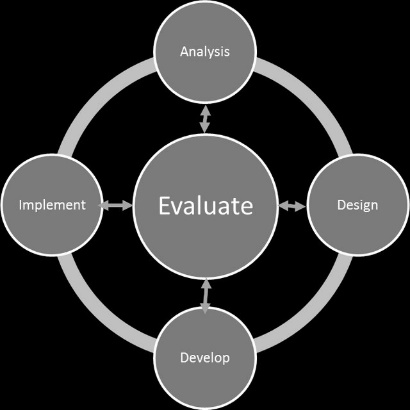
# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## **Jenis Penelitian**

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan menggunakan rancangan model ADDIE. Tujuannya untuk mengembangkan sebuah media berbentuk Scrapbook sebagai sarana media pembelajaran pada peserta didik kelas III SD Negeri Kebon Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang Provinsi Banten.

1. Metode Pengembangan

Setiap metode sudah pasti memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing, maka pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dalam bahasa Inggris ialah Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata (2013: 164) “Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Memilih menggunakan metode pengembangan ini dikarenakan peneliti ingin merancang/ mengembangkan sebuah media. Peneliti akan menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* pada materi pelajaran IPA kelas III.

Gambar 3.1 Alur penelitian R&D

Sumber : Model ADDIE-branch2

1. Model Pengembangan

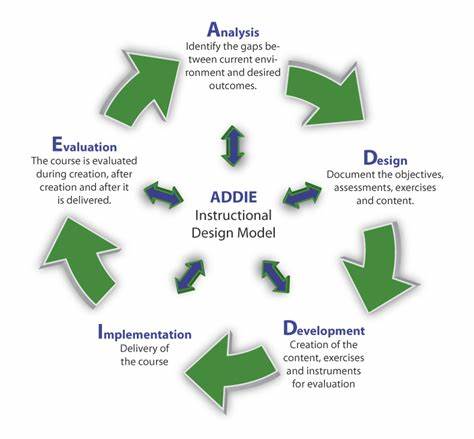
Setelah mengetahui metode yang akan digunakan selanjutnya peneliti memilih model pengembangan yaitu model ADDIE yaitu model Analysis (analisis), Design (pembuatan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

1. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada pengembangan sebuah media *scrapbook* yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan ADDIE

Sumber : ADDIE Model Research Paper



Hasil dari pengembangan ini akan menghasilkan sebuah media scrapbook untuk meningkatkan daya tarik para peserta didik dalam membaca sebuah buku pada mata pelajaran IPA. Sesuai dengan judul yang ditulis oleh peneliti yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kupu-kupu Kelas III SD Negeri Kebon Kecamatan Tirtayasa Kabupaten serang 42193”.

## **Teknik Penelitian**

Pada penelitian ini ada beberapa tahapan prosedur dengan menggunakan metode R&D model ADDIE, berikut tahapan-tahapannya :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pads tahapan Analisis peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan analisis pada kurikulum, peneliti menyesuaikan dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa kelas III SD. Buku yang digunakan untuk menunjang keberhasilan penelitian yaitu menggunakan buku tematik kelas III SD Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 4. Pada tahap ini juga peneliti menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang harus dikuasai oleh para siswa SDN Kebon kelas III.

1. Tahap Desain (Design)

Setelah melakukan tahap analisis selesai selanjutnya yaitu tahap desain, adapun langkah-langkahnya seperti dibawah ini :

* 1. Menyusun Instrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan pada tahap ini ialah kuisioner atau yang sering disebut angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar kuisioner yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan untuk peserta didik kelas III SD Negeri Kebon, yang bertujuan untuk memvalidasi media yang dinilai oleh para ahli, dan diberikan kepada pesert didik tujuannya untuk mengetahui respon dari mereka terhadap\ media *scrapbook*. Instrument ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, kualitas media, dan keefektifan media untuk dilakukan pengembangan.

* 1. Perancangan Media Pembelajaran

Tahap awal dalam pembuatan media pembelajaran ini peneliti membuat *storyboard*  yang bertujuan untuk membuat sketsa rancangan yang menggambarkan isi dalam media *scrapbook.* Kemudian pada tahap ini pemilihan mata pelajaran dengan materi Metamorfosis Hewan Kupu-kupu. Peneliti memilih gambar-gambar animasi yang sekiranya menarik untuk digunakan dalam media *scrapbook*.

Media yang akan dikembangkan ini berbasis buku tempel yang akan dibentuk media pembelajaran berupa Scrapbook dan akan dimodifikasi didalamnya yang terdapat materi tentang metamorfosis hewan kupu-kupu yang sudah ditenetukan, beberapa soal tentang meteri daur hidup hewan kupu-kupu, dan gambar-gambar yang menjelaskan tentang daur hidup-hewan kupu-kupu.

Pembuatan media ini akan menyesuaikan dengan tujuan yang sudah ditetapkan dan menyusaikan dengan tahapan-tahapan yang sudah ada pada Metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.

1. Tahap Pengembangan (Development)

Langkah selanjutnya yaitu tahap pengembangan media yang dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media mempunyai tujuan supaya mengetahui kelayakan media *scrapbook* yang telah dibuat oleh peneliti untuk dikembangkan kepadaa siswa kelas III SD.

1. Validasi ahli bahasa

Dilakukannya validasi bahasa gunanya untuk melihat kelayakan bahasa yang digunakan dalam media scrapbook tersebut layak atau tidak digunakan untuk kelas III SD.

1. Revisi

Media yang sudah divalidasi oleh para ahli jika ada komentar, saran, dan masukan dari ahli bahasa, dan ahli media maka peneliti akan melakukan revisi terhadap media yang akan dikembangkan.

1. Pembuatan Media Pembelajaran Scrapbook

Tahap awal peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang sudah di desain kemudian disatukan agar menjadi media pembelajaran yang utuh dengan menggunakan alat-alat pendukung agar menjadi sebuah Scrapbook yang layak.

1. Uji Coba (Implementasi)

Hasil dari media yang telah selesai direvisi maka akan di terapkan pada pembelajaran dalam kelas pada saat belajar materi IPA yang akan mempengaruhi terhadap proses pembelajaran yaitu meliputi kemenarikan media, keefektifan, dan efisien pembelajaran.

1. Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (pembuatan), Development (pengembangan), Implementation (uji coba), dan Evaluation (evaluasi). Tahap evaluasi ini penilaian akhir dari para validator dan respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan media *scrapbook* yang telah dirancang oleh peneliti tersebut berhasil atau tidak.

## **Tempat dan Waktu Penelitian**

1. Tempat

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Kebon yang beralamat di Jl. Lontar kp. Langgen RT.002/001 Ds. Alang-alang Kec. Tirtayasa Kabupaten serang 42193.

1. Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juni 2023 sampai dengan selesai. Penelitian dimulai dengan menganalisis kebutuhan kemudian mengumpulkan data, selanjutnya melakukan tahap mendesain media pembelajaran, melakukan validasi desain, dan langkah terakhir revisi media pembelajaran yang sudah diniali oleh para ahli dan uji coba media.

## **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SD Negeri Kebon Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang tahun ajaran 2022/2023, kemudian subjek selanjutnya yaitu ahli media dan ahli bahasa. Objek pada penelitian ini yaitu scrapbook yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada materi daur hidup hewan kupu-kupu.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

1. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik.
2. Data Kuantitatif berasal dari penilian kelayakan media dari respon ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik.
3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa angket. Yang akan digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument kelayakan pada scrapbook sebagai pendamping keberhasilan pembelajaran dalam kelas pada materi metamorfosis hewan kupu-kupu kelas III SD. Adapun Keperluan untuk data kuantitatif, maka setiap data validasi diberi skor sebagai berikut : Sangat tidak setuju (STS) = 1, tidak setuju (TS) = 2, setuju (S) = 3, sangat setuju (SS) = 4, selain itu saran dan komentar dari para ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan para peserta didik juga digunakan untuk pertimbangan pengembangan produk.

1. Uji Coba Produk

Pada tahap uji produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan serta untuk mengetahui pendapat dari para peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Jika sudah layak digunakan maka tidak ada lagi revisi sebuah produk.

1. Teknik Penilaian Kelayakan
2. Data Proses Pengembangan Produk
3. Data proses pengembangan produk merupakan data data deskriptif. Data tersebut diperoleh dari para ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan peserta didik kelas III SD. Hasil dari koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk. Data penilaian produk oleh para ahli dan peserta didik

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil pengisian angket oleh para ahli dan peserta didik. Data selanjutnya dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Ketentuan Pemberian Skor

|  |  |
| --- | --- |
| Kategori | Skor |
| Sangat Baik | 4,1-5.0 |
| Baik | 3,1-4,0 |
| Cukup | 2,1-3.0 |
| Kurang | 1,1-2.0 |
| Sangat Kurang | 1.0 |

Sumber : Hamzah (2019:116)

1. Menghitung nilai rata-rata

X = Ʃx **/** N

Keterangan :

X = Skor rata-rata

Ʃx = Jumlah skor

N = Jumlah Subjek Uji Coba

Tingkat kelayakan suatu produk yang akan dikembangkan identik dengan hasil validasi instrument. Semakin besar nilai yang diperoleh maka semakin layak produk tersebut untuk dikembangkan, namun semakin kecil nilai validasi instrument maka produk tersebut masih harus diperbaiki agar mendapatkan nilai validasi yang tinggi.

1. Menginterprestasikan secara kualitatif rata-rata

Tabel 3.2 Rumus Konversi Skor Pada Skala Lima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Rentang skor** | **Nilai** | **Kategori** |
| 1 | *X > xi + 1,80 Sbi* | A | Sangat Baik |
| 2 | *xi + 0,60 SBi < X < xi + 1,80 Sbi* | B | Baik |
| 3 | *xi – 0,60 SBi < X < xi + 0,60 Sbi* | C | Cukup |
| 4 | *xi – 1,80 SBi < X < xi – 0,60 Sbi* | D | Kurang |
| 5 | *X < xi – 1,80 Sbi* | E | Sangat Kurang |

(Sumber : Eko Putro Widyoko, 2009: 238)

Keterangan:

X = skor responden (skor yang dicapai)

Mi = *mean* ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal) SBi (simpangan baku ideal) = 1/6 (skor maksimal ideal – skor minim

1. Indikator keberhasilan produk

Produk pengembangan media ini akan dinyatakan selesai atau berhasil jika mendapatkan nilai minimum “C” dengan kategori cukup baik. Apabila hasil penilaian oleh para ahli, dan peserta didik reratanya memberikan hasil akhir minimal “C” maka pengembangan media scrapbook ini layak digunakan. jika penilaian masih ada kekurangan maka media pembelajaran tersebut masih belum bisa digunakan secara umum dan peneliti harus revisi kekurangan pada media pembelajaran tersebut hingga mencapai penilaian 70% setelah mencapai skor keberhasilan maka media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan.