

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pengembangan model pembelajaran *scramble* merupakan jenis Penelitian R&D, Menurut Sugiyono (2011: 297), penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) atau biasa disebut dengan penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk baru, mengembangkan, dan menyempurnakan produk yang telah ada penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus antara kesenjangan penelitian dasar dengan penelitian terapan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE menurut Dick and Carry., dalam (Endang Mulyatiningsih, 2016) mengemukakan bahwa model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi

Analisis (*Analysis*) Desain (*Design*) Pengembangan (*Development*) Implementasi (*Implementation*) Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model penelitian ini sesuai dengan kebutuhan peneliti. Oleh sebab itu model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar, untuk mencapai tujuan penelitian berupa pengembangan modul ajar berbasis *scramble* sebagai upaya upaya peningkatan hasil belajar dan cara belajar yang menyenangkan.

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 16 Kota Banda Aceh. Alasan memilih tempat penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana keefektifan pengembangan modul ajar berbasis *scramble* untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa SD Negeri 16 Kota Banda Aceh.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli modul, ahli bahasa, guru kelas dan siswa kelas V SD Negeri 16 Banda Aceh yang berjumlah 25 orang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan modul ajar berbasis *scramble*, terhadap hasil belajar siswa kelas V pada hubungan antarsila pancasila.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*): Fase ini melibatkan menganalisis modul pembelajaran dan menganalisis kelayakan untuk pengembangan modul ajar, seperti pengumpulan data tentang kebutuhan dan kebutuhan peserta didik pada kelas V di SD Negeri 16 Kota Banda Aceh. Hal ini mencakup pengumpulan informasi tentang apa yang perlu dicapai oleh peserta didik pada akhir program pembelajaran, serta keterampilan, perilaku, pengetahuan, dan sikap mereka. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Desain (*Design*): Dalam perancangan modul ajar berbasis *Scramble* yaitu merancang kegiatan belajar mengajar yang dimulai dari menetapkan tujuan dan hasil pembelajaran, seperti merancang skenario belajar, merancang perangkat belajar dan merancang materi belajar, Hal ini mencakup pengembangan objek pembelajaran seperti peneliti menyiapkan modul ajar, soal dan kartu jawaban atau *scramble*. Fase desain bertujuan untuk menyusun perangkat pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan tujuan yang diidentifikasi.

3. Pengembangan (*Development*): Tahap pengembangan melibatkan peneliti menyiapkan bahan pembelajaran berdasarkan spesifikasi desain. Hal ini mencakup pembuatan objek pembelajaran dan alat pendukung tambahan yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Fokusnya adalah pada implementasi rencana desain untuk mengembangkan model pembelajaran *scramble* tersebut seperti melakukan validasi kepada ahli validasi modul pembelajaran, ahli validasi bahasa..Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan model pembelajaran yang dikembangkan.

4. Implementasi (*Implementation*): Pada tahap ini peneliti akan bersosialisasipada siswa kelas V tentang modul ajar berbasis *scramble* ini dan memotivasi siswa program pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan model ini menyampaikan penyampaian materi dan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

Tahap implementasi bertujuan untuk memastikan bahwa modul yang dirancang dan dikembangkan tersampaikan secara efektif kepada siswa kelas V di SD Negeri 16 Kota Banda Aceh.

5. Evaluasi (*Evaluation*): Tahap evaluasi menilai efektivitas program pembelajaran dari observasi awal hingga observasi akhir dan mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan modul ajar ini diterapkan. Hal ini melibatkan pengumpulan umpan balik, analisis hasil, dan melakukan perbaikan yang diperlukan terhadap program. Tujuannya adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa program pembelajaran memenuhi hasil yang diharapkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar validasi kelayakan modul yang digunakan

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan modul berbasis *scramble* ini layak di uji cobakan peneliti. Kegiatan validasi peneliti akan melakukan validasi kepada ahli modul dan ahli bahasa agar untuk mendapatkan koreksi seperti kritik dan saran terhadap modul ajar berbasis *scramble* yang peneliti rancang.

2. Lembar angket/kuensioner siswa

Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket siswa. Lembar angket siswa diberikan kepada siswa agar mengetahui tanggapan para siswa mengenai model pembelajaran *scramble* yang telah dikembangkan. Angket siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan model pembelajaran *scramble* tersebut.

3. Lembar angket guru

Lembar angket guru diberikan kepada guru agar mengetahui tanggapan guru mengenai kepraktisan modul ajar berbasis *scramble* yang telah dikembangkan.

4. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk melihat keefektifan terhadap hasil belajar materi hubungan antarsila pancasila, tes yang diberikan merupakan tes uji coba kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu dengan cara menempelkan huruf yang membentuk kata dan menyusun kata menjadi sebuah kalimat.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya proses menganalisis data tersebut. Data di analisis dengan sistem deskriptif persentase, data yang di analisis dalam penelitian ini adalah hasil konsioner pakar ahli validasi model, validasi bahasa, kepraktisan model pembelajaran, hasil tesis siswa dan respon siswa terhadap model pembelajaran tipe kooperatif *scramble* tersebut.

1. Lembar Validasi Ahli

Menganalisis data hasil validasi ahli modul, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan skala likert. Skor penilaian yang digunakan yaitu (1) Sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Validasi Model

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Modul dengan tingkat berfikir siswa					
2	Kesesuaian modul dengan materi					
3	Modul pembelajaran menarik					
4	Kemudahan penggunaan modul dalam belajar					
5	Penyajian modu berbasis <i>scramble</i> mendukung siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran					
6	Modul yang digunakan berperan dalam membantu siswa dalam belajar					
7	Tipe modul berbasis <i>scramble</i> mudah dimengerti					
8	Modul berbasis <i>scramble</i> memberikan gaya belajar yang menarik					
9	Kesesuaian modull dengan pelajaran					
10	Modul berbasis <i>scramble</i> memberikan ilustrasi cepat berfikir siswa ketika belajar					

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Validasi Bahasa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pemahaman jenis huruf sesuai					
2	Pemilihan ukuran huruf sesuai					
3	Pemilihan gambar untuk pendukung modul <i>scramble</i>					
4	Kalimat yang digunakan sederhana					
5	Penyajian gambar sesuai dengan materi					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					
7	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar					
8	Pengacakan huruf dengan model <i>scramble</i> mudah dipahami siswa					

Data analisis skor kemudian dapat dihitung rata rata jawaban dengan pilihan jawaban menggunakan sumber dari (Effendi *et al.*,2021)

Tabel 3.3 instrumen analisis skoring

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

2. Lembar Angket Respon Siswa

Data respon siswa tentang modul ajar berbasis *scramble* yang dikembangkan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (SS) Sangat Setuju (S) Setuju (RR) Ragu-Ragu (TS) Tidak Setuju (STS) Sangat Tidak Setuju.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Siswa

No	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Belajar menggunakan <i>scramble</i> membuat saya terampil					
2	Belajar <i>scramble</i> membuat saya berfikir untuk mendapatkan jawaban					
3	Scramble pembelajaran yang menarik					
4	Belajar dengan <i>scramble</i> melatih saya untuk mengemukakan pendapat					
5	Menjawab soal dengan <i>scramble</i> yang digunakan membuat saya berfikir kritis					
6	Belajar menggunakan <i>scramble</i> membuat saya aktif dalam belajar					
7	Belajar dengan <i>scramble</i> membantu saya berperan dalam kelompok saya					
8	Menjawab dengan cara <i>scramble</i> memberikan gaya belajar yang menarik dan menyenangkan					

3. Lembar angket respon guru

data respon guru tentang modul ajar berbasis pembelajaran *Scramble* yang dikembangkan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada guru. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) Sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Keperaktisan

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan modul berbasis <i>scramble</i> secara keseluruhan sangat menarik					
2	Kesesuaian isi modul dengan pelajaran					
3	Modul pembelajaran menarik					
4	Penyajian modul berbasis <i>scramble</i> mendukung siswa dalam proses belajar					
5	Siswa mudah berfikir ketika menjawab soal					
6	Modul yang digunakan berperan dalam membantu siswa dalam menjawab soal					
7	Modul berbasis <i>scramble</i> membantu siswa berperan dalam kelompoknya					
8	Modul berbasis <i>scramble</i> memberikan gaya urutan belajar yang menarik					

4. Lembar angket tes soal

Lembar tes dalam penelitian ini merupakan tes tulis yang terdiri dari 10 soal soal terdiri dari menyusun dan menempelkan huruf menjadi kata, dan 5 soal terdiri dari menyusun kata menjadi sebuah kalimat, skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 100, selanjutnya dilakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa untuk melihat hasil belajar siswa pada materi hubungan antarsila pancasila setelah menjawab soal dengan metode *Scramble*.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Kevalidan Modul

Data lembar validasi yang diperoleh dari ahli modul dan ahli bahasa kemudian akan dilakukan analisis deskriptif kuantitatif dan hasil validasi ahli modul dan ahli bahasa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

keterangan :

P = Presentase nilai kevalidan

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi dikali jumlah soal

Tabel 3.6 Kriteria Nilai Kevalidan Modul Pembelajaran

Presentase	Kualifikasi
0-20%	Tidak Valid
21-40%	Kurang Valid
41-60%	Cukup Valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat Valid

Sumber : Rahmat *et al.*, (2021) dalam (aulia & mintohari, 2023)

3.7.2 Analisis Kepraktisan Modul

Data yang diperoleh dari lembar angket respon guru kemudian dilakukan dengan rumus kepraktisan presentase kepraktisan dapat dihitung dengan menggunakan persamaan :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

keterangan :

P = Presentase nilai kevalidan

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi dikali jumlah soal

skor penilaian dan skor rata-rata menurut sugiyono, (2013:93) sebagaiberikut :

tabel 3.7 kriteria kepraktisan model

Skor	kriteria
81-100%	Sangat praktis
61-80%	praktis
41-60%	Cukup praktis
21-40%	Kurang praktis
0-20%	Tidak praktis

3.7.3 Analisis Hasil Belajar

Erlita, Musdiani, dan Helminsyah (2021) mengatakan hasil belajar peserta didik dapat diperoleh dari tes setelah proses pembelajaran dengan persyaratan ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapat skor ≥ 75 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Setelah mendapatkan nilai hasil belajar siswa, selanjutnya hasil dari jawaban siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus dari Sudijono,(2018) dalam Aulia & Mintohari, (2023) sebagai berikut

$$P = \frac{\text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

Selanjutnya mendapatkan hasil penilaian dari soal tes siswa, selanjutnya Skor diinteroretasikan presentase untuk melihat keefektifan peenggunaan Model pembelajaran tipe kooperatif *Scramble* dalam pembelajaran pancasila pada materi antarsila pancasila, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.8 kriteria nilai keefektifan model

Rentang kevalidan	kriteria
90-100	Sangat Efektif
80-89	Efektif
65-79	Cukup Efektif
55-65	Kurang Efektif
0-54	Tidak Efektif

(Fitra & Maksum,2021)