

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) atau perencanaan, dan pengembangan. Salah satu karakteristik dari metode penelitian *Design and Development* (D&D) terdapat pada teknik pengumpulan data, yaitu digunakan pendekatan kualitatif, dan kuantitatif dalam satu penelitian (*mixed methods research*), namun penelitian ini lebih besar menggunakan pendekatan kualitatif. Terdapat dua kategori umum dalam penelitian *Design and Development* (D&D) berdasarkan jenis tujuannya, yaitu 1) penelitian produk, dan alat; 2) penelitian model (Richey dan Klein, 2007). Adapun kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk, dan alat, dikarenakan penelitian ini membahas mengenai perencanaan, dan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

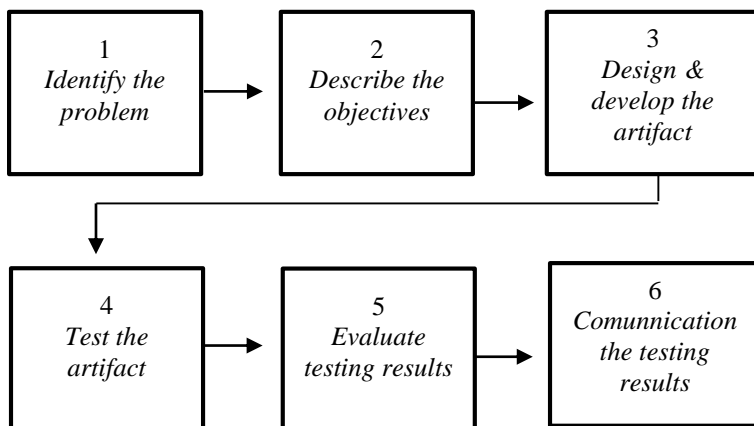
Banyak alternatif metode penelitian dalam *Design and Development* (D&D), salah satunya adalah metode deskriptif berdasarkan *expert review*, atau tinjauan para ahli (Richey dan Klein, 2007). “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan, dan menjawab persoalan-persoalan suatu fenomena, atau peristiwa yang terjadi saat ini” (Arifin, 2014, hlm. 54). Adapun *expert review* adalah untuk melakukan validasi terhadap desain *Scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian. Sedangkan mengenai prosedur penelitiannya, peneliti mengambil dari pendapat Peffers, dkk.

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**

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

(dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111) yang menggunakan langkah-langkah penelitian seperti gambar bagan di bawah ini:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian  
Sumber : Ellis & Levy (2010, hlm. 111)

### 3.1.1 Identifikasi masalah (*Identify the problem*)

Pada tahap yang pertama peneliti mengidentifikasi masalah mengenai penguasaan materi pada bidang IPA kelas IV SD di *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS). Hasil skor negara Indonesia dalam penguasaan materi bidang IPA kelas IV SD di

Reza Nur Iman, 2018  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

tahun 2015 adalah 397 poin, sedangkan skor rata-rata internasional adalah 500 poin, dan berdasarkan posisi peringkatnya negara Indonesia berada diperingkat 45 dari 48 negara peserta (Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan, 2016). Hal itu menunjukkan bahwa negara Indonesia dalam penguasaan materi di bidang Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD masih dapat dikatakan kurang menguasai materi-materi di bidang IPA.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut peneliti pun menelusuri permasalahan langsung di lapangan, yaitu di kelas IV SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung, namun pada materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Berikut permasalahan yang ditemukan pada mata pelajaran IPA tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di kelas IV SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung:

Menurut hasil wawancara peneliti kepada salah satu guru SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung, Ibu Nunung Nuraeni, menyatakan,

Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar masih ada yang kebingungan dalam menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya, hal itu dikarenakan banyaknya jenis hewan yang berada di muka bumi ini. Contohnya tikus, hewan tersebut dapat memakan padi dengan dapat juga memakan tulang belulang.

Faktor kendala yang peneliti temukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV di SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung dalam Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya ada 3, yaitu: 1) peserta didik; 2) metode pembelajaran; 3) media pembelajaran.

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : *Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.***

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

- 1) Faktor kendala dari peserta didik adalah mereka lebih suka mengobrol bersama temannya, dan terkadang memainkan *smartphone* dibandingkan dengan kemauan memerhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Faktor kendala dari metode pembelajaran, metode yang digunakan adalah metode pembelajaran ceramah yang dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan.
- 3) Faktor kendala dari media pembelajaran, media yang digunakan dikegiatan pembelajaran adalah buku paket pelajaran, dan poster hewan. Buku paket pelajaran memiliki kelemahannya, seperti penilaian oleh tim penilai (dalam Supriadi, 2001, hlm. 186) yang mengungkapkan bahwa “materi terlalu didominasi oleh struktur kata, dan kalimat sehingga membosankan...”. Sedangkan kelemahan yang ditemukan dari media poster hewan adalah poster hewan di kelas IV SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung tidak menampilkan pengertian, ciri-ciri, maupun keterangan hewan-hewan yang termasuk kelompok *herbivora*, *karnivora*, dan *omnivora*, tetapi di dalam posternya hanya menampilkan tema poster, gambar hewan, dan nama-nama hewan.

Selain permasalahan yang ada di mata pelajaran IPA, di mata pelajaran IPS pun terdapat permasalahan di dalam kegiatan pembelajaran. Ariyani (2014, hlm. 2) mengemukakan bahwa ketika guru memberikan soal kepada peserta didik kelas IV di SDN Geluran 1 Taman-Sidoarjo pada mata pelajaran IPS hasilnya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu di bawah 65, padahal KKM mata pelajaran IPS adalah 70, hal itu disebabkan guru yang mengajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung tanpa media pembelajaran, dan menggunakan metode ceramah, serta penugasan, dengan tidak adanya media yang kreatif, dan inovatif dapat membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, dari suasana belajarnya pun kurang menyenangkan, dan pada saat proses

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**

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

belajar mengajar, peserta didik banyak yang berbincang dengan teman-temannya, sehingga dengan begitu materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kurang dapat dipahami oleh peserta didik.

Setelah mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dikarenakan "... media *Scrapbook* merupakan media yang tepat, dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran ...” (Heryaneu, 2014, hlm. 15). Materi pelajaran di media pembelajaran *Scrapbook* dapat disajikan melalui gambar-gambar, medianya didesain dengan banyak pewarnaan, dan medianya didesain dengan memiliki dua tampak muka, yaitu dapat dilihat dari depan, maupun dari belakang, serta *cover* dan konten di dalam media dapat dimainkan oleh peserta didik.

### 3.1.2 Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*)

Setelah mengidentifikasi masalah, kemudian peneliti mendeskripsikan tujuan penelitian, terdapat 4 tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- 1) Mendeskripsikan, dan menyusun desain produk media pembelajaran *Scrapbook* tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.
- 2) Mendeskripsikan proses pengembangan desain produk media pembelajaran *Scrapbook* tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.
- 3) Mendeskripsikan tanggapan para ahli mengenai konten, dan desain media pembelajaran *Scrapbook* tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**

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

- 4) Mendeskripsikan respons guru, dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.

### 3.1.3 Desain dan pengembangan produk (*Design & Develop the Artifact*)

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini memiliki 5 tahapan dalam pengembangannya, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.



Gambar 3.2 Siklus model pengembangan ADDIE

Sumber: *educationaltechnology.net*

#### 1) *Analysis*

Pada tahap awal ini menganalisis karakteristik peserta didik kelas IV SD, menganalisis silabus untuk menentukan Kompetensi Dasar, dan indikator pencapaian kompetensi, menganalisis perangkat

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**

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

lunak, serta menganalisis perangkat keras, dan alat-alat yang akan dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran *Scrapbook*.

2) *Design*

Tahapan ini membuat perancangan media pembelajaran *Scrapbook* dalam bentuk Garis Besar Program Media (GBPM), *storyboard*, dan jabaran materi, hingga menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3) *Development*

Tahapan ini melakukan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* secara nyata untuk dapat diimplementasikan di sekolah. Dalam mengembangkannya peneliti melakukan 8 langkah dalam membuat media pembelajaran *Scrapbook*, yaitu 1) mengambil gambar-gambar di *Google*; 2) mengedit gambar di *Corel Draw*; 3) memindahkan gambar-gambar yang sudah diedit ke *Microsoft Word* untuk disatukan; 4) mencetak gambar-gambar; 5) memotong gambar-gambar yang sudah dicetak; 6) menempelkan gambar *background* ke karton untuk membuat media yang memiliki dua tampak muka (depan dan belakang); 7) membuat *cover*, dan konten *Scrapbook* yang dapat dimainkan, serta menempelkan gambar hewan; 8) menempelkan konten-konten yang dapat dimainkan ke *background* di media pembelajaran *Scrapbook*.

4) *Implementation*

Tahapan ini menerapkan media pembelajaran *Scrapbook* di kelas IV SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk dapat dievaluasi.

5) *Evaluation*

Tahapan ini melakukan analisis data dari hasil implementasi media pembelajaran *Scrapbook* di sekolah.

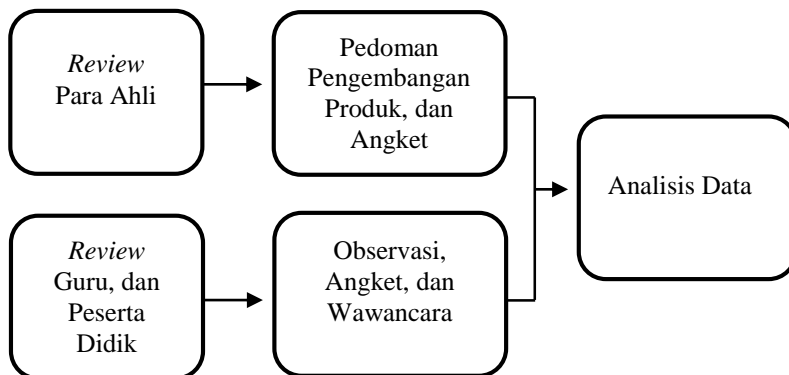
### 3.1.4 Uji coba produk dan evaluasi hasil uji coba (*Test the Artifact and Evaluate the Testing Result*)

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**

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

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran *Scrapbook* dilakukan kepada para ahli, dan guru serta peserta didik. Uji coba kepada para ahli menggunakan pedoman pengembangan produk dan angket, uji coba kepada para ahli ini dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi desain media yang dikembangkan. Pengumpulan data dari para ahli dilakukan oleh dua orang, yaitu satu orang ahli materi dari dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia (PGSD UPI), yaitu Ibu Ira Rengganis, S.Pd. M.Sn., dan satu orang ahli media dari dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (KURTEKPEND UPI), yaitu Bapak Dr. Deni Darmawan, M.Si. Sedangkan uji coba kepada guru, dan peserta didik menggunakan instrument observasi, angket, dan wawancara. Pengumpulan data dari guru, dan peserta didik dilakukan kepada dua orang guru SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung, dan enam orang peserta didik kelas IV di SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung. Data tersebut semuanya dikumpulkan, kemudian dievaluasi dengan melakukan analisis data.



Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : *Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.***

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



Gambar 3.3 Bagan tahapan uji coba hingga evaluasi media

### 3.1.5 Mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communicating the Testing Result*)

Hasil dari evaluasi, atau analisis datanya disimpulkan, lalu hasil kesimpulannya dipaparkan dalam laporan skripsi untuk dikomunikasikan dalam sidang skripsi dihadapan dewan penguji. Laporan skripsi tersebut diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian.

### 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) para ahli yang meliputi ahli isi materi, dan ahli media pembelajaran, serta (2) guru, dan peserta didik. Para ahli merupakan dosen-dosen aktif dari Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia (PGSD UPI), yaitu Ibu Ira Rengganis, S.Pd. M.Sn., dan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (KURTEKPEND UPI), yaitu Bapak Dr. Deni Darmawan, M.Si. Sedangkan, guru, dan peserta didik dilakukan kepada dua orang guru, dan enam orang peserta didik kelas IV di SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilakukan di dua tempat, yaitu di kampus Universitas Pendidikan Indonesia, dan SDN Sukamenak 1 Kabupaten Bandung.

### 3.3 Pengumpulan Data

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : *Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.***

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan kuantitatif dalam satu penelitian (*mixed methods research*). Namun, lebih besar menggunakan pendekatan kualitatif. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan wawancara.

### 3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan secara langsung kepada objek yang akan diteliti, yaitu dari tingkah laku peserta didik, dan guru ketika menggunakan media. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berstruktur. Salah satu karakteristik dari observasi adalah adanya aspek-aspek yang akan diobservasi dari penggunaan media pembelajaran *Scrapbook*. Dalam penelitian ini aspek-aspeknya disusun ke dalam susunan daftar cek yang dapat menilai ada, atau tidaknya dari kriteria aspek tersebut ketika diobservasi.

### 3.3.2 Angket

Angket ini memiliki tujuan untuk menghimpun data dalam menilai media pembelajaran *Scrapbook* melalui tanggapan *expert review* (dari ahli materi dan ahli media), serta respons guru, dan peserta didik. Jenis angket yang akan digunakan kepada *expert review* (ahli materi, dan ahli media) adalah angket tertutup, dan angket terbuka dalam penilaiannya, angket terbuka digunakan untuk memberikan masukan tambahan yang tidak terfasilitasi pada angket tertutup. Sedangkan jenis angket yang akan digunakan kepada guru, dan peserta didik adalah angket tertutup, yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban untuk menilai media pembelajaran *Scrapbook*.

### 3.3.3 Wawancara

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**

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

Wawancara ini memiliki tujuan untuk mengetahui apa yang sedang difikirkan oleh guru, dan peserta didik, serta mendapatkan informasi yang diperlukan secara langsung. Bentuk pertanyaan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk pertanyaan terstruktur, dimana peserta didik, dan guru dituntut untuk menjawab sesuai dengan apa yang terkandung dalam pertanyaan yang diberikan.

### 3.4 Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan itu kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 134) skala Likert adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu.

Tabel 3.1 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)

Sumber : Sugiyono (2011, hlm. 134)

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 334) terdapat 3 tahapan dalam menganalisis data kualitatif, yaitu “... *data reduction, data display, and conclusion drawing/verification*”.

#### 3.4.1 Mereduksi Data

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.**

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

Data-data yang sudah diperoleh oleh peneliti, kemudian dianalisis, dirangkum terkait hal-hal yang dianggap penting dari suatu penelitian. Hasil reduksi datanya disusun ke dalam bentuk laporan.

### **3.4.2 Penyajian Data**

Laporan hasil reduksi datanya disajikan ke dalam berbagai bentuk, seperti uraian kalimat, bagan, dan tabel. Penyajian data ini berfungsi untuk memudahkan dalam memahami temuan dari suatu penelitian.

### **3.4.3 Penarikan/Verifikasi Kesimpulan**

Setelah melakukan penyajian data, langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sejak awal.

Reza Nur Iman, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK  
TENTANG PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM : *Studi Pengembangan Media Pembelajaran  
Berdasarkan Metode Design and Development.***

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