**BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. **Model Pengembangan**

jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016) model penelitian R&D merupakan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *poop up book* berbasis *problem based learning* kelas 1 tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *ADDIE*. Pengembangan *ADDIE* adalah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau lima fase meliputi: *Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*. *ADDIE* merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang

pengetahuan dan pembelajaran.

*ANALYSIS*

(ANALISIS)

*DESIGN*

(PERANCANGAN)

*DEVELOPMENT*

(PENGEMBANGAN)

*IMPLEMENTATION*

(IMPLEMENTASI)

*EVALUATION*

(EVALUASI)

**Gambar 3.1 Bagan Model Pngembangan *ADDIE***

28

**3.2. Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian**

**3.2.1. Subjek Penelitian**

Sabjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD IT Al-Furqon Lubuk

Rotan, falidator (ahli media dan ahli materi).

**3.2.2. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa *poop up book* berbasis *Problem Based Learning.*

**3.2.3. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan, waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

**3.3.Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media *poop up book* berbasis *problem based learning* kelas 1 tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku di SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan yaitu memodifikasi dari model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan pengembangan ini mengacu pada 5 tahapan pengembangan antara lain:

**1. Tahap *Analysis* (Analisis)**

pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap beberapa aspek antara lain, analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi pembelajaran, analisi peserta didik. Untuk menentukan desin produk *Poop Up Book* ini. Berikut penjelasan mengenai aspek analisis tersebut:

**a. Analisis Kebutuan**

Pada analisis kebutuhan peneliti mensurvey dan menganalisis untuk mendapatkan informasi mengenai masalah dalam pembelajaran dan proses pembelajaran di SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pendidik memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Analisis ini dilakukan dengan wawancara salah satu pendidik, yaitu guru kelas 1 ibu Musilawati selaku wali kelas I di SD IT Al- Furqon Lubuk Rotan. Mengenai masalah yang ada pada saat proses belajar

mengajar dan melakukan pengamatan terhadap peserta didik. peneliti berharap bahwa pengembangan *Poop up book* ini akan memudahkan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran dan dapat mengembangan berpikir kreatif peserta didik.

**b. Analisis Perangkat Pembelajaran**

peneliti melakukan analisis perangkat pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, agar mengetahui sejauh mana pendidik memanfaatkan perangkat pembelajaran atau media pembelajaran pada saat peroses pembelajaran di SD IT Al-Furqon. Analisis ini bertujuan untuk menentukan media yang akan dikembangkan.

**c. Analisis Materi pembelajaran.**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui materi yang cocok dikembangkan untuk media pembelajaran *poop up book*.

**d. Analisis Peserta didik**

Pada analisi peserta didik dilakukan untuk mengetahui sejauh mana respon peserta didik pada ketertarikan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar di SD IT Al-Furqon.

**2. Tahapan *Design* (Perancangan)**

Pada tahap perencanaan peneliti merencanakan produk yang dukembangkan, dan menentukan materi yang akan digunakan. Stelah menentukan materi yang akan digunakan peneliti menyusun materi, membuat design *poop up book*. dan instrument pembelajaran yang akan dikembangkan dalam pengemembangan media *poop up book* berbasis *problem based learning* kelas 1 tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku.

**3. Tahap *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini adalah tahap peneliti melakukan proses pengembangan yang sudah direncanakan. Pada tahap ini yang peneliti lakukan yaitu mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan pada pengembangan *poop up book*, hingga proses pembuatan media *poop up book*.

**4. Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Implemenasi adalah sebuah hasil, maka menyangkut pada tindakan sejauh mana arah yang telah diprogramkan itu benar-benar memuaskan. Lister (Taufik dan Isril, 2013). Tindakan yang dimaksud adalah tindakan pendidik dalam menerapkan media pembelajaran dan respon siswa pada saat pembelajaran, serta pengaruh kualitas pembelajaran. Kualitas yang dimaksud adalah kevalitan dan respon peserta didik pada saat pembelajran. untuk ngetahui tingat kualitas perlu adanya validasi yang dilakukan oleh ahli. Setelah media pembelajaran *poop up book* tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku dikatakan layak digunakan, maka peneliti melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui seberapa valid dan menariknya media *poop up book* pada saat proses pembelajaran. Dan sejauh mana media *poop up book* tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku mecapai tujuan pembelajaran.

**5. Tahap *Evaluation* (Evaliasi)**

Tahap evaluasi adalah tahap akhir penelitian dan juga tahap terakhir medel *ADDIE.* tahap evaluasi ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada peserta didik, sehingga dapat mengetahui hasil evaluasi akhir dan ketercapaian tujuan pengembangan media *poop up book*.

**3.4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen**

**3.4.1. Opservasi**

Observasi merupakan taktik pengumpilan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan taktik yang lain. Sugiyono (2018) proses ini dilakukan dengan melihat langsung proses pembelajaran dan penggunaan media saat pembelajaran.

**3.4.2. Wawancara**

Menurut Moelong (2012) menjelaskan wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Menurut Sugiono (2017) Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur dan tak terstruktur. Wawancara ini dilakukan guna mengetahui mengenai proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan wali kelas 1 mengenai pemakaian media pembelajaran pada saat pembelajaran. Untuk itu peneliti mewawancara wali kelas 1 di SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan, guna mengetahui penggunaan medi pembelajaran.

**Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Pertanyaan** | | | | | | |
| 1 | Bagaimana respon peserta didik pada saat proses pembelajaran? | | | | | | |
| 2 | Apakah dalam pembelajaran ibu menggunakan alat bantu misalkan media? | | | | | | |
| 3 | Media apa yang ibu gunakan pada saat pembelajaran? | | | | | | |
| 5 | Bagaimana antusias siswa dalam menanggapi media tersebut? | | | | | | |
| 6 | Apakah ibu | pernah | menggunakan | media | lain | pada | saat |
| pembelajaran? |  |  |  |  |  |  |

**3.4.3. Instrumen**

instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Pada tahap ini peneliti menggunakan instrument penelitian berupa lembar angket validasi pengembangan media *poop up book* dan angket respon siswa. instumen ini untuk pengumpulan data penilaian dari para ahli terhadap media *poop up book*. Validasi merupakan proses pengesahan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran yang dikembangkan, untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak, menarik dan cocok digunakan untuk pemebelajaran. Lembar angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan, dan kelayakan materi yang sesui dengan indikator pembelajaran. Setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka media diuji cobakan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan memiliki kelayakan.

**Tabel 3.2. Kisi-kisi Instumen Angket Validasi Ahli Media**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | | **Indikator** | **No Butir Soal** |
|
|
| 1 | Tampilan Desain | | Kemenarikan Media *Poop Up Book* Kelayakan Media *Poop Up Book* Desain Dalam Media Poop Up Book | 4  2  3 |
| *Poop Up Book* | |
|  | |
| 2 | Penggunan *Poop Up*  *Book* | | kemudahan Penggunaan *Poop Up Book* Kelayakan penggunaan Media *Poop Up Book* | 4  1 |
|
| 3 | Poop Up | Book | Memudahkan Guru Dan Peserta didik  Dalam Proses Belajar Mengajar | 2 |
| Dalam |  |
| Pembelajaran |  |
| **Jumlah** | | | | **16** |

**Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

Dalam Materi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | | **No**  **Butir**  **Soal** |
|
|
| **1** | Materi Dalam | 1. | Kesesuaian Komponen Pada Materi | 3 |
| Media |  | Sesuai Subtema |  |
| Pembelajaran | 2. | Penyampaian Materi Berurut | 2 |
| Poop Up Book | 3. | Adanya Tingkat Kesulitan Permasalah | 2 |
|  | 4. | Latihan Pada Meteri | 3 |
| **Jumlah** | | | | **10** |

**Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Komponen** | **Indikator** | **No Butir Soal** |
| 1 | Materi | Kesesuaian materi dengan Ki/KD pada  Kurikulum 2013 | 1 |
| 2 | Materi mudah untuk dipahami | 1 |
| 3 | Materi disajikan degan jelas | 1 |
| 4 | Soal yang mudah dipahami | 1 |
| 5 | Media | Media dapat menambahkan semangat belajar siswa | 1 |
| 6 | Tampilan cover *poop up book* cukup menarik | 1 |
| 7 | Gambar yang ada pada media *poop up book*  cukup jelas | 1 |
| 8 | Warna yang ada pada poop up book cukup menarik | 1 |
| 9 | Bahasa | Penggunaan Bahasa ejaan sesuai KBI | 1 |
| 10 | Bahasa pada media *poop up book* mudah  dipahami | 1 |
| 11 | Penyajian | Melibatkan siswa secara aktif | 1 |
| Jumlah | | | 11 |

**Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | | **Indikator** | | **No**  **Butir**  **Soal** |
|
|
| 1 | Tampilan |  | 1. Kemenarikan Coper Depan *Poop Up*  *Book*  2. Tampilan Dalam media *poop up book* | | 3 |
| Media | *Poop* | 2 |
| *Up Book* |  |  |
| 2 | Keefektifan | | 1. | Mengembangkan keterampilan | 1 |
| Media Poop | |  | berfikir kreatif | 2 |
| Up Book | | 2. | Menambah Keingintahuan Peserta | 1 |
|  | |  | didik |  |
|  | | 3. | Memudahkan pemahaman Materi |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 | Materi | Pada | 1. Mudahkan memahami materi tematik tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku | 1 |
| Media | Poop |
| Up Book |  |
| **Jumlah** | | | | **10** |

**3.5. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara Kuntitatif. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta respon siswa terhadap media pembelajaran *poop up book* untuk menilai kelayakan media pembelajaran *poop up book,* melalui pengisian jawaban lembar validasi berdasarkan ketentuan

skala sebagai berikut:

**Tabel 3.5. Sekor Penilaian**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sekor** | **Kategori** |
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Cukup Baik |
| 1 | Kurang Baik |

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Keterangan:

*p* = Persentase yang dicari

∑x = Jumlah sekor yang didapat

∑xi = Jumlah sekor maksimal

∑ 𝑥

𝑃 = ∑ 𝑥𝑖 × 100%

**Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Produk**

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

Uji coba validitas dilakukan dengan 2 orang validator, 1 guru dan 20 siswa SD IT Al-furqon Lubuk Rotan