

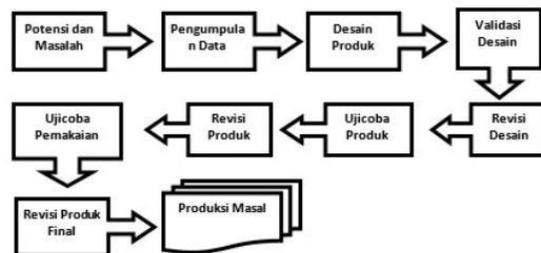
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Peneliti yang dilakukan penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) atau model penelitian dan pengembangan. *research and development*, *design and development*, atau penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan (Sugiono, 2019:396). Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada secara ilmiah serta menguji kevalidan dari produk tersebut.

Pengembangan PETBUD ini, menggunakan model pengembangan dan penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Menurut (Sugiono, 2019:763) terdapat 10 prosedur yang harus dijalankan diantaranya yaitu : 1) Potensi masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain, 4) Validasi Desain, 5) Revisi desain, 6) uji coba produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk final, 10) Produksi massal, namun penelitian ini peneliti membatasi hingga langkah ketujuh dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan biaya produksi



Gambar 3. 1 Model pengembangan Borg & Gall Sumber (Sugiono, 2017:764)

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini peneliti menggunakan model yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu model Borg & Gall, akan tetapi penelitian pengembangan media peta budaya ini hanya sampai pada langkah ketujuh yaitu revisi produk final, dikarenakan keterbatasan waktu, anggaran, dan tenaga. Berikut ketujuh langkah-langkah akan dilakukan antara lain :

1. Potensi Masalah

Berdasarkan analisis di SD Muhammadiyah 13 peneliti menemukan suatu masalah yaitu penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku, dan gambar-gambar yang kurang inovatif dan monoton.

Peneliti juga menemukan potensi berupa memudahinya tanaga pendidikan yang menguasai pembelajaran daring atau luring

2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya, peneliti menggali data berupa informasi untuk mengetahui penyebab terjadinya permasalahan yang ada. Pengambilan data melalui observasi yang dilakukan di sekolah dan dilanjutkan dengan wawancara serta pengisian angket.

3. Desain Produk

Setelah melakukan pengumpulan data peneliti kemudian mendesain produk yang akan dikembangkan berdasarkan masalah yang telah ditemukan.

4. Validasi Produk

Validasi desain merupakan penilaian secara rasional yang dilakukan sebelum melakukan coba produk. Validasi ini dilakukan melalui komunikasi dengan ahli media,ahli media. Melalui validasi ini menentukan layak atau tidaknya dilakukan

uji coba. penelitian ini dinilai oleh dua para ahli, satu ahli untuk validasi isi materi dan satu ahli untuk validasi media. Para ahli tersebut terdiri dari pakar pendidikan yang bekerja sebagai dosen pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah Surabaya.

5. Revisi Desain

Peneliti akan mencatat masukan, saran, dan kritik yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Produk yang telah divalidasi kemudian memperbaiki desain hingga mendapat predikat baik atau valid.

6. Uji Coba Produk

Setelah memperbaiki produk yang telah dibuat, peneliti kemudian melakukan uji coba yang dilakukan pada kelas kecil hingga kelas besar. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

7. Revisi produk

Revisi produk dilakukan bila mana terdapat kesalahan dalam melakukan proses uji coba produk pada siswa, sehingga dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Tahap Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Muhammadiyah 13 yang beralamat Jl. Sampoerna No.65, Krembangan Utara, Kec. Pabean Cantikan, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60163. Pengambilan sekolah ini sebagai tempat penelitian disebabkan sudah diberlakukannya

pembelajaran tatap muka terbatas dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran.

2. Sampel atau Sumber Penelitian

Sumber data penelitian ini diambil dari masukan ahli materi, ahli media, wali kelas IV, dan seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya yang berjumlah 37 anak. Melalui sumber penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi apakah media peta budaya ini layak diterapkan selama pembelajaran tatap muka terbatas serta kevalidan media tersebut hingga akhir penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama saat melakukan pengambilan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran efek dari suatu intervensi (*action*) terus dimonitori secara relatif menurut maolani dikutip dari skripsi karya (Noverita, 2019). Observasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan secara mengamati dan mencatat secara sistematis (Narbuko, 2015). Berdasarkan pendapat di atas observasi dapat disimpulkan sebagai pengambilan data yang dengan cara mengamati secara langsung secara sistematis untuk mengetahui kejadian yang terjadi. Observasi ini dilakukan dengan datang langsung ke sekolah untuk mengetahui situasi dan kondisi di SD Muhammadiyah 13. Peneliti melakukan observasi dengan tujuan

untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan saat pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Secara harfiah wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab yang melibatkan dua orang atau lebih dengan bertatap muka serta mendengarkan secara langsung untuk memperoleh informasi (Narbuko, 2015:83). wawancara dilakukan untuk mencari permasalahan yang dialami selama pembelajaran dan mengetahui karakteristik siswa. Melalui hasil wawancara ini nantinya peneliti dapat menyimpulkan, apakah media PETBUD ini layak untuk dikembangkan pada siswa SD Muhammadiyah 13 Surabaya.

3. Validasi ahli

Validasi dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi kepada para ahli, terdiri dari satu ahli media dan satu ahli materi. Penilaian yang diberikan berupa aspek tampilan, aspek pemanfaatan, efek media, ketepatan, kejelasan, dan kecukupan materi. Nilai yang diberikan oleh para ahli nantinya akan dijadikan sebagai saran dan masukan untuk tahap revisi hingga media dapat dinyatakan valid.

4. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data berisi serangkaian pertanyaan mengenai permasalahan atau bidang yang akan diteliti untuk memperoleh data, dengan cara menyebarkan angket kepada responden (Sugiono, 2019:199). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Angket yang diberikan berupa pertanyaan yang harus diisi oleh guru dan siswa. Angket penelitian ini, nantinya digunakan untuk mengetahui tanggapan mereka dan kepraktisan media PETBUD.

5. Tes

Tes ini berupa lembaran soal yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai alat ukur keefektifan media PETBUD. Siswa diberikan tes secara individu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengerjakan tematik menggunakan PETBUD.

6. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan saat peneliti melakukan proses pengembangan media di SD Muhammadiyah 13. Pengambilan gambar pada tiap kegiatan dilakukan agar setiap proses pengembangan dapat tersimpan rapi dan juga sebagai bukti telah melakukan penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan antara lain :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan belajar mengajar saat di dalam kelas yang terdapat aspek yaitu: 1) Fasilitas belajar untuk siswa, 2) semangat dan antusias siswa saat pembelajaran, 3) penggunaan media saat pembelajaran, 4) keaktifan siswa saat penggunaan media pembelajaran, 5) peserta lebih termotivasi untuk belajar, 6) suasana belajar lebih kondusif dan menyenangkan, 7) efektivitas dan efisiensi penggunaan waktu, 8) terbantunya guru saat menggunakan media.

2. Lembar Wawancara

Peneliti membuat daftar pertanyaan yang ditujukan kepada wali kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya agar saat proses pengambilan data dapat fokus mengenai pembelajaran selama pembelajaran tatap muka terbatas dengan aspek sebagai berikut: 1) karakteristik peserta didik, 2) keaktifan peserta didik saat pembelajaran, 3) kesulitan selama pembelajaran tatap muka terbatas, 4) penggunaan media dalam proses pembelajaran, 5) media yang pernah digunakan, 6) media yang diharapkan.

3. Lembar validasi Produk

Lembar validasi digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data mengenai kelayakan media yang dikembangkan. Tujuan validasi ini digunakan untuk memperoleh nilai dari para ahli berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan sebelumnya yaitu isi materi dan media pembelajaran. Lembar validasi disusun menggunakan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
1	Tampilan	Kejelasan tulisan	1
		kesesuaian ukuran huruf	2
		kesesuaian jenis huruf	3
		kejelasan gambar	4
		Kesesuaian gambar dengan materi	5
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa IV	6
		Kesesuaian warna	7
		Komposisi warna,tulisan,dan gambar	8
		Kemenarikan media	9
		Penempatan dan ketepatan tombol	10

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
2	Pemanfaatan	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	11
		Kepraktisan Media	12
3	Efek media	Kemudahan kegunaan media	13
		Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	14
		Ketepatan media dalam kemandirian siswa	15

Sumber : (Lukman, 2018:46)

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
1	Ketepatan materi	kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi.	1
		kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator.	2
		kesesuaian Indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media.	3
2	Kejelasan materi	Kejelasan isi materi.	4
		Kebenaran materi.	5
3	Kecukupan materi	Keruntutan penyajian materi	6
		Kesesuaian soal	7
		Kemudahan memahami materi	8
		kesesuaian isi materi dengan media yang digunakan	9
		Kejelasan Bahasa	10

Sumber: (Ardiansyah, 2018:44)

4. Lembar angket

Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan informasi akan respons siswa dan guru mengenai kepraktisan media yang dikembangkan. Angket akan diisi oleh siswa dan guru pada saat uji coba.

Tabel 3. 3 kisi-kisi instrumen angket siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
1	Tampilan	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	1
		kejelasan gambar	2
		Kesesuaian warna	3

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
		Komposisi warna,tulisan,dan gambar	4
		Ketertarikan Media	5
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	6
		Kemenarikan media	7
2	Kelayakan isi	Materi mudah dipahami	8
		Kepraktisan Media	9
		Kemudahan media	10

(Putra,2017:43)

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	No soal
1	Kelayakan isi	Relevansi materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	1
		Materi sesuai dengan kemampuan siswa	2
		kesesuaian materi dengan media	3
		kesesuaian materi dengan media	4
		kejelasan materi	5
		Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan	6
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	7
2	Tampilan	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	8
		kejelasan gambar	9
		Kesesuaian gambar dengan materi	10
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa IV	11
		Kesesuaian warna	12

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	No soal
		Komposisi warna,tulisan,dan gambar	13
		Penataan letak media	14
		Kemenarikan media	15
		Kepraktisan Media	16
		kegunaan media sesuai dengan tingkat perkembangan anak	17
		Kemudahan media	18
3	Efek Media	Dukungan media untuk kemandirian siswa	19
		kemampuan media dalam meningkatkan pengetahuan siswa	20

(Fiani,2021:46)

5. Tes

Menurut Megawati (2021:47) tes merupakan beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap penguasaan materi yang diberikan saat proses pembelajaran. Tes adalah suatu bahan untuk mengukur kualitas dari pencapaian nilai akhir siswa agar sesuai tujuan yang diinginkan (Samiha 2020:112).

Pernyataan diatas dapat disimpulkan tes adalah pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi tes

Pelajaran	Kompetensi dasar	Indikator
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1. Peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan-perbedaan keragaman pakaian adat di Indonesia

Pelajaran	Kompetensi dasar	Indikator
		yang disebabkan perbedaan geografis.
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1. Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan-perbedaan keragaman pakaian adat di Indonesia yang disebabkan perbedaan geografis.
PPKN	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Peserta didik dapat menerima keragaman suku bangsa dan pakaian adat di Indonesia.
	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	2.4.1 Peserta didik dapat membiasakan kerja sama dalam keragaman suku bangsa dan pakaian adat.
	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Peserta didik dapat menuliskan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal.
	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1. Peserta didik dapat menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia.
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1. Peserta didik dapat menuliskan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1. Peserta didik dapat menyampaikan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan

Sumber (Buku guru tema 7 sub tema 2)

F. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media berikut yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan penilaian sebagai berikut :

1. Analisis data kevalidan

Validitas menurut Sugiyono (2019:177) adalah ketepatan perolehan nilai yang diberikan oleh para ahli melebihi nilai yang telah ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan pernyataan diatas jika perolehan data melebihi nilai yang ditentukan maka produk tersebut dinyatakan valid.

Pengembang media PEDBUD ini peneliti melakukan validasi kelayakan media menggunakan menggunakan penilaian rating scale.

Tabel 3. 6 Pedoman penilaian para ahli

No	Keterangan	Skor
1	Sangat baik	4
2	Cukup baik	3
3	Kurang baik	2
4	Sangat kurang baik	1

Sumber: (Sugiono, 2017:95)

Nilai yang diberikan oleh para ahli kemudian di analisis presentase menggunakan rumus sebagai berikut :

Keterangan

P : Persentase skor

$\sum R$: Jumlah skor yang diberikan para ahli

N : Jumlah Skor Maksimal

Tabel 3. 7 kriteria kevalidaan media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
> 80%	Sangat Baik	Sangat layak
50%-80%	Baik	Layak

21%-50% %	Kurang baik	Tidak layak
< 20%	Tidak baik	Sangat tidak layak

Sumber: (Putra, 2017:46)

2. Analisis Kepraktisan

Data angket respons peserta didik dan guru yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media yang akan dikembangkan. Menurut Rachmad (2017,20) kepraktisan suatu media dapat terlihat dari kemudahan dan keterbantuan saat digunakan. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan dari siswa dan guru mengenai media yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari siswa dan guru akan dianalisis menggunakan skala Likert seperti berikut ini.

Tabel 3. 8 pedoman penilaian angket respons siswa dan guru

No	Keterangan	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup setuju	3
4	Kurang setuju	2
5	Sangat kurang setuju	1

Sumber: (Putra, 2017:46)

Data yang diperoleh dari siswa kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut :

Keterangan

P : Persentase skor

$\sum R$: Jumlah skor yang diberikan para ahli

N : Jumlah Skor Maksimal

Tahap akhir setelah persentase ditemukan, peneliti menyimpulkan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3. 9 kriteria validasi kepraktisan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
> 80%	Sangat Praktis
50%-80%	Praktis

21%-50% %	Kurang praktis
< 20%	Sangat tidak baik

Sumber: (Putra, 2017:46)

3. Analisis Keefektifan

Keefektifan media diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang mereka kerjakan sendiri. Keefektifan media ini diukur melalui keberhasilan siswa melebihi atau sama dengan nilai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan yaitu 78.

Pengukuran dilakukan dengan cara menghitung presentase ketuntasan tes siswa menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang ikut}} \times 100\%$$

Setelah mengetahui presentase keberhasilan siswa, menghitung rata-rata hasil belajar siswa untuk mengetahui keefektifan produk.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah perolehan siswa

n = Jumlah yang mengikuti tes

Tahap akhir menentukan kriteria ketuntasan siswa menggunakan tabel berikut :

Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan Media

Interval	Kategori
81 – 100	Sangat Efektif
61 – 80	Efektif
41 – 60	Cukup Efektif
21 - 40	Tidak efektif
0 - 20	Sangat tidak efektif

Sumber : (Putra, 2017:47)