

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 membutuhkan waktu kurang lebih seminggu sampai satu bulan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Sekayu. Jalan KH. Ahmad Dahlan Kec. Sekayu Kab. Musi Banyuasin. Subjek penelitian ini adalah pengembangan media ular tangga tematik dengan melibatkan pihak yang disebut sebagai subjek uji coba yaitu kelas IV.

Alasan mengambil lokasi atau tempat ini karena pada proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran yang digunakan masih minim sehingga penjelasan materi yang diajarkan dalam pembelajaran tematik kurang luas dan buku yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas sehingga peran aktif dalam pembelajaran kurang terwujud secara optimal terutama pada pembelajaran tematik termasuk di sekolah SD Negeri 5 Sekayu.

B. Pendekatan dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan desain pengembangan media ular tangga tematik.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Agar dapat menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan.

Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Menurut Sugiyono menjelaskan secara R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemuka, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.¹

Penelitian ini menggunakan metode *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.²

a) *Analyze*, pada tahap ini peneliti melakukan kajian need analysis melalui kegiatan observasi dan wawancara terkait dengan penelitian yang akan dikembangkan. Baik meliputi faktor masalah,

¹ Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, (2017), "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1, 34–46.

² Anis Eliyana, dkk. *Prosiding Ilmiah Nasional Balitang Tahun 2019 "Percepatan Pengembangan Desa Mandiri"*. (Surabaya: Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Jawa Timur, 2019), hlm. 212

maupun potensi yang mendukung kemungkinan dikembangkannya suatu produk.

- b) *Design*, yakni pembatasan permasalahan sesuai dengan yang dibutuhkan dilapangan seperti tujuan pembelajaran, isi bahan ajar, model penyajian materi, latihan atau evaluasi.
- c) *Develop*, proses mewujudkan model dala bentuk prototipe. Pada tahap ini peneliti meminta validasi dari pakar atau orang yang berkompoten dalam bidangnya.
- d) *Implement*, pada tahapan ini dilakukan uji coba ada objek yang akan diuji coba dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang ada.
- e) *Evaluate*, pada tahap ini dilakukan evaluasi dari pakar untuk yang kedua kalinya setelah adanya perbaikan produk dari peneliti. Setelah itu dilakukan revisi sesuai dnegan masukan yang ada.

Dalam implementasinya bisa dikatan bahwa peneliti bisa mengemmbangkan penelitian pengembangan ini berdasarkan kebutuhan yang ingin diperoleh. Namun tetap harus memperhatikan jenis penelitian yang akan diteliti.³ Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian yaitu:

- 1) Potensi dan masalah : penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar hanya sebatas buku cetak, belum memadainya media yang menarik dan inovatif yang digunakan

³ Rayanto, Yudi Hari, Sudianti dkk. 2020. *Penelitian Pengembangan Moodel ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Reaswarch Institute.hlm. 29-30

dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah bosan bahkan banyak peserta didik sulit memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

- 2) Pengumpulan Data : peneliti mengumpulkan referensi yang relevan guna menunjang dalam pengembangan produk media ular tangga.
- 3) Desain Produk : peneliti desain produk disesuaikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik serta materi yang ada dalam standar pendidikan.
- 4) Validasi Produk : validasi dilakukan beberapa para ahli diantaranya ahli materi, ahli media. Validasi beberapa para ahli serta guru kelas IV dilakukan agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang peneliti kembangkan.
- 5) Uji Coba Produk : setelah dilakukan validasi oleh beberapa validator media dan materi dengan melakukan revisi produk, maka produk diuji coba kepada peserta didik untuk melihat respon peserta didik setelah menggunakan media ular tangga dalam memenuhi sarana pembelajaran.

C. Definisi Operasional Variabel

Pengembangan media ular tangga tematik adalah suatu pengembangan bahan ajar yang menggunakan permainan yang edukatif. Pengembangan ini dapat dilakukan secara berpasangan dengan materi yang sesuai dengan pembelajaran tematik. Materi ini juga dikembangkan

oleh peneliti pada media pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Instrumen
1.	Media Ular tangga tematik tema 4 subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”	Kevalidan media ular tangga tematik tema 4 subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”	Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan valid atau tidak untuk siswa	1. Ahli Materi 2. Ahli Desain 3. Ahli Bahasa
2.		Kepraktisan media ular tangga tematik tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”.	Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan praktis atau tidak untuk siswa	Angket
3.		Keefektifan media ular tangga tematik tema 4 subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”	Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan efektif atau tidak untuk siswa	Angket

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.⁴ Pengertian lain bahwa populasi adalah objek keseluruhan objek peneliti yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang dimiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian.⁵ Populasi merupakan objek yang mempunyai kualitas tertentu diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa di SD Negeri 5 Sekayu.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah yang diperoleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh adalah teknik penarikan sampel apabila populasi dijadikan sampel. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Misalnya, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dan populasi.⁶ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu dengan cara mengundi enam kelas

⁴ Jonathan Sarwono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm.123

⁵ Margono, Metodologi Penelitian, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm.118

⁶ *Ibid.*, hlm. 119

⁷ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2014), hlm.47

dari kelas I-VI setelah dilakukan pengundian, maka yang didapat adalah kelas IV. Sedangkan jumlah sampel yaitu siswa kelas IV kurang lebih 20 orang. Akan tetapi pada masa pandemi saat ini tentunya banyak sekolah yang melaksanakan belajar secara daring dan termasuk lah di SD Negeri 5 Sekayu. Oleh karena itu, yang dijadikan sampel hanya beberapa siswa kelas IV di SD Negeri 5 Sekayu. Alasan menggunakan teknik *cluster random sampling* karena peneliti merandom dari jumlah populasi yang besar. Sehingga populasi dipilih berdasarkan kelompok / kelas, penggunaan *cluster radom sampling* didasarkan pula usaha untuk menjaga keberadaan sampel dalam setiap pemberian perlakuan dan karena kondisi eksternal dan internal.

E. Jenis Data

Jenis data pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan dua cara yaitu pertama, dengan data kualitatif berupa tanggapan dan masukan atau saran dari validator. Data kedua, yaitu data kuantitatif dengan memperoleh hasil penilaian yang dilakukan validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

- a) Data Kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik.
- b) Data Kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap

produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologi dan psikologis yaitu proses pengamatan dan ingatan. Observasi adalah pengamatan terhadap suatu obyek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Pada metode observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran dan media apa yang digunakan

Dari segi proses instrumentasi observasi dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi tidak terstruktur yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasikan. Observasi pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas sebagai pedoman dalam membuat media pembelajaran secara optimal. Adapun jenis-jenis observasi dibagi menjadi dua yaitu:

- a) Observasi Partisipan yaitu suatu proses pengamatan bagian dalam dilakukan oleh observer dengan ikut mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi.
- b) Observasi Non Partisipan yaitu apabila observasi tidak ikut dalam kehidupan orang yang di observasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat.⁸
- c) Observasi Terung Terang atau Tersamar adalah peneliti dalam pengumpulan data menanyakan terung terang kepada sumber data bahwa ia sedang melakukan penelitian. Tetapi dalam suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar dalam observasi, hal ini menghindari kalau suatu saat data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan.

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain (*responden*) untuk memperoleh suatu data. Angket bertujuan sebagai acuan dasar dalam penilaian keberhasilan suatu produk, angket berupa pertanyaan dalam menggali informasi dalam mengumpulkan data seperti kelayakan media pembelajaran ular tangga, ketepatan isi, kemenarikan desain, serta respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Menurut Sugiono angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.310

responden untuk dijawab.⁹ Angket kelayakan media pembelajaran ular tangga menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik cukup, kurang baik, sangat kurang baik.¹⁰ Metode angket diberikan kepada ahli/pakar, dan peserta didik untuk mendapatkan data dan informasi tentang validitas dan kepraktisan pengembangan media ular tangga tematik.

Untuk menguji kevalidan bahan ajar yang dikembangkan, angket ini diberikan kepada ahli/pakar pada tahap *expert review*. Dalam hal ini peneliti memberikan angket kepada tiga ahli/pakar yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa.

a) Lembar Validasi Media

Lembar validasi media berisi tampilan ular tangga tematik dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan yang diisi oleh ahli media ibu Ines Tasya Jadiddah, M. Pd. Adapun kisi-kisi ahli media pada tabel berikut:

Tabel 3.2 KISI-KISI VALIDASI AHLI MEDIA

	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah	Nomor Angket
	Tampilan desain pembelajaran menggunakan	Kesesuaian pemilihan gambar, huruf, dan ukuran ular tangga	1	1
		Kesesuaian pemilihan warna	1	2

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.142

¹⁰ *Ibid.*, hlm 93

media pembelajaran ular tangga tematik	ular tangga		
	Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerja sama	1	3
	Kepraktisan media	1	4
	Keamanan bahan yang digunakan	1	5
Keterpaduan isi/materi desain pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran ular tangga tematik	Ketepatan media ular tangga yang digunakan untuk kejelasan materi	1	6
	Kesesuaian gambar dengan materi	1	7
	Ketepatan media untuk kejelasan materi	1	8
	Kesesuaian antara kompetensi inti dengan indikator	1	9
	Kreatif	1	10

b) Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan” lembar validasi materi diisi oleh guru wali kelas IV ibu Yusnilawati, S. Pd. SD. Adapun aspek yang dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 KISI-KISI VALIDASI AHLI MATERI

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah	Nomor Angket
1.	Aspek kelayakan isi	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan dasar.	1	1
		Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	1	2
		Materi disajikan secara runtut	1	3
		Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	1	4
		Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi.	1	5
		Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan siswa.	1	6
		Kococokan materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	1	7
		Materi sesuai dengan pembelajaran tematik	1	8
		Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	1	9
		Materi dapat dipelajari tanpa	1	10

		bantuan media lain.		
--	--	---------------------	--	--

c) Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi bahasa berisi tentang kelayakan penggunaan bahasa media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik lembar validasi bahasa diisi oleh ibu Hani Atus Shoklihah, M. Pd. Adapun aspek yang dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 KISI-KISI VALIDASI AHLI BAHASA

	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah	Nomor Angket
	Aspek penggunaan bahasa	Kococokan materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	1	1
		Kompetensi materi yang disajikan memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar.	1	2
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1	3
		Kejelasan penyampaian materi	1	4
		Penggunaan kalimat sesuai	1	5

	dengan kaidah bahasa		
	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	1	6
	Kesesuaian ukuran huruf	1	7
	Kesesuaian isi yang disajikan	1	8
	Tingkat kesukaran bahasa	1	9
	Penyajian bahasa mudah dipahami	1	10

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan media Ular Tangga Tematik adalah deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dihasilkan untuk mengetahui kevalidan desain dan bahan ajar yang dikembangkan.

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan skala likert dengan skala likert tersebut memiliki penjelasan, angka 0-20) sangat kurang, 21-40) kurang, 41-60) cukup, 61-80) baik dan 81-100) sangat baik. Selanjutnya data kelayakan melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Merubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert.
2. Menghitung skor rata-rata dari instrumen
3. Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek menggunakan rumus konvensi skala Likert

1. Analisis Data Validitas

Setelah diketahui pada tahap *expert review*, maka peneliti akan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif untuk mengetahui kevalidan media ajar yang akan dikembangkan. Nilai akhir yang diperoleh merupakan nilai rata-rata dari total nilai jawaban per indikator, untuk mengetahui nilai yang bersangkutan jumlah nilai harus dibagi dengan banyak nya responden yang menjawab angket tersebut. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif menggunakan skala likert.¹¹ Rumus:

$$V = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Nilai Validasi

F : Perolehan Skor

N: Nilai Maksimum

Hasil analisis lembar instrumen digunakan untuk mengetahui ketertarikan, kriteria tampilan media dan penyajian materi dalam media

¹¹ Rizki Bayu Aji, Norma Sidik R, dan Siti Fatimah, "*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)*", Kaunia, XI.1 (2015), 78–83.

yang dikembangkan kategori validitas pengembangan media ular tangga tematik tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan” berdasarkan nilai akhir yang didapat, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.5 KRITERIA SKOR VALIDASI

Kriteria	Skor	Ket
SV	81-100	Sangat Valid
V	61-80	Valid
KV	41-60	Kurang Valid
TV	21-40	Tidak Valid
STV	0-20	Sangat Tidak Valid

2. Analisis Data Kepraktisan

Untuk mengetahui perhitungan nilai akhir dari nilai kepraktisan media yang dikembangkan. Maka menggunakan rumus skala likert yaitu:

$$V = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Nilai Validasi

F : Perolehan Skor

N: Nilai Maksimum

Apabila hasil penilaian minimal 60 keatas maka dinyatakan bahwa pengembangan media yang praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.6 KRITERIA SKOR VALIDASI KEPRAKTISAN

Kriteria	Skor	Ket
SP	81-100	Sangat Praktis
P	61-80	Praktis
KP	41-60	Kurang Praktis
TP	21-40	Tidak Praktis
STP	0-20	Sangat Tidak Praktis

3. Analisis Data Efektivitas

Untuk mengetahui perhitungan nilai akhir dari nilai keefektifan media yang dikembangkan. Maka, menggunakan rumus skala Likert yaitu:

$$V = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Nilai Validasi

F : Perolehan Skor

N: Nilai Maksimum

Apabila hasil penilaian minimal 60 keatas maka dinyatakan bahwa pengembangan media yang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.7 KRITERIA SKOR VALIDASI KEEFEKTIFAN

Kriteria	Skor	Ket
SE	81-100	Sangat Efektif

E	61-80	Efektif
KE	41-60	Kurang Efektif
TE	21-40	Tidak Efektif
STE	0-20	Sangat Tidak Efektif