**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1 Jenis Penelitian**

Pada pengembangan Pengembangan LKPD Berbasis kontekstual pada tema Tugasku Sehari-Hari di Kelas II SD peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan *(R&D)* dengan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (*Pendefinisian*), Design (*Perancangan*), Development* (Pengembangan*) dan Dissemination* (Diseminasi*)*. (Sugiyono, 2017).

**3.2 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian**

**3.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II SDN 101815 Sidodadi, Validator Ahli Materi yaitu Dosen, dan Ahli Media yaitu Dosen Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan Pengembangan LKPD Berbasis kontekstual yang dikembangkan.

**3.2.2 Objek Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Maka objek dalam penelitian ini adalah LKPD Berbasis kontekstual.

**3.2.3 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian pengembangan produk berupa LKPD Berbasis

Kontekstual pada tema tugasku sehari-hari di Kelas II SD yaitu pada bulan Mei

2023**.**

36

**3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Dissemination* (penyebaran) yaitu :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat–syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu; Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

2. Tahap *Design* (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu Merancang/membuat LKPD Berbasis kontekstual pada tema tugasku sehari- hari di Kelas II SD. Kegiatan pada tahap ini meliputi : pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal perangkat pembelajaran.

3. Tahap *Development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan LKPD berdasarkan saran para ahli. LKPD yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah LKPD Berbasis kontekstual pada tema tugasku sehari-hari di Kelas II SD. LKPD yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 2 validator yaitu Ahli Materi dan Ahli Media.

Penelitian ini menunjukkan tahapan atau langkah-langkah penelitian model pengembangan 4D untuk mengembangkan LKPD Berbasis kontekstual pada tema tugasku sehari-hari di Kelas II SD.

**3.4 Teknik dan Insturmen Pengumpulan Data**

**3.4.1 Teknik Pengumpulan Data**

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Oleh karena itu, metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian. Instrumen pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data Menurut Suharsimi Arikunto dalam Rahmawati (2017: 37).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau sering disebut angket. Kuisioner atau angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Sukmadinata (2010: 219). Data yang diperoleh dari angket tersebut adalah data kuantitatif yang mana data tersebut digunakan untuk memvalidasi media.

**3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket atau kuesioner Sugiyono (2017:

156). Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media dan data kelayakan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon siswa terhadap LKPD Berbasis Berbasis kontekstual pada tema tugasku sehari-hari di

Kelas II SD. Angket tersebut nantinya digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

1. Kuisoner

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh para ahli yang bertugas sebagai validator. Kuisoner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2017:40).

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | | Jumlah Butir  Soal |
|
| **Aspek Keaktifan Siswa** | | | |
| 1 | Materi tugasku sehari-hari membuat siswa senang  mengikuti pelajaran | | 1 |
| 2 | Materi tugasku sehari-hari membuat siswa berani | | 1 |
| mengemukakan pendapat dan saling bekerjasama  dalam melakukan diskusi kelompok | |
| 3 | Materi tugasku sehari-hari mendorong siswa untuk  melakukan tugasnya disekolah. | | 1 |
| **Aspek Minat Peserta Didik** | | | |
| 4 | Materi tugasku sehari-hari melatih peserta didik | | 1 |
| menemukan dan mengembangkan materi pada proses  belajar mengajar | |
| 5 | Materi tugasku sehari-hari membuat berpartisipasi  aktif dalam proses pembelajaran | | 1 |
| 6 | Materi tugasku sehari-hari melatih peserta didik | | 1 |
| memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari  melalui kegiatan pembelajaran. | |
| **Aspek Keefektifan Kegiatan Pembelajaran Yang Terarah Dan Efektif** | | | |
| 7 | Materi tugasku sehari-hari melatih m emberikan  pengalaman konkret pada peserta didik | | 1 |
| 8 | Materi tugasku sehari-hari dilaksanakan sesuai dengan  langkah-langkah model kontekstual | | 1 |
| 9 | Materi tugasku sehari-hari mendorong siswa untuk  belajar diskusi bersama anggota kelompok | | 1 |
| 10 | Materi tugasku sehari-hari melatih | dan | 1 |
| mengembangkan kemandirian belajar peserta didik |  |

***Sumber : Andi Prastowo (2014), Prianto (2008) &* Sukamto (2009)**

**Tabel 3.2**

**Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek Pernyataan** | **Jumlah Butir** | **No. Pertanyaan** |
| 1 | Dilihat Dari Bentuknya | 5 | 1,2,3,4,5 |
| 2 | Dilihat Dari Isi Materinya | 3 | 6,7,8 |
| 3 | Dilihat Dari Warnanya | 2 | 9,10 |

***Sumber : Andi Prastowo (2014:212-214)***

**Tabel 3.3**

**Kisi-Kisi Lembar Penilaian Respon guru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **No. Butir**  **Instrument** |
| Pengembangan LKPD  Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Tema 3  Tugasku Sehari-Hari  Di Kelas II SD | Keaktifan Siswa | 1,2,3,4 |
| Minat Peserta Didik | 5,6,7,8 |
| Keefektifan Kegiatan Pembelajaran yang terarah dan efektif | 9,10,11,12 |
| **Jumlah butir penilaian** | | **12** |

***Sumber : (Daryanto, 2012)***

**3.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif berupa lembar penilaian angket yang diperoleh dari komentar ataupun saran yang merupakan hasil dari Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media yaitu Dosen dan Guru . Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket Validasi untuk mengetahui apakah LKPD Berbasis Berbasis kontekstual pada tema tugasku sehari-hari di Kelas II SD yang layak digunakan dalam pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang berupa Skor 1-5.

**Tabel 3.4**

**Kriteria Lembar Validasi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Persentase** | **Kriteria** |
| 1 | 0-20% | Tidak Valid |
| 2 | 21 - 40 % | Kurang Valid |
| 3 | 41 - 60 % | Cukup Valid |
| 4 | 61-80% | Valid |
| 5 | 81-100% | Sangat Valid |

**(Sumber : Riduwan, 2010: 89)**

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan respon guru. Berikut ini cara menghitung persentase validasi LKPD :

𝐍𝐢��𝐚𝐢 ��𝐚𝐥𝐢��𝐚𝐬𝐢 =



Skor yang diperoleh

Skor maksimum 𝑥 100%