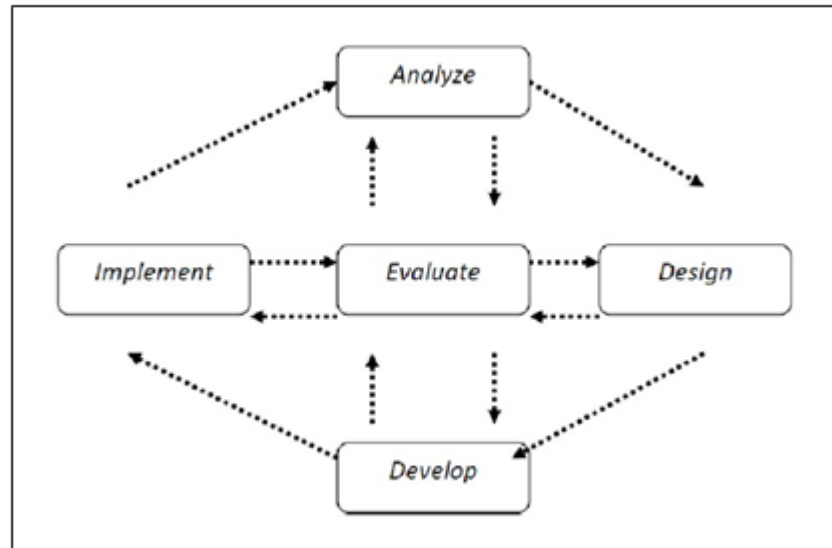


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode research and development disingkat dengan R&D dengan model ADDIE. Penelitian r&d merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dan dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ADDIE lebih mudah, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri model ADDIE memiliki lima tahapan yang mudah dipahami untuk mengembangka produk pengembangan seperti modul,buku ajar,video pembelajaran dan multimedia. Model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan pada setiap tahap.



Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE
(Sugiyono, 2015: 200)

Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan memiliki struktur yang sistematis yang berarti pada tahap yang pertama sampai terakhir harus berurutan tidak boleh diurutkan dengan diacak. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

3.2 Prosedur penelitian dan pengembangan

Berdasarkan dari model pengembangan media yang dikembangkan adalah LKPD berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD. LKPD berbasis pendekatan saintifik ini terdiri dari lima tahapan. dalam penelitian ini dikembangkan melalui pengembangan ADDIE yaitu *Analysis Design Development Implementation* dan *Evaluation*. Namun peneliti melakukan penelitian hanya sampai tahap development.

1. Tahap Menganalisis

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan melakukan observasi permasalahan. Setelah potensi masalah dapat ditunjukkan maka selanjutnya melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2. Tahap Mendesain (Design)

Setelah analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa langkah yaitu, menentukan desain produk yang akan dirancang, menentukan alat dan bahan penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan perancangan.

3. Mengembangkan (Development)

Media pembelajaran yang di desain dan direncanakan, langkah selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut melalui ahli bahasa maupun ahli digital. Dari hasil validasi tersebut maka dapat diketahui berapakah nilai kelayakan dari bahasa yang telah dibuat. Jika ada kekurangan dalam hasil validasi ahli selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Sehingga hasil yang akan diperoleh semakin memuaskan. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh ahli desain, ahli Bahasa dan ahli materi.

4. Mengimplementasikan / uji coba (Implementation)

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba produk dimana melihat respon siswa terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku. Dalam hal ini menggunakan angket, dimana angket pada siswa untuk melihat kemanarikan LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku.

5. Mengevaluasi (Evaluation)

Pada tahap akhir ini akan dilakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah sistem pembelajaran berhasil dan sesuai yang diharapkan atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap diatas karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh objek yang akan diteliti dalam penelitian suatu penelitian (Sugiyono 2015:74). Dalam hal ini yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 7 Setia Bakti Kecamatan Setia Bakti Kabupaten Aceh Jaya.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu (Sugiyono 2015:74). Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 7 Setia Bakti Kecamatan Setia Bakti Kabupaten Aceh Jaya. Sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 27 siswa, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan generalisasi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015:308) teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data, dengan teknik tertentu. Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD yang akan di gunakan. Dalam hal ini validasi yang dinilai oleh para ahli adalah validasi ahli materi, ahli validasi bahasa dan validasi ahli desain.

2. Respon Peserta Didik

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya Sugiyono (2015:142). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa tim ahli materi, ahli Bahasa dan desain yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD yang merupakan desain kelayakan media. Lembar angket diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk melihat hasil uji coba terhadap LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku. Lembar angket yang diberikan

kepada siswa berisikan pertanyaan tentang kemenarikan LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar validasi Ahli

Lembar validasi ahli ini berisi tentang pendapat tentang pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD yang bertujuan memudahkan validator memberikan tanggapan dan penilaiannya. Dimana validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli desain.

2. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner dilakukan untuk mengetahui hasil uji coba LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku. Lembar angket yang digunakan pada penelitian ini, angket diberikan kepada siswa untuk melihat kemenarikan LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Validasi Ahli

Validasi Ahli dalam pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD akan dinilai oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validator

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

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

Sumber: Akbar, (2013).

Keterangan:

- V = Persentase Validasi
- f = Jumlah Skor Validasi
- N = Skor Maksimal
- 100% = Nilai Ketetapan

Hasil validasi ahli telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Presentase Hasil Validitas

No.	Skor	Kriteria Validitas
1.	81,00 - 100,00%	Sangat Baik
2.	61,00 – 80,00%	Baik
3.	41,00 – 60,00%	Cukup Baik
4.	21,00 – 40,00%	Kurang Baik
5	0,00 – 20,00%	Tidak Baik

3.6.2 Angket

Analisis data ini dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku yang digunakan. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon siswa kelas IV.

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

Tabel 3.3 Skor Penilaian Respon Siswa

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

Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Persentase
- f = Jumlah Skor Respon siswa
- N = Skor Maksimal
- 100% = Nilai Ketetapan

Menentukan kriteria terhadap praktisan LKPD berbasis pendekatan saintifik pada tema 9 kayanya negeriku dari hasil respon siswa, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Persentase Kriteria Penilaian

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