

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode D&D atau metode desain dan pengembangan. *Design and Development* (D&D) adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk melalui proses desain, dikembangkan, dan selanjutnya dievaluasi. Menurut Richey (2007, hlm. 1) Model D&D merupakan sebuah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan proses evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk pembuatan produk dan alat instruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan.

Dalam metode penelitian D&D terdapat dua kategori penelitian, yakni penelitian produk dan alat serta penelitian model. Penelitian ini sendiri termasuk penelitian produk karena yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian D&D ini berfokus pada analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pengembangan media *Spinning Wheel* ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Cahyadi, 2019, hlm 36-37).

3.1 Prosedur Penelitian

Adapun keempat tahapan pengembangan media *Spinning Wheel* menggunakan desain ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

a. Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis dengan melakukan wawancara dan observasi di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dilakukan guna menetapkan isi dan komponen media *Spinning Wheel* dalam pembelajaran sesuai dengan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan bahwa peserta didik masih banyak yang nilainya dibawah KKM. Hal tersebut diakibatkan oleh proses pembelajaran yang monoton, yang dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi yakni kurangnya guru kelas dalam

Wian Sasrian, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
FASE B PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Kemudian materi keragaman budaya yang cukup banyak membuat peserta didik jenuh dan cepat bosan ketika pembelajaran sehingga materi yang harusnya dapat disampaikan tidak dapat terserap dengan baik oleh peserta didik.

Dari analisis permasalahan di atas peneliti mendapatkan fakta-fakta yang ada di lapangan, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa masih kurangnya pengembangan media pembelajaran IPAS khususnya kelas 4 Sekolah Dasar. Dengan demikian, peneliti menjadikan hal tersebut sebagai patokan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS fase B materi keragaman budaya.

b. Design

Tahap perancangan (*design*) setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media *Spinning Wheel* sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Adapun rancangan media pembelajaran *Spinning Wheel* berupa roda putar yang dibuat dengan bantuan *power point* diisi oleh angka-angka. Dalam papan roda pintar ini terdiri dari jarum penunjuk arah dan petak-petak warna, pada bagian lingkaran yang terbagi menjadi 8 bagian diisi dengan pertanyaan-pertanyaan disesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada setiap nomor.

c. Development

Media pembelajaran *Spinning Wheel* yang telah dirancang kemudian diwujudkan bentuk asli dari rancangan tersebut. Setelah itu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan penilaian pada angket yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Spinning Wheel*.

d. Implementation

Produk berupa media pembelajaran yang sudah dibuat atau dikembangkan sesuai dengan materi dan desainnya serta sudah dinilai layak, kemudian dilakukan penerapan atau penggunaannya pada peserta didik di dalam proses pembelajaran. Pengimplementasian media pembelajaran ini bertujuan untuk melihat teratasi atau terpenuhinya permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Melalui kegiatan implementasi ini akan terlihat hasil akhir dari penerapan media pembelajaran yang

dikembangkan pada proses pembelajaran di kelas.

e. Evaluation

Tahap ini merupakan tahap untuk melakukan penilaian apakah media pembelajaran yang dibuat digunakan pada proses pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan atau tidak. Penilaian dari para ahli terkait kelayakan media untuk diimplementasikan dan penilaian atau tanggapan dari pengguna media pembelajaran dapat menjadi kesimpulan terkait produk yang dibuat. Penilaian-penilaian ini dapat membuat semua pertanyaan terkait pengembangan media pembelajaran menjadi terjawab.

3.2 Partisipan Penelitian

Untuk hasil akhir produk sesuai dengan yang diharapkan, maka perlunya partisipan dari beberapa kalangan agar pengembangan media kartu bergambar ini dapat menjadi produk yang bermanfaat. Dalam penelitian ini, peneliti akan melibatkan partisipan yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran yaitu guru walikelas, dan peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar. Ahli media dan ahli materi merupakan dosen aktif Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan PGSD yang akan menilai dari segi desain, manfaat, kesesuaian penulisan dan warna pada media serta dari segi materi, bahasa, dan karakteristik peserta didik. Sedangkan partisipan Guru dan peserta didik merupakan pengguna dari media yang akan dikembangkan nantinya. Tujuan adanya partisipan-partisipan tersebut ialah untuk menentukan uji kelayakan produk.

3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data. Teknik tersebut diantaranya ialah:

1) Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data-data berupa informasi dari narasumber yang didapatkan dengan cara tanya jawab. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada serta kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam kelas. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas SD Daarut Tauhid dan guru kelas SDN Cipedes 100. Peneliti melakukan wawancara untuk

menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukannya penelitian dan pengembangan media ini. Adapun beberapa pertanyaan wawancara yang digunakan yaitu:

- a. Apakah dalam proses pembelajaran selalu menggunakan media pembelajaran untuk mengajar mata pelajaran IPAS khususnya materi keragaman?
- b. Media apa yang biasa digunakan?
- c. Apakah ada kesulitan ketika mengajar mata pelajaran IPAS khususnya materi keragaman?
- d. Bagaimana cara mengatasi kesulitan tersebut?
- e. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya?
- f. Bagaimanakah hasil belajar IPAS peserta didik pada materi keragaman budaya?
- g. Apakah sekolah menyediakan media pembelajaran untuk mengajar?

2) Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk mendapatkan gambaran keadaan dilapangan sehingga data hasil observasi dapat menunjukkan fakta yang sebenarnya terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi atau pengamatan. Observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek atau fenomena guna memperoleh informasi tambahan untuk melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan bentuk observasi yang terstruktur, artinya peneliti dapat mengembangkan wawasannya berdasarkan perkembangan yang terjadi. Dilakukan proses observasi bertujuan untuk mengetahui sarana prasarana yang ada di sekolah, kondisi peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Adapun instrumen lembar observasi aktivitas peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.1

Lembar Observasi (Yuliantoro 2023, hlm. 37)

Indikator	Skala					Persentase	Kriteria
	1	2	3	4	5		
Penggunaan Media							
Fungsi Media							
Kemenarikan media							
Partisipasi siswa							
Membantu siswa dalam belajar							

Tabel 3.2 Kriteria

Pesentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Tidak Baik

(Sumber Tabel: Yuliantoro.2023)

3) Kuisisioner/ Angket

Kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan cara menuliskan daftar pertanyaan. Tujuannya untuk memperoleh saran dan masukan dari para ahli mengenai desain media *Spinning Wheel* materi keragaman budaya.

Kuisisioner/angket yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan

kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dan angket untuk mengetahui respon.

a. Angket Validasi

Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai media yang dikembangkan. Angket ini ditujukan pada 1 ahli materi dan 1 ahli media. Subjek uji coba ahli ini memiliki kriteria secara akademis yaitu dosen ahli materi yang merupakan dosen mata kuliah pembelajaran dan dosen ahli media merupakan dosen media dan sumber belajar. Validasi media dilaksanakan pada saat uji coba produk. Hasil dari validasi produk oleh tim ahli selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan media yang lebih baik.

1) Angket Respon Peserta Didik

Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk media yang sedang dikembangkan. Angket ini berisi penilaian, komentar, serta saran peserta didik terhadap produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

4) Soal Evaluasi

Soal evaluasi ini dibuat untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah uji coba terbatas menggunakan media *Spinning Wheel* materi keragaman budaya. Adapun soal yang diberikan berjumlah 5 essay.

Tabel 3.3 Kisi-kisi soal evaluasi

Indikator	No Soal	Butir Soal	Alternatif Jawaban	Skor
Menentukan Keragaman	1	Apakah naman tari tradisional yang	d. Tari Merak	10

budaya Indonesia (C3)		berasal dari Jawa Barat? a. Tari Pendet b. Tari Saman c. Tari Piring d. Tari Merak		
	2	1. Apa nama tarian pada gambar di bawah ini?  a. Tari Pendet b. Tari Saman c. Tari Piring d. Tari Merak	b. Tari Saman	10
Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia (C4)	3	Lagu daerah yang berasal dari daerah Papua? a. Bubuy Bulan b. Ampar-ampar Pisang c. Yamko Rambe Yamko d. Tokecang	C. Yamko rambe Yamko	10
	4.	1) Papeda 2) Rawon	d. 4	10

		<p>3) Gudeg 4) Rendang</p> <p>Manakah makanan khas yang berasal dari Provinsi Sumatera Barat?</p> <p>a. 1 b. 2 c. 3 d. 4</p>		
	5.	<p>Berikut ini suku-suku yang ada di pulau Jawa, <i>kecuali</i>.....</p> <p>a. Sunda b. Jawa c. Bugis d. Betawi</p>	c. Bugis	10
	6	<p>Sani bersama keluarganya sedang menonton pertunjukan tari di sekolah kakaknya. Kakak Sani akan tampil menarikan tari Tor-Tor. Berasal dari daerah manakah tarian tersebut?</p> <p>a. Bali</p>	c. Sumatera Utara	10

		b. Jawa Barat c. Sumatera Utara d. Sulawesi Selatan		
Menjabarkan cara melestarikan keragaman budaya di Indonesia (C4) Menganalisis pengaruh keragaman budaya terhadap kehidupan sehari-hari (C5)	7	Makanan kesukaan Tina adalah rendang, sedangkan sahabat baiknya Tari menyukai makanan cepat saji yakni pizza. Dari cerita tersebut jika dikaitkan dengan keragaman budaya, maka yang termasuk cara melestarikan keragaman budaya adalah..... a. Tidak menyukai makanan daerah b. Menghargai perbedaan c. Membeli makanan cepat saji d. Menyukai makanan khas daerah	d. Menyukai makanan khas daerah	10

	8.	<p>Berikut ini cara melestarikan keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari</p> <p><i>kecuali.....</i></p> <p>a. Mendinginkan teman yang berbeda suku</p> <p>b. Membeli makanan cepat saji</p> <p>c. Belajar materi keragaman budaya di kelas</p> <p>d. Berlibur ke luar negeri</p>	c. Belajar materi keragaman budaya di kelas	10
	9	<p>Kiki dan Putri berbeda suku, Andi suku Sunda dan Roni suku Batak. Bagaimanakah Andi dan Roni bersikap dalam kehidupan sehari-hari?</p> <p>a. Saling mengejek</p> <p>b. Saling menghargai dan menghormati</p> <p>c. Bertengkar</p>	b. Saling menghargai dan menghormati	10

		d. Bermusuhan		
	10	1). Menghargai perbedaan 2). Berdiam diri tanpa melakukan apapun 3). Mengenalkan keragaman budaya kepada orang lain 4). Apatis terhadap keragaman budaya yang ada Yang termasuk cara melestarikan keragaman budaya adalah..... a. 1 dan 4 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 3	d. 1 dan 3	10

3.4 Teknik Pengolahan Data

Data yang didapat dari para ahli melalui kuisisioner, yaitu berupa penilaian ahli bidang media pembelajaran, ahli materi IPAS kemudian dianalisis. Adapun kisi-kisi pada instrumen untuk penilaian media *Spinning Wheel* yang telah dirancang oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

3.5.1 Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel

penelitian dan mencari jawaban tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Instrumen pada penelitian ini dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: 1) instrumen untuk ahli media, 2) instrumen untuk ahli materi, 3) instrumen respon guru, dan 4) instrumen respon penilaian peserta didik.

1) Instrumen Untuk Ahli Media

Instrumen angket validasi media ini diberikan kepada ahli media dan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Spinning Wheel* yang telah dibuat. Aspek yang terdapat pada penilaian media meliputi:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran

Oleh Ahli Media

(Modifikasi aspek Yuliantoro 2023, hlm 39)

Aspek	Indikator	Butir penilaian	No
Desain	Keterbacaan	Tulisan dalam media bisa dibaca dengan jelas	1.
		Ukuran huruf dalam tulisan Sesuai	2.
		Komposisi warna dengan Tulisan	3.
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa	4
		Pertanyaan dapat dibaca dengan jelas	5
	Kebergunaan	Mempermudah proses pembelajaran	6
	Tampilan	Komposisi warna dalam	7
<i>Spinning Wheel</i>	<i>Spinning Wheel</i>	<i>Spinning Wheel</i>	
		Jumlah elemen/juring yang ada dalam <i>Spinning Wheel</i>	8

		Pemilihan latar gambar	9
		Menarik untuk dilihat	10
		Kesesuaian tata letak	11
		Daya tarik media pembelajaran	12
		Pemilihan audio dalam media	13
	Kualitas pengelolaan Media	Daya tarik media pembelajaran	14
		Kualitas media pembelajaran	15
		Media pembelajaran mudah Digunakan	16
Jumlah			16

2) Instrumen Ahli Materi

Instrumen angket validasi materi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi dalam media pembelajaran *Spinning Wheel* yang telah dibuat. Aspek yang terdapat pada penilaian materi meliputi:

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran

Oleh Ahli Materi

(Modifikasi aspek Ismail 2022, hlm. 28)

Kriteria	Indikator	Butir penilaian	No
Aspek Kelayakan isi	Kesesuaian materi	Isi pertanyaan sesuai dengan CP	1.
		Kesesuaian CP dengan tujuan Pembelajaran	2.
		Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan jenjang peserta didik	3.
	Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu	4

	Kesesuaian dengan situasi Siswa	Sesuai dengan kondisi peserta didik	5
		Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar.	6
Aspek Pembelajaran	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat mengembangkan ranah kognitif	7
	Kompetensi	Membantu peserta didik untuk Belajar	8
		Mudah diterima peserta didik	9
		Keterlibatan peserta didik aktif dalam pembelajaran	10
Jumlah			10

4) Instrumen Respon Guru Walikelas IV

Instrumen angket ahli respon guru walikelas ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian yang diberikan oleh guru berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian respon guru meliputi beberapa aspek, indikator dan item pertanyaan yaitu :

Tabel 3.6

Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Oleh Ahli Pembelajaran
(Modifikasi aspek Annisa 2023, hlm.30)

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran
	Materi sesuai dengan karakter peserta didik
Kelayakan Penyajian	Melibatkan peserta didik secara langsung

	Memudahkan proses belajar mengajar
	Menarik
Bahasa	Pemilihan kata sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik
Kelayakan Desain	Menarik
	Kesesuaian komposisi dan ukuran tulisan pada Spinning Wheel
	Tata letak teks
	Pemilihan audio

3.5 Teknik Analisis data

Teknik analisis data untuk memperoleh data kuantitatif diolah menggunakan *skala Likert*. Sedangkan data kualitatif dikelola menggunakan teknik Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono (dalam Pratiwi, 2017, hlm 14) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu fenomena tertentu. Dalam hal penelitian ini skala likert di gunakan untuk mengukur validasi terhadap media yang akan di kembangkan. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan menurut Sugiyono (2014, hlm. 137)

Keterangan :

P = Presentase hasil validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Kriteria kelayakan menurut Sugiyono (2014, hlm. 134)

No	Interval Nilai	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Baik
2.	61%-80%	Baik
3.	41%-60%	Cukup Baik
4.	21%-40%	Kurang Baik

5.	0%-20%	Tidak Baik
----	--------	------------

Selain itu analisis data yang digunakam menggunakan analisis data Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014. hlm 160) yang terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Reduksi data (*reduction*) menjelaskan bahwa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.
2. Penyajian Data (*Data display*) mendisplay data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.
3. Penyimpulan data (*Conclusion Drawing/Verification*) Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara/awal. Kesimpulan yang pertama sampai dengan yang terakhir saling terkait, sehingga dapat menarik kesimpulan.