# BAB III METODEPENELITIAN

## DesainPenelitian

Berdasarkanrumusanmasalahyangtelahdikemukakan,makajenis penelitianyangdigunakandalampenelitianiniadalahpenelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran.Metodepenelitiandanpengembangan merupakan metodepenelitianyang digunakanuntukmenghasilkansuatuproduk tertentudanmengujikeefektifanproduktersebut(Sugiyono,2013:297) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaranberupaDioramapadamateriEkosistemdiSekolah Dasar.Prosedurpenelitianinimengadaptasimodelpengembangan ADDIEyangterdiridarilimatahapanyangmeliputianalisis *(analysis),* desain *(design),* pengembangan *(development)*, implementasi*(implementation)*danevaluasi*(evaluation)*(Sugiyono, 2015:200). Namun, pada penelitian ini tidak memungkinkan menggunakan 5 tahap dikarenakan waktu yang singkat, maka dari itu penelitianinihanyadilakukan3tahap.Adapunlangkahpenelitian pengembanganADDIEdalampenelitianinijikadisajikandalam

bentukbaganadalahsebagaiberikut:

Analisis

*(Analysis)*

Desain

*(Design)*

Pengembangan

*(Development)*

**Gambar3.1.Langkah-langkahmodel pengembanganADDIE**

**(Sugiyono,2015)**

## Subjek,ObjekdanWaktuPenelitian

## SubjekPenelitian

Subjek pada penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen UMN Al Washliyah, Ahli Media yaitu Dosen UMN Al Washliyah dan Ahli Pembelajaran yaitu Guru SD Negeri 101998 Silinda. Untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajarandiorama yangdikembangkanuntuksiswa dan guru.

## ObjekPenelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R&D *(Research and Development)*. Maka objek penelitian ini yaitu berupa Media Pembelajaran Diorama.

## WaktuPenelitian

Waktu penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran Diorama di SD Negeri 101998 Silinda yaitu bulan Mei 2023 sampai dengan selesai.

## ProsedurPenelitian

Sesuai dengan model pengembangan media diorama yang digunakan, prosedur pengembangan diorama terdiri dari lima tahap, yaitu

1. **TahapAnalisis*(Analysis)***

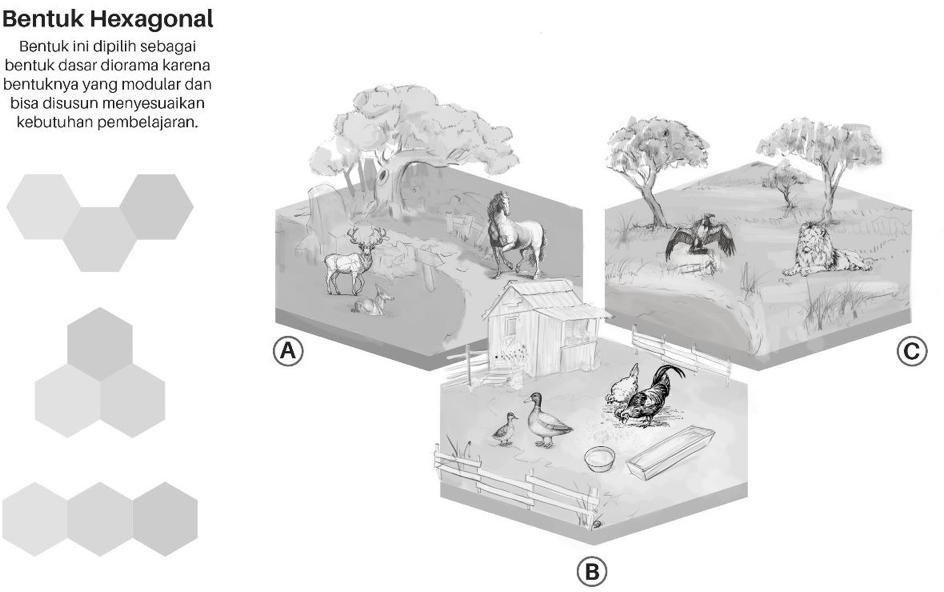
Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono. 2015:200). Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah pada saat observasi ditempat penelitian, media pembelajaran yang digunakanpaada saat pembelajaran Tema Ekosistem di Kelas V, disekolah tersebut kurang bervariasiyaitu hanya media bahan cetak dan media yang dibuat dengan kertas karton saja sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga dapat menurunkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran,penelitiakanmerancangsebuahmedia

pembelajarandioramapadamateriEkosistemdikelasV Sekolah Dasar.

1. **TahapDesain*(Design)***

Pada tahap ini desain media yang dikembangkan digambarkan pada tahap-tahap berikut ini:

* 1. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh bahwa sekolahyangmenjaditempatpenelitianlebihbanyak menggunakan media pembelajaran dari buku cetak dan menggunakan media melalui kertas karton yang tidak dapat dipakai dalam jangka panjang.
  2. Menyusun rencana dalam pembuatan media yang diawalidenganmembuatkerangkarancanganmedia *diorama*. Acuan dalam pembuatan media diorama ini yaitu spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah selanjutya yaitu menyusun kerangka pembuatan media diorama, setelah itu mengumpulkan bahan-bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media diorama tersebut busa hati, miniatur rumput statik, miniatur binatang dan tumbuhan, miniatur lingkungan,karton 5ml, cat akrilik, gunting, cutter, brush, alat pemotong styrofoam,lem.



## Gambar3.1DesainMedia Diorama

1. **TahapPengembangan*(Development)***

Desain produk yang telah disusun, akan dikembangkan berdasarkan tahap-tahap sebagai berikut:

* 1. Peneliti menggabungkan bahan-bahan dan alat yang telah disediakan dan terkumpul sesuai dengan prosedurpembuatanmedia.Setelahitupenelitiakan mengoreksi ulang media yang telah dibuat sebelum divalidasi, jika sudah sesuai maka produk telah siap untuk divalidas oleh ahli media.
  2. Membuat angket validasi produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk melihat respon guru dan siswa terhadap media produk yang dibuat oleh peneliti. Angket validitas produk berisikan tentang kelayakan produk tersebut, baik dari segi pewarnaan, bahan-bahan serta pemakaian kata pada produk. Sementara pada validitas materi terdiri atas aspek pembelajaran yang berisikan tentang kurikulum, isi materi pembelajaran, serta rencana pembelajaran laiannya. Angket respon guru juga berisikan tentang aspek pembelajaran, kurikulum,isi materi, umpan balik, dll. Sedangkan angketuntuk respon siswa berisikan tentang tanggapan pengoperasian media pembelajaran dikelas.
  3. Validasi desain media pembelajaran diorama yang dilakukan penelitiyaitu bertujuan untukmengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran ini pada materi yang digunakan apakah sudah sesuai atau tidak dan juga agar mendapatkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi.
  4. Setelah peneliti mendapatkan masukan dari paraahli dan divalidasi maka akan diketahui kelemahan dariprodukyangdibuatolehpeneliti,dengan

adanya masukan maka kelemahan tersebut akan diperbaiki dan akan memperkuat produk yangdibuat oleh peneliti. Setelah dilakukan revisi dan mendapat predikat baik maka dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap penerapan media pembelajaran diorama tersebut.

## InstrumendanTeknikPengumpulan Data

## Kisi-KisiInstrumen

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

## PedomanWawancara

Wawancara dilakukan peneliti kepada kepala sekolah SD Negeri 101998 Silinda secara terstruktur maka diperlukan adanya pedoman wawancara agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik dan tidak menyimpang dari masalah penelitian yang diteliti. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara yang digunakan peneliti adalah sebagia berikut:

## Tabel3.1PedomanWawancara

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **NoButir** | **Jumlah** |
| 1 | Prosespembelajaran | 1 | 1 |
| 2 | Keaktifansiswa | 2,3 | 2 |
| 3 | Media pembelajaran | 4,5,6,7,8 | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 4 | Harapan terhadap media  baru? | 9 | 1 |
| 5 | Hambatanterhadapproses pembelajaran | 10 | 1 |
|  | **Jumlah** |  | **10** |

* + - 1. **LembarAngket**

Angket yangdigunakanpadapenelitianiniyaituangket validasi, angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media diorama.

* + - * 1. AngketValidasi

Angket validasi digunakan untuk menunjukkanadanya tingkat kevalidan suatu media. Penelitian ini menggunakan dua angket untuk memvalidasi media yang dikembangkan, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun aspek peneliyian yang digunakan dalam angket validasi ahli materi dan media disajikan dalamtabel berikut ini:

## Tabel3.2PenilaianAngketValidasiAhliMateri

|  |  |
| --- | --- |
| **AspekPenilaian** | **Pernyataan** |
| Pembelajaran | 1. Media pembelajaran dapat digunakan pada kelompok kecil dan besar. 2. Penggunaanjudulmenarikdanmembuatsiswa   termotivasi. |
| Kurikulum*(Curiculum)* | 3.Media relevam dengan materi yang harus |

|  |  |
| --- | --- |
|  | dipelajaripesertadidik.   1. Mediasesuaidengankurikulumyangberlaku 2. Tujuandanmanfaatmediadisampaikandengan jelas |
| IsiMateri*(Contentof Matter)* | 1. Isimaterimemilikikonsepyangbenardan tepat. 2. IsimaterisesuaidenganKompetensiInti(KI) 3. Isimaterisesuai denganKompetensiDasar(KD) |
| Interaksi*(Interactional)* | 9.Mediamudah dioperasikan/digunakan |
| UmpanBalik*(Feedback)* | 10. Pengguna tidakbosanmenggunakanmedia pembelajaran. |
| PenangananKesalahan  *(Treatmentof Errors)* | 1. Materimeliputiilustrasidancontohsoal. 2. Dalamlatihansoal,mediamendorongpeserta didikberusahamemperolehjawabanyangbenar. |

DimodifikasidariPurwono(2008:106)

## Tabel3.3PenilaianAngketValidasiAhliMedia

|  |  |
| --- | --- |
| **AspekPenilaian** | **Pernyataan** |
| Pewarnaan*(Colour)* | 1. Kombinasiwarnamedia menarik 2. Warnatidakmengganggukemenarikanmateri |
| Pemakaiankataataubahasa  *(TextLayout)* | 1. BahasayangdigunakansesuaiEYD 2. Bahasayangdigunakanmudahdipahami 3. Bahasayangdigunakan konsisten |
| Grafis*(Graphics)* | 1. Ukuranfont pada media jelas 2. Penyajianmateriyangdigunakanpadamediajelas dan mudah dipahami |
| Desain*(Interface)* | 1. Desaintampak otentik 2. Tampilanmediamenarik 3. Media dapat digunakan sebagai pengeantar pembelajaran 4. Mediamudahdanamanjika digunakan 5. Mediadapatdigunakandalamwaktujangka panjang dan tidak mudah rusak 6. Mediabersifatfleksibel(mudahdipindahkanatau dibawa) |

DimodifikasidariPurwono(2008:106)

* + - * 1. AngketResponGuru

Angket respon guru digunakan untuk memperoleh data mengenai respon guru terhadap penggunaan media diorama. Hasil penilaian angket respon guru akan meninjukkan kepraktisan media yang dikembangkan. Adapun penilaian yang digunakan dalam angekt guru disajikan pada tabel 3.4

## Tabel3.4PenilaianAngketResponGuru

|  |  |
| --- | --- |
| **AspekPenilaian** | **Pernyataan** |
| Pembelajaran | 1. Media pembelajaran dapat digunakan pada kelompok kecil dan besar. 2. Penggunaanjudulmenarikdanmembuatsiswa termotivasi. |
| Kurikulum*(Curiculum)* | 1. Media relevam dengan materi yang harus dipelajari peserta didik. 2. Mediasesuaidengankurikulumyangberlaku 3. Tujuan dan manfaat media disampaikan dengan jelas |
| IsiMateri*(Contentof Matter)* | 1. Isimaterimemilikikonsepyangbenardan tepat. 2. IsimaterisesuaidenganKompetensiInti(KI) 3. IsimaterisesuaidenganKompetensiDasar(KD) |
| Interaksi*(Interactional)* | 9.Mediamudah dioperasikan/digunakan |
| UmpanBalik*(Feedback)* | 10.Pengguna tidakbosanmenggunakan media pembelajaran. |
| PenangananKesalahan  *(Treatmentof Errors)* | 1. Materimeliputiilustrasidancontohsoal. 2. Dalam latihan soal, media mendorong peserta didik berusaha memperoleh jawaban yangbenar. |

DimodifikasidariPurwono(2008:106)

## TeknikPengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti padapenelitian ini adalah sebagai berikut:

## Observasi

Obserasi dalam sebuah penelitian merupakan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat indera yaitu pengelihatan, penciuman, pendengaran, perabaan serta pengecapan. Peneliti melakukan observasi dilapangan dipandu dengan lembar observasi yang telah dibuat. Lembar observasi ini yaitu catatan lapangan yang berisi tentang faktor pendukung dan penghambat peserta didik dalam pembelajaran.

## Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk menemukan dan mengumpulkan masalah yang harus diteliti pada penelitian ini. Wawancara ini dilakukan juga untuk mengetahui hal-hal yanglebih kompleks lagi mengenai permasalahan yang ada disekolah tempatmeneliti.Dalamhaliniwawancaradilakukankepadakepala sekolah SD Negeri 101998 Silinda.

## Angket

Angketdigunakanuntukmengetahuikevalidan,keefektifan, dan kelayakan media yang dikembangkan. Angket yangdigunakan dalam penelitian ini yaitu angket untuk mengetahui validasi dan angketuntukmengetahuirespon.Angketvalidasidigunakan

memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai mediayang telah dibuat. Sasaran angket validasi media pembelajaran ini ditujukan pada 1 ahli materi dan 1 ahli media. Hasil dari validasi produk oleh tim ahli selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan media yang lebih baik. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

## StudiDokumentasi

Pengumpulan data dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data hasil implementasi media, foto berkaitan dengan pelaksanaan implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.

## TeknikAnalisisData

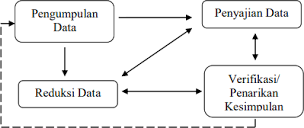
Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan dari hasil pengumpulan data. Data yang telah terkumpul harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudahtercapai atau tidak. Analisis data merupakan pekerjaan yang kritis dilakukan dalam penelitian, penggunaan teknik analisis data dalam penelitianhendaknyadisesuaikandenganrancanganpenelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatifdan analisis kuantitatif.

## AnalisisDeskriptifKualitatif

Analisis data kualitatif bersifat induktif dan berkelanjutan. Tujuan akhir dari analisis kualitatif ini adalah memperoleh makna, menghasilkan pengertian-pengertian konsep dan pengembangan hipotesisatauteori baru.Analisisdata kualitatifadalahprosesmencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawanvara, observasi, dan hasil pengumpulan data lainnya sehingga dapat mudah dipahami informasinya oleh orang lain.

Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono (2013: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatifmeliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut:



## Gambar 3.2

**ProsesAnalisisDataPenelitianKualitatifMilesandHumberman**

1. PengumpulanData*(DataCollection)*

Data ini diperoleh selama penilitian, yaitu berupa catatan lapangan peneliti pada saat melakukan observasi berkenaan dengan media pembelajaran Diorama, baik pendukung, penghambat, kesulitan saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diambil oleh peneliti selama proses penggunaan media pembelajaran diorama oleh guru dan siswa.

1. ReduksiData *(Data Reduction)*

Mereduksi data sama dengan merangkum, memilih hal yangpokok, memfokuskan pada hal-hal yang pentinh. Data yang terkumpul darihasilobservasikemudiandirangkumuntukmenemukanpokok-pokok atau fokus masalah pada penelitian.

1. PenyajianData *(DisplayData)*

Data disajikan dalam uraian singkat atau dalam bentuk tabel dan penjelasan yang bersifat deskriptif. Hal ini untuk lebih memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan untuk merencanakan kegiatan selanjutnya. Peneliti menyajikan data deskriptif dari hasil observasi dan angket.

1. Verifikasi/PenarikanKesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan- kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis(peneliti)selamaiamenulis,suatutinjauanulangpada

catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Singkatnya, makna-maknayangmunculdaridatayanglainharusdiujikebenarannya,kekokohannya, dankecocokannya, yakni yangmerupakanvaliditasnya.Kesimpulanakhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan

## AnalisisKuantitaif

Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang digunakan. Adapun analisis yang digunakan ada dua yaitu:

* 1. AnalisisDataAngketValiditasAhli

Validitas merupakan suatu instrumen yang sangat penting, maksudnya apakah instrumen yang digunakan sudah benar dan tepat untuk mengukur apa yang akan dikur. Pengembangan media diorama ini menggunakan validias untuk menguji kelayakan dan kesesuaian dengan KI dan KD sebuah produk yang dikembangkan dan layak untuk digunakan pada saat pembelajaran.

Jawaban angket validitas ahli materi menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2013) skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompokorang tentang fenomena sosial. Angket validitas ahli berisi tentang kisi-kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun dalam pengukuran skala Likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kategori skordalamskala Likert menurut Putra (2014)dijelaskanpadatabel berikut ini:

## Tabel3.6KategoriSkordalamSkala Likert

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Skor** | **Keterangan** |
| 1 | 4 | SangatBaik/SangatSetuju |
| 2 | 3 | Baik/Setuju |
| 3 | 2 | TidakBaik/TidakSetuju |
| 4 | 1 | SangatTidakBaik/SangatTidakSetuju |

∑R

P=Nx100%

Uji angket validitas ahli pada media pembelajaran Diorama ini dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor idealyang telah diberikan oleh validator (ƩR) dengan jumlah skor ideal yangtelahditetapkandidalamangketvalidasimediapembelajaran

(N)Arifin(2010).Rumusnnyaadalahsebagaibeirkut: Keterangan

* P :Persentaseskoryangdicari(hasildibulatkanhingga mencapai bilangan bulat)
* ƩR:Jumlahjawabanyangdiberikanolehvalidator/pilihan yang terpilih
* N:Jumlah skor maksimalatau ideal

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

## Tabel3.7TingkatPencapaiandanKualifikasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Tingkat**  **Pencapaian(%)** | **Kualifikasi** | **Keterangan** |
| 1 | 81-100% | Sangatbaik | Sangatlayakdantidakperludirevisi |
| 2 | 61-80% | Baik | Layak,tidakperludirevisi |
| 3 | 41-60% | Cukupbaik | Kuranglayakperlu direvisi |
| 4 | 21-40% | Kurangbaik | Tidaklayak,perludirevisi |
| 5 | <20% | Sangatkurang  baik | Sangattidaklayak,perlu direvisi |

**Sumber:Arikunto(2010)**

Pengembangan media pembelajaran dinilai valid dan sangat valid atau baik dan sanagat baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor ≥ 81% dan ≥ 61%.