandung tanya jawab untuk tim ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kritik, masukan dan koreksi tentang model *cooperative learning* melalui video yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa di kelas V SDN Kuta Pasie. Dalam penelitian ini terdapat angket respon siswa dan angket respon guru.

### **3.5.3 Tes**

Tes adalah salah satu cara untuk mengukur keterampilan siswa melalui tugas yang diberikan. Dalam penelitian ini penilaian terhadap hasil belajar dilakukan dengan memberikan tugas *pre-test*, dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *pos-test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

### **3.5.4 Dokumentasi**

Menurut (Sugiyono, 2015) Dokumentasi mencakup catatan kejadian yang telah berlalu dalam bentuk teks, gambar, atau karya besar yang dihasilkan oleh

individu. data dalam bentuk gambar seperti foto, video, atau sketsa selama proses penelitian..

### 3.6 Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### 3.6.1 Analisis Kevalidan Model

Kevalidan pengembangan model kooperatif melalui video pembelajaran yang akan dinilai oleh validator ahli materi validator. Berikut langkah-langkah dalam melakukan analisis kevalidan model pembelajaran kooperatif learning yang dinilai oleh ahli materi dan media:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria. Berikut merupakan skala penilaian yang di gunakan:

Tabel 3.2 Kriteria penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Sesuai	2
Sangat Sesuai	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

- c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validator (V)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase

f = Jumlah Skor Respon Guru

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

- d. Hasil kevalidan model pembelajaran *cooperative learning* telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Persentase Penilaian Validasi

Presentasi	Kriteria
81% - 100%	5
61% - 80%	4
41% - 60%	3
21% - 40%	2
0% - 20	1

Sumber : (Akbar, 2013)

### 3.6.2 Analisi Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini dilakukan untuk melihat kepraktisan model pembelajaran *cooperative learning* yang digunakan. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon guru dan angket respon siswa terhadap kepraktisan model pembelajaran *cooperative learning* tersebut.

Angket guru disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), kurang setuju (KR), dan Tidak Setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Berikut langkah – langkah dalam mengetahui kepraktisan model pembelajaran *cooperative learning* dari angket respon guru:

1. Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk guru dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skor Penilaian Respon Guru

SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

2. Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

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

Sumber: Simang, Efendi & Gagaramusu (2019)

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah Skor Respon Guru

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

3. Menentukan kriteria terhadap praktisan model pembelajaran *cooperative learning* dari hasil respon guru, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Table 3.5 Kriteria Penilaian

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

Arikunto & Cepi (2009)

Angket respon diberikan kepada siswa ini bertujuan untuk respon dan tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *cooperative learning*. Angket siswa disusun dengan 2 alternatif jawaban yaitu ya dan tidak.

Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk siswa dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skor Respon Siswa Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Merumuskan hasil dari respon siswa, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah Skor Respon siswa

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

Menentukan kriteria terhadap kemenarikan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning dari hasil respon siswa, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7 Persentase Kriteria Penilaian

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

### 3.6.3 Tes Hasil Belajar

Keefektifan model dilihat berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa dari hasil tes setelah proses pembelajaran. Syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor  $\geq 75$  dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75 % dari seluruh siswa. Menurut Simag, Efendi dan Gagarumusu 2016):

#### 1. Hasil Belajar Siswa

$$HBS = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh Siswa} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$