**BAB III**

# METODE PENELITIAN

# 3.1 DesainPenelitian

Penelitianpengembangan Bahan Ajar pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya menggunakanmetodepenelitiandanpengembangan*(ResearchandDevelopment)*ataudisebutjugaR&D.Menurut Samsu (2017:174) dalam bukunya,Penelitianpengembanganadalahsuatuprosesyangdigunakanuntukmengembangkandanmenvalidasiproduk-produkyangdigunakandalampendidikan. Penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297).

Jenis penelitian ini di pilih karena dalam penelitian ini tujuan utamanyaadalahmengembangkandanmengetahuikelayakanbahanajarpada Materi Keberagaman Suku Bangsa dengan Menggunakan Metode *Storytelling* yang layak digunakan pada proses pembelajaran IPS dikelas IV. Pada pengembangan bahanajarpada Materi Keberagaman Suku Bangsa dengan Menggunakan Metode *Storytelling* ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D dengan model ADDIE. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 183) Model ADDIE yaitu singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi) yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996).

# 3.2 Subjek,ObjekdanWaktuPenelitian

# 3.2.1 Subjek

Pada penelitian pengembanganpembelajaran bahanajarpada materi Keberagaman Suku Bangsa dengan menggunakan metode *Storytelling*yang menjadi subjekpenelitian, yaituvalidator yang terdiri dari telaah ahli materi, ahli bahan ajar dan respon guru. Yang akan menjadi telaah ahli materi, ahli bahan ajar respon guru yaitu dosen UniversitasMuslim Nusantara Al-Washliyah Medan dan guru Kelas IV SDIT Zahra Asy-Syifa Patumbak I.

# 3.2.2 Objek

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D), maka objek pada penelitian ini yaitu bahanajarpada materi Keberagaman Suku Bangsa dengan menggunakan metode *Storytelling*.

# 3.2.3 WaktuPenelitian

Penelitianpengembanganprodukberupa bahanajarpada materi Keberagaman Suku Bangsa dengan menggunakan metode *Storytelling*akan direncanakanpadabulan Juni 2023.

**3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). Tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Tahap*Analysis*(analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan analisis, sepertianalisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan media pembelajaran dan analisis kurikulum.Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah dari berbagai kebutuhan agar dapatmembuatbahan ajar yang akan dikembangkan.

1. Tahap*Design*(perancangan)

Pada tahap ini peneliti mendesain bahan ajar pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dengan Menggunakan Metode *Storytelling* yang berisikan gambaran dari keseluruhan produk yang akan dikembangkan, mulaidarikeseluruhanisimateriyangakandimasukkankedalambahan ajar pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dengan Menggunakan Metode *Storytelling*. Kemudianpenentuandesaintampilan Bahan Ajar yangdisesuaikandengankarakteristiksiswasekolahdasar.

1. Tahap*Development*(pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap mewujudkan Bahan Ajar yang direncanakan, padatahappengembanganinilangkahpentingdalampengembanganiniyaitu uji coba sebelum di implementasikan, tahap uji coba ini merupakan salahsatu bagian dari langkah model ADDIE yaitu evaluasi. Terdapat beberapalangkah dalam tahap pengembangan ini yaitu pembuatan produk Bahan Ajar yang Kemudian di validasi oleh 3orangvalidatoryaituduadosendansatugurukelas IV SDIT Zahra Asy Syifa Patumbak I.,dengan tujuan menghasilkan Bahan Ajar pembelajaran yanglayak digunakan oleh siswa pada proses pembelajaran setelah melakukantahap validasi, maka peneliti akan mendapatkan masukan serta saran olehvalidator.

1. Tahap *Implementation (*Penerapan)

Pada tahap ini peneliti menerapkan bahan ajar yang dikembangkan pada proses pembelajaran IPS siswa kelas IV untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, serta apakah bahan ajar yang dikembangkan dapat merangsang minat belajar siswa.

1. *Tahap Evaluate* (Evaluasi)

Tahap Evaluasi adalah suatu tahap yang bertujuan untuk melihat suatu ketercapaian tujuan pengembangan produk pembelajaran yang telah dirancang berhasil atau tidak. Tahap evaluasi adalah sesuatu yang dilakukan untuk memberikan suatu nilai dalam proses pembelajaran, yaitu dengan melakukan penyebaran angket kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan melihat motivasi siswa sewaktu menggunakan media yang telah diadakan peneliti dengan memberikan angket untuk melihat motivasi belajar siswa.

# 3.4 InstrumendanTeknikPengumpulanData

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data, oleh karenaituinstrumendanteknikpengumpulandatamerupakanpalingutamadalampenelitian.Instrumenpenelitianmerupakanalatyangdigunakanuntukpengumpulandata.Adapun instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalampenelitianini, yaituKuesioner(angket).

Kusioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukandengancaramemberiseperangkatpertanyaanataupernyataantertulisuntukdijawab oleh responden (Sugiyono, 2015: 199). Kuesioner juga dapat diartikansebagai pengumpulan data secara tidak langsung dengan tidak bertanya secaralangsung kepada responden. Kuesioner (angket) pada Bahan Ajar di validasi oleh Telaah ahli materi, Telaah ahli bahan ajar danRespon Guru. Angket tersebut digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan,penyempurnaanprodukdanuntukmengetahuikelayakan Bahan Ajar pembelajaranlayakatautidaklayaknyaBahan Ajar yang dikembangkan. Instrumen yangdipakai peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan iniadalahsebagaiberikut.

Adapun kisi-kisi instrumen untuk lembar validasi telaah materi dan telaah ahli Materi yaitusebagaiberikut:

1. Instrumen Angket Validasi Telaah Ahli Materi

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian angket validasi ahli materi ditujukankepadadosen telaahahlimateri.InstrumenAngketValidasiyangdipakaipeneliti untuk mengumpulkan data dalam pengembangan Bahan Ajar dengan Menggunakan Metode *Storytelling* dapat dilihat dalamtabel3.1sebagaiberikut.

# Tabel3.1

# Kisi-kisiInstrumen TelaahAhliMateri

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspekyang**  **Dinilai** | **Indikator** | **NoButir** | **Jumlah**  **Butir** |
| 1. | AspekIsi | KesesuaianMateri | 1,2,3 | 3 |
| KeakuratanMateri | 4,5 | 2 |
| KreativitasMateri | 6,7 | 2 |
| 2. | Sajian Materi | TeknikPenyajianMateri | 8,9 | 2 |
| PenyajianMateri | 10 | 1 |
| KeruntutanAlurMateri | 11,12 | 2 |
| 3. | Aspek Format Bahan Ajar | KejelasanDan Kemudahan  MemahamiBahasa | 13 | 1 |
| KetepatanPenggunaanIstilah  Pada Bahan Ajar | 14 | 1 |
| Tidak Terdapat Penafsiran  Ganda | 15 | 1 |
| **JumlahKeseluruhan** | | | | **15** |

*(Sumber: Muslich, 2010:60)*

1. Instrumen Angket Validasi Telaah Ahli Bahan Ajar

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian angket validasi ahli Bahan Ajar ditujukankepadaDosen telaah ahli bahan ajar.InstrumenAngketValidasiyangdipakaipeneliti untuk mengumpulkan data dalam pengembangan Bahan Ajar dengan Menggunakan Metode *Storytelling* dapat dilihat dalamtabel3.2sebagaiberikut.

**Tabel3.2**

**Kisi-kisiInstrumen Telaah Ahli Bahan Ajar**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspekyang**  **Dinilai** | **Indikator** | **No.**  **Butir** | **Jumlah**  **Butir** |
| 1. | Kualitasisidan tujuan | Ketepatan,kelengkapan,kepentingan,keseimbangan,minat/perhatiandan  Kesesuaiandengansituasisiswa | 1-7 | 7 |
| 2. | Kualitasinstruksional | Memberikankesempatanbelajar,bantuanuntukbelajar,kualitasmemotivasi, fleksibilitasinstruksionalnya,hubungandenganprogram pembelajaran lainnya,kualitas tes dan penilaiannya,memberi dampak padagurudansiswadalamprosespembelajaran | 8-15 | 8 |
| 3 | Kelayakanteknis | Keterbacaan,mudahdigunakan,kualitastampilan,kualitaspenangananjawaban,kelengkapanpetunjukpenggunaan,kesesuaiandenganpengguna | 16-20 | 6 |
| **JumlahKeseluruhan** | | | | **20** |

*(Sumber: Olahan Peneliti:2023).*

1. Instrument Angket Validasi Respon Guru

Adapun kisi kisi Adapun kisi-kisi instrumen penilaian angket validasi Respon Guru ditujukankepadaGuru kelas IVInstrumenAngketValidasiyangdipakaipeneliti untuk mengumpulkan data dalam pengembangan Bahan Ajar dengan Menggunakan Metode dapat dilihat dalamtabel3.3sebagaiberikut:

**Tabel 3.3**

**Kisi-kisi InstrumenRespon Guru**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** | **Komponen penilaian** | **Jumlah butir** |
| 1 | Kebermanfaatan | Kebermanfaatan materi danBahan Ajar bagi siswa | 2 |
| 2 | Learnability | Kelayakan materi, tingkat kesulitan materi | 5 |
| 3 | Menarik minat | Contoh gambar yang disertakan dan bahasa yang digunakan | 6 |
| 4 | Kualitas intruksional | Memberikan kesempatan belajar, bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, memberikandampak padaguru pembelajarannya | 4 |
| 5 | Kualitas teknis | Keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan kualitas penanggung jawaban, kualitaspengelolaan, kualitas pendokumentasiannya. | 6 |

*(Sumber: Olahan Peneliti:2023).*

# 3.5 TeknikAnalisisData

Analisis data angket dan penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dari bahan ajar yang dikembangkan.Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

x 100

Keterangan:

*P* = NilaiAkhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Keriteria skor penilaian yang dilakukan oleh validator ahli pada angket validasi terhadap bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**

**Kriteria Penilaian**

|  |  |
| --- | --- |
| Nilai | Kriteria |
| 5 | Sangat Layak |
| 4 | Layak |
| 3 | Cukup Layak |
| 2 | Kurang Layak |
| 1 | Tidak Layak |

Adapun kriteria skorpenilaiankelayakanbahan ajar yang dikembangkanmenggunakankategori penilaiansebagai berikutini:

**Tabel 3.5**

**Kriteria Skor Penilaian**

|  |  |
| --- | --- |
| Nilai | Kriteria |
| 81 – 100 | Sangat Layak |
| 60 – 80 | Layak |
| 40 – 60 | Cukup Layak |
| 20 – 40 | Kurang Layak |
| 0 – 20 | Tidak Layak |