

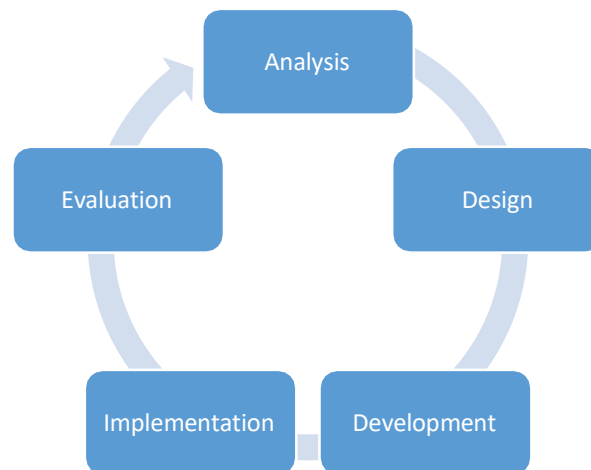
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2007, hlm. 1), metode *Design and Development (D&D)* ini merupakan “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Berdasarkan pendapat Richey dan Klein dapat disimpulkan bahwa D&D adalah studi yang sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi proses pendidikan dengan tujuan untuk menetapkan dasar yang empiris dalam membuat produk alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Metode penelitian *Design and Development (D&D)* merupakan salah satu metode penelitian yang dapat menciptakan atau mengembangkan sebuah produk untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui dan dapat meningkatkan kualitas kinerja individu, kelompok, ataupun organisasi.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE atau *Analysis (Analisis), Design (desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi)*. Menurut Barokati dan Annas (dalam Safitri, 2022, hlm. 53) model ADDIE merupakan salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Hal ini sejalan dengan Tegeh dan Kirana (dalam Safitri, 2022, hlm. 53) bahwa model ADDIE salah satu model yang dikembangkan dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu yang dapat dikembangkan dengan model ADDIE adalah media pembelajaran. Model ADDIE sangat cocok digunakan oleh peneliti karena sejalan dengan tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi oleh Branch (dalam Safitri, 2022, hlm. 53). Maka prosedur penelitian ini memiliki 5 tahap yaitu :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book*, menganalisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, dan menganalisis materi. Setelah peneliti menemukan gambaran bagaimana kondisi di lapangan, peneliti menarik kesimpulan bahwa masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya kelas 3. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan, program pembelajaran harus dirancang dengan jelas agar program pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Perancangan media menyesuaikan dengan kebutuhan materi yang telah ditentukan. Langkah pertama, menulis dan mengembangkan materi. Keseluruhan penulisan isi *Pop-Up Book* menggunakan font dari software canva sedangkan isi materi dikembangkan berdasarkan buku siswa kelas 3

yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikembangkan juga oleh peneliti. Materi disesuaikan dengan masalah yang ditemukan, materi yang dimuat dalam media pembelajaran yaitu perubahan wujud benda. Kemudian menentukan layout, desain *Pop-Up Book* menggunakan media canva, produk yang berbentuk buku dengan ukuran 250 gsm jenis kertas art paper.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu melakukan pengembangan media *Pop-Up Book* yang telah dirancang sebelumnya. Sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya, proses pembuatan dan penggabungan produk dilakukan. Peneliti membuat media *Pop-Up Book* kemudian membuat instrumen atau angket validasi untuk ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Memvalidasi media *Pop-Up Book* oleh ahli media dan ahli materi kemudian memperbaiki media *Pop-Up Book* jika para ahli memberikan sebuah revisi.

4. Tahap Impelementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi adalah tahapan menguji produk media *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan untuk siswa kelas 3 di SD N 077 Sejahtera. Penerapan dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Peneliti akan terjun langsung pada kegiatan tersebut guna memberikan panduan bagaimana menggunakan media *Pop-Up Book* untuk mendapatkan hasil terbaik terkait peningkatan minat belajar siswa dan juga mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir merupakan proses perolehan hasil dari penggunaan media *Pop-Up Book* yang telah diterapkan kepada subjek. Pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan selama proses implementasi berlangsung. Melalui penyebaran angket kepada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran. Sehingga pada proses ini akan mengetahui dan mengukur peningkatan minat belajar siswa. Hasil angket tidak hanya diperoleh dari siswa, tetapi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk memahami keefektifan produk yang dikembangkan. Selanjutnya hasil tersebut akan dievaluasi untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang didapat dalam mengembangkan media

Pop-Up Book tersebut.

3.3 Partisipan Penelitian

Pengguna dari produk merupakan partisipan penelitian yang akan dikembangkan untuk kelas 3 sekolah dasar di SDN 077 Sejahtera Kota Bandung. Untuk keperluan penelitian, peneliti mengambil sampel 26 siswa dari kelas 3 untuk mengikuti proses pembelajaran.

Untuk memvalidasi pengembangan media *Pop-Up Book*, maka dibutuhkan 3 orang ahli, diantaranya:

1. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Pembelajaran Seni Rupa di SD pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

3. Praktisi pembelajaran

Ahli pembelajaran dari penelitian ini adalah guru (wali kelas) kelas 3 sekolah dasar yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.

3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi atau pengamatan. Observasi adalah proses mengamati suatu objek atau fenomena untuk mendapatkan informasi-informasi lebih lanjut untuk melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, penelitian

menggunakan bentuk observasi tidak terstruktur yang berarti peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi. Hasil observasi yang didapatkan akan dianalisis dan dijadikan bahan pertimbangan bahwa media sudah sesuai dengan yang diharapkan atau perlu diadakan perbaikan lebih lanjut. Observasi juga dilakukan untuk mengamati apakah media yang dibuat dapat meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan keempat indikator minat belajar.

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data-data berupa informasi dari seorang narasumber yang didapatkan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dalam hal ini wawancara dilakukan kepada guru walikelas III di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung mengenai proses pembelajaran. selain itu, wawancara juga dilakukan terkait dengan peran dan fungsi penggunaan media dalam pembelajaran

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para ahli media, materi, guru kelas serta siswa untuk menjawabnya mengenai pengembangan produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian untuk pengambilan data dalam penelitian ini bersumber dari Walker & Hess dalam Arsyad, 2016 yang memuat instrumen validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru dan siswa). Teknik yang digunakan berupa angket atau kuisisioner yang harus dipilih sesuai kelayakan produk tersebut.

Berikut instrumen penilaian dari beberapa aspek kelayakan yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian menggunakan media *Pop-Up*

Book ini.

a. Instrumen Validasi Media

Instrumen angket validasi media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Pop-Up Book* pada materi perubahan wujud benda.

b. Instrumen Validasi Materi

Instrumen angket validasi materi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi perubahan wujud benda yang telah dibuat.

c. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen angket ahli pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian yang diberikan kepada guru berhubungan dengan media *Pop-Up Book* yang sudah dirancang.

d. Instrumen respon siswa

Instrumen angket respon siswa memiliki tujuan untuk dapat mengetahui tanggapan dan penilaian dari sudut pandang siswa terhadap media yang dibuat.

Tabel 3. 1 Instrumen ahli media

Instrumen Validasi Ahli Media			
Aspek Penilaian	Indikator	Item Pertanyaan	No
Kualitas Teknis	Keberagaman	Mempermudah proses pembelajaran	1
		Penggunaan yang fleksibel	2
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	3
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	4
		Ukuran huruf sesuai	5
		Kesesuaian komposisi warna huruf	6
		Daya tarik gambar	7

	Kualitas Tampilan atau gambar	Daya tarik materi	8
		Kesuaian gambar dengan materi	9
		Pemilihan desain warna pada media	10
		Kombinasi warna	11
		Warna yang ada tidak mengganggu materi	12
	Kualitas Pengelolaan Media	Kesesuaian tata letak <i>setting</i>	13
		Daya tarik media <i>Pop-Up Book</i>	14
		Kualitas materi	15
		Kejelasan materi	16
		Media mudah dan aman untuk digunakan	17
Jumlah		17	

Tabel 3. 2 Instrumen ahli materi

Instrumen Validasi Ahli Materi			
Aspek Penilaian	Indikator	Item Pertanyaan	No
Aspek Isi/ Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan KD	1
		Kesesuaian topik dengan materi	2
		Penggunaan bahasa	3
	Kelengkapan	Mudah dipahami	4
		Penjelasan materi singkat, padat, dan jelas	5
	Kejelasan	Keruntutan penyampaian isi materi	6
		Penyajian gambar yang mendukung materi	7
		Penyampaian materi dengan kalimat yang jelas	8
	Minat	Menarik perhatian dan minat siswa	9

Aspek pembelajaran	Kualitas motivasi	Memberikan motivasi belajar kepada siswa	10
		Fleksibilitas Pembelajaran	11
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa dalam belajar	12
	Kualitas sosial interaksi	Keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran	13 15
Kualitas media	Pengelolaan media	Daya tarik <i>Pop-Up Book</i>	14
		Penggunaan teknik <i>Pop-Up</i>	15
Jumlah			15

Tabel 3. 3 Instrumen respon siswa

Instrumen untuk Respon Siswa		
Indikator	Item Pertanyaan	No
Minat Senang	Saya merasa bosan mengikuti pembelajaran materi perubahan wujud benda di kelas.	1
	Saya terpaksa dalam belajar materi perubahan wujud benda	2
	Saya menjadi lebih puas ketika menjawab soal materi perubahan wujud benda dengan benar.	3
	Saya bersemangat ketika mengikuti pembelajaran materi perubahan wujud benda.	4
Ketertarikan Siswa	Saya merasa penasaran dengan materi perubahan wujud benda.	5
	Saya antusias mengikuti pembelajaran.	6
	Saya tidak mendengarkan pembelajaran materi perubahan wujud benda.	7
	Saya menunda tugas yang diberikan guru.	8
Perhatian Siswa	Saya berkonsentrasi dalam belajar materi perubahan wujud benda.	9
	Saya mengantuk selama pembelajaran.	10
	Saya bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan.	11
	Saya mencatat yang guru sampaikan tentang materi perubahan wujud benda.	12
	Saya belajar materi perubahan wujud benda agar nilai saya bagus	13
Keterlibatan Siswa	Saya bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum jelas.	14
	Saya tidak menjawab pertanyaan dari guru	15
	Saya aktif dalam kelompok.	16
Jumlah		16

Tabel 3. 4 Instrumen praktisi pembelajaran

Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran			
Aspek Penilaian	Indikator	Item Pertanyaan	No
Isi/ Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan KD	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	2
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya	3
	Minat dan perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	4
Kualitas Media	Kegunaan	Media pembelajaran mudah digunakan	5
		Fleksibilitas penggunaan	6
		Memudahkan proses pembelajaran	7
	Kualitas tampilan media	Media menarik untuk digunakan	8
Jumlah			8

3.5 Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul kemudian akan diolah dan dimaknai sehingga mengetahui apakah tujuan penelitian tercapai. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis dekriptif kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Menurut Miles and Huberman (Ali & Asrori, 2014), data kualitatif

bersifat membumi, kaya atau banyak akan gambaran maupun deskripsi, dikarenakan keberadaannya dalam bentuk kata – kata, kalimat, dan paragraf sering sekali sulit atau susah dibedakan antara data dan kesan pribadi. Namun, supaya data tersebut memberi makna maka terdapat beberapa fase pada analisis data yaitu:

a. Data Collection (Pengumpulan data)

Dalam penelitian kuantitatif pengumpulan data pada umumnya menggunakan kuesioner atau tes tertutup. Data yang didapat adalah data kuantitatif. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan statistik. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (Sugiyono, 2019, hlm.322). Hal yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan angket untuk diberikan kepada para ahli baik ahli materi, ahli media maupun ahli pembelajaran untuk memvalidasi pengembangan media *Pop-Up Book*. Kemudian, menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa.

b. Reduksi data

Dalam fase reduksi data, peneliti melakukan seleksi data, memfokuskan data pada permasalahan yang dikaji serta memilih mana yang benar – benar data. Dan juga dilakukan pengelompokkan antara data yang penting dan kurang penting dimaksudkan untuk memperkuat terhadap hasil analisis data.

c. Display Data (Penyajian Data)

Menurut Miles & Huberman (1992, hlm. 17) menyebutkan bahwa data yang sudah direduksi maka langkah selanjutnya adalah memaparkan data. Pemaparan data sebagai kumpulan informasi tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan penyajian data digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data. Display data merupakan langkah mengorganisasikan data dalam suatu tatanan informasi yang padat atau kaya arti sehingga dengan mudah bisa disimpulkan oleh peneliti. Display data biasanya

dibuat dalam bentuk teks atau cerita.

d. Kesimpulan dan Verifikasi

Berdasarkan hasil analisis data, dalam langkah reduksi data dan *display* data, fase terakhir yaitu menarik kesimpulan yang dibuat. Kesimpulan yang dibuat ialah jawaban terhadap masalah penelitiannya. Verifikasi yaitu upaya membuktikan kembali benar atau tidaknya kesimpulan yang sudah di validasi.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil angket dan akan dianalisis menggunakan rumus *Skala Likert*. Menurut Sugiyono (Erdiansyah, 2016), *Skala Likert* dipakai untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok orang terhadap masalah suatu objek, desain, produk, proses pembuatan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh melalui tahap validitas, uji coba produk kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif. Pada *Skala Likert* terdapat lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penelitian produk ini menurut Sugiyono yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase hasil validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Setelah mendapatkan presentase hasil validasi, maka selanjutnya adalah menentukan kriteria interpretasi kemudian mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh dengan kriteria interpretasi.

Kriteria Interpretasi Skala Likert

Tabel 3. 5 kriteria interpretasi skala likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% - 79,99%	Baik (B)
3	40% - 59,99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

Pada penelitian ini untuk mendeskripsikan atau mengetahui minat belajar siswa dalam pengembangan media *Pop-Up Book* di kelas III sekolah dasar perhitungan persentase minat belajar siswa dapat dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$PM = \frac{m}{M} \times 100$$

Keterangan :

Pm = persentase minat belajar siswa

m = jumlah skor minat siswa

M = jumlah skor minat maksimal

Dari rumus diatas dapat ditentukan tingkat kriteria minat belajar siswa seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3. 6 Kriteria Minat Belajar Siswa (Suyitno, 2004, hlm.70)

Interval (%)	Kriteria Minat
80 – 100	Sangat Tinggi
60 - 79,99	Tinggi
40 - 59,99	Cukup
20 - 39,99	Rendah
0 - 19,99	Sangat Rendah