**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Furthermore, Lee dan Owens. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Susun kartu.

**3.1 Prosedur Pengembangan**

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yang akan dilalui peneliti dalam upaya mengembangkan produk susun kartu pada tema ekosistem kelas V SD adapun tahapan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis)*

Tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa SD dalam pembelajaran berlangsung dan guru guna menyampaikan materi perkalian

2. Perancangan (*Design)*

Tahap perancangan merupakan tahap lanjut setelah peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Pengembangan (*Development)*

Pengembangan merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk hasil rancangan susun kartu pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap pengembangan yaitu memberi gambaran terhadap media susun kartu yang akan dirancang untuk tema ekosistem.

4. Implementasi (*Impementation)*

Pada tahap ini peneliti untuk mengetahui kualitas komik yang telah dirancang yaitu dengan mengetahui kelayakan komik dan kevalidan dalam kegiatan

pembelajaran. Upaya untuk mengetahui tingkat kualitas tersebut, perlu adanya tahap validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh validator. Setelah media susun kartu pada mata tema ekosistem dinilai layak untuk digunakan oleh validator.

5. Evaluasi (*Evaluation)*

Evaluasi merupakan taahap terakhir dari penelitian dan pengembangan model ADDIE. pada tahap evaluasi ini peneliti dapat menilai dan mengetahui berhasil atau tidaknya media susun kartu yang digunakan dalam materi daur

hidup hewan.

**3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

**3.2.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101893 Bangun Rejo .

**3.2.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2023. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari mencari indentifikasi masalah yang dilakukan di SDN

101893 Bangun Rejo.

**3.3. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan langkah-langkah penelitian dari Sugiyono (2016:409) yang dilaksanakan oleh peneliti, sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian;

dan (9) produk akhir. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan melalui sembilan tahapan mulai dari potensi dan masalah sampai diperolehnya produk akhir.

**3.4. Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian**

**3.4.1 Data**

Data dari penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 101893 Bangun Rejo. Terdapat beberapa data yang didapatkan oleh peneliti diantaranya merupakan data hasil nilai ulangan akhir Semester I kelas V, informasi tentang pemakaian media pembelajaran pada proses belajar di kelas V diambil pada saat wawancara guru kelas dan dokumentasi foto kegiatan pembelajaran di ruang kelas

V SDN 101893 Bangun Rejo.

**3.4.2 Sumber Data**

**3.4.2.1 Siswa**

Siswa merupakan sumber data yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi kebutuhan dalam mengembangkan prototype dan desain media susun kartu dengan menggunakan angket kebutuhan siswa. Siswa yang menjadi sumber data adalah kelas V SD Negeri 101893 Bangun Rejo.

**3.4.2.2 Guru**

Sumber data guru bersumber dari hasil wawancara dengan guru kelas, aktivitas guru dan tanggapan guru untuk mengetahui kebutuhan guru mengenai media susun kartu yang akan digunakan di kelas V SDN 101893 Bangun Rejo.

**3.4.3 Subjek Uji Coba**

Peneliti menjadi subjek penelitian karena peneliti berperan dalam proses pengembangan produk penelitian yaitu media susun kartu. Subjek Penelitian dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, sebagai berikut:

**1. Ahli Media**

Ahli media yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah salah satu dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang menguasai tentang media susun kartu.

**2. Ahli Materi**

Ahli materi yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah salah satu dosen di Universitas Muhammadiah Sumatera Utara yang menguasai tentang tema ekosistem.

**3. Guru SD**

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah salah satu guru di

SD Negeri 101893 Bangun Rejo.

**3.5. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Kerlinger (dalam Sugiyono, 2016:61) menyatakan bahwa variabel adalah konstrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja, dan lain-lain. Variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*). Dengan demikian variabel merupakan suatu yang bervariasi.

**3.6. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data penilaian validator tentang media susun kartu pembelajaran pada tema ekosistem kelas V pada daur hidup di SDN 101893

Bangun Rejo. Maka peneliti menggunakan angket. Kisi-kisi angket penilaian media susun kartu pada tema ekosistem kelas V di SDN 101893 Bangun Rejo yang dimaksud adalah sebagai berikut:

**Tabel. 3.1**

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| Kelayakan Materi | Kelengkapan materi | 1 |
| Keakuratan materi | 1 |
| Kemukhtahiran materi | 1 |
| Evaluasi | Latihan untuk menguji kemampuan siswa | 1 |
| KelayakanBahasa | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 1 |
| Pembelajaran | Kesesuaian dengan kebutuhan siswa | 1 |
| Komunikatif | 1 |
| Dialogis dan interaktif | 1 |
| Jumlah butir penilaian | 8 |

**Tabel. 3.2**

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| KemenarikanFisik | Kualitas fisik media susun kartu | 1 |
| Tampilan | Bentuk dan ukuran media susun kartu | 1 |
| Desain sampul media susun kartu | 1 |
| Warna dan huruf media susun kartu | 1 |
| Kualitas gambar media susun kartu 1 |
| Kejelasan tulisan susun kartu | 1 |
| Tata letak | 1 |
| Jumlah butir penilaian | 7 |

**Tabel 3.3**

**Kisi-kisi Instrumen Wawancara untuk Guru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Butir** |
| **.** | **Pernyataan** |
| 1. | Pengembangan media | 1 |
| 2. | Kemudahan mengajar tema | ekositem | dengan 1 |
| menggunakan media susun kartu |  |
| 6. | Kemudahan siswa dalam memahamai materi | 1 |
| 7. | Media susun kartu layak digunakan | 1 |
|  | Jumlah | 4 |

**3.7. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Menurut Kusumah (2011: 78) Kuesioner atau angket adalah sekumpulan pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada subjek penelitian untuk dikumpulkannya berbagai informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan menggunakan kuesioner atau angket, data yang dikumpulkan bisa lebih spesifik dan mudah didapatkan.

**3.8 Teknik Analisis Data**

Analisis data ini diperoleh dari penilaian validator yang berasal dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah dengan memberi lembar validasi yang telah dirancang dan Guru Kelas V SD. Data proses pengembangan media susun kartu berupa deskriptif kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh beberapa ahli pada bidang media dan materi. Setelah itu data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.