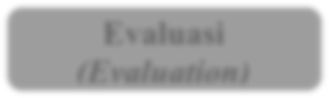
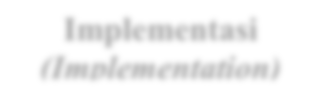
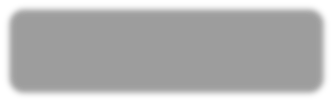
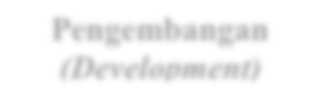
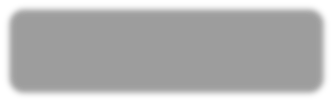
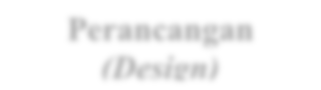
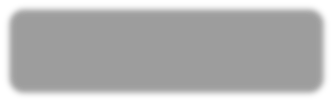
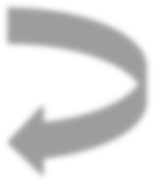
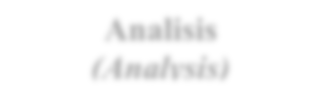
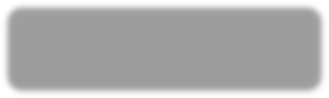
# BAB III METODEPENELITIAN

## DesainPenelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and development* (R&D). Penelitian ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan(*development*),(4)implementasi(*implementation*),dan(5)

evaluasi(*evaluation*)(Tegeh,2014:42).



**Analisis**

***(Analysis)***

**Perancangan**

***(Design)***

**Pengembangan**

***(Development)***

**Evaluasi**

***(Evaluation)***

**Implementasi**

***(Implementation)***

**Gambar3.1**

**ModelPengembanganADDIE**

## Subjek,ObjekdanWaktuPenelitian

## Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi,respon guru dan respon siswa. Adapun yang menjadi ahli media dan ahli materi adalah Dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Sedangkan respon guru dan siswa akan divalidasi oleh Guru dan siswa kelas V SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua.

29

## ObjekPenelitian

Adapun objek dalam penelitian ini adalah media Diorama pada pembelajaran tematik tema ekosistem di kelas V SD yang layak digunakan pada proses pembelajaran tematik di kelas V SD.

## WaktuPenelitian

PenelitianpengembanganMediaDioramapadapembelajarantematiktema ekosistem di kelas V SD dilaksanakan pada bulan Agustus 2023.

## ProsedurPengembangan

Dalam penelitian pengembangan Media Diorama pada pembelajaran tematik tema ekosistem di kelas V SD peneliti memodifikasi 5 tahap prosedur ADDIE menjadi 3 tahap. Hal ini dikarenakan fokus tujuan peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan. Peneliti berfokus pada tujuan menambah keragaman media pembelajaran yang layak digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi salah satu faktor sehingga penelitian ini dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Tahapan-tahapan prosedur yang dilakukan, diantaranya:

1. Analisis *(Analysis),* yaitu melakukan beberapa tahapan analisis, seperti kebutuhan siswa, analisis kebutuhan media pembelajaran dan analisis kurikulum. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah dari berbagai kebutuhan agar dapat membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Perancangan *(Design),* tahap desain merupakan tahap perancangan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Tahap

ini dimulai dengan mengumpulkan materi yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa, merancang media diorama yang sesuai dengan tema pembelajaran.

1. Pengembangan *(Development),* Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Proses ini melibatkan beberapa validator, seperti validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan media Diorama pada pembelajaran tematik tema ekosistem di kelas V SD yang dikembangkan.
2. *Implementation*(implementasi),Setelahmediadioramapadapembelajaran tematik tema ekosistem yang dikembangkan dinyatakan layak dalam penelitian oleh para penelaah ahli, selanjutnya akan di uji coba kepada siswa kelas V SD Putra Bangsa Berbudi Delitua. Uji coba bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *diorama* yang dikembangkan.
3. *Evaluatin* (Evaluasi), Tahap Evaluasi adalah suatu tahap yang bertujuan untuk melihat suatu ketercapaian tujuan pengembangan produk yang telah dirancang berhasil atau tidak. Tahap evaluasi ini 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.

## InstrumendanTeknikPengumpulanData

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitianpengembangan Media Diorama pada pembelajaran tematik tema ekosistem di kelas V SD, yaitu angket. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan ataupernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2017:142).

Angket yang digunakan pada penelitian ini, yaitu berupa angket validasi terhadap media diorama yang dikembangkan. Angket validasi digunakan untuk mendapat penilaian dari beberapa ahli. Adapun ahli yang memberikan penilaian terhadap media Diorama yang dikembangkan SD, antara lain:

1. ValidatorAhli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media diorama yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

## Tabel3.1

**Kisi-KisiAngketAhliMedia**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Skor Penliaian** | | |  |
|  |  |  | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1 | Media | 3.Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. | |  |  |  |
|  |  | 4.Mediajelas danmudahdipahami | |  |  |  |
|  |  | 5.Media dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa | |  |  |  |
|  |  | 6.Mediamenambahrasakeingintahuansiswa. | |  |  |  |
|  |  | 7.Mediadapatdigunakangurudansiswa. | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | dalampembelajaran. |  |  |
| 9.Mediamudah dibawadandipindahkan. | | | | |
|  |  | 10. Media membuat siswa pembelajaran. | aktif | dalam |
| 11.Mediamengilustrasikankeadaan nyata. | | | | |
| 2 | Ilustrasi | 12.Mediasesuaidengankehidupansiswasehari- hari | | |
|  | Kualitas dan  tampilan media | 13.Mediaawetdantahan lama. |  |  |
| 3 | 14. Media tidak terbuat dari berbahaya. | bahan | yang |
|  | 15.Tampilan mediamenarik |  |  |

*Sumber:Olahan Peneliti.*

1. ValidatorAhliMateri

Validasi ahli materi bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media diorama yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

## Tabel3.2

**Kisi-KisiAngketAhliMateri**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Skor Penliaian** | | |  |
|  |  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
|  |  | 1.Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa. |  |  |  |  |
|  |  | 2.Materisesuaidengan KIdanKD. |  |  |  |  |
| 1 | Materi | 3.Materisesuaidengantujuanpembelajaran. |  |  |  |  |
| 4.Materimudahdipahamioleh siswa. |  |  |  |  |
|  |  | 5.Materidapatmenciptakanpembelajaran yang interaktif. |  |  |  |  |
|  |  | 6.Materi sesuaidenganisimediadiorama. |  |  |  |  |
|  |  | 7.Mediadioramamudahdigunakanpada proses pembelajaran. |  |  |  |  |
| 2 | Pembelajaran | 8.Mediadiorama memberikandampak positif terhadap proses pembelajaran. |  |  |  |  |
| 9.Media diorama menciptakan proses pembelajaran yang menarik di dalam kelas. |  |  |  |  |
|  |  | 10. Media diorama layak digunakan pada proses pembelajaran. |  |  |  |  |

*Sumber:Olahan Peneliti.*

1. AngketValidasiAhli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media diorama yangdikembangkan.Adapunkisi-kisipenilaianahlipembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

## Tabel3.3

**Kisi-KisiAngketResponGuru**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Skor Penliaian** | | |  |
|  |  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
|  |  | 1.Kesesuaianmediadenganmateripembelajaran tema ekosistem. |  |  |  |  |
|  |  | 2.Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran. |  |  |  |  |
|  |  | 3.Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. |  |  |  |  |
|  |  | 4.Mediajelas danmudahdipahami. |  |  |  |  |
|  |  | 5.Mediadapatmeningkatkanminatdanmotivasi siswa |  |  |  |  |
| 1 | Media | 6.Mediamenambahrasakeingintahuansiswa. |  |  |  |  |
| 7.Mediadapatdigunakangurudansiswa. |  |  |  |  |
|  |  | 8.Media dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran. |  |  |  |  |
|  |  | 9.Mediamudah dibawadandipindahkan. |  |  |  |  |
|  |  | 10. Media membuat siswa aktif dalam pembelajaran. |  |  |  |  |
|  |  | 11.Mediaawetdantahan lama |  |  |  |  |
|  |  | 12. Media tidak terbuat dari bahan yang berbahaya. |  |  |  |  |
|  |  | 13.Tampilan mediamenarik. |  |  |  |  |
|  |  | 14.Materi mudahdipahamioleh siswa. |  |  |  |  |
|  |  | 15.Materi mudahdipahamioleh siswa. |  |  |  |  |
| 2 | Materi | 16.Materidapatmencipatkanpembelajaranyang interaktif. |  |  |  |  |
|  |  | 17.Materisesuaidenganisimedia. |  |  |  |  |
|  |  | 18.Mediadioramamemberikandampakpositif terhadap proses pembelajaran. |  |  |  |  |
| 3 | Pembelajaran | 19. Media diorama menciptakan proses pembelajaran yang menarik di dalam kelas. |  |  |  |  |
|  |  | 20.Mediadioramalayakdigunakanpadaproses pembelajaran |  |  |  |  |

*Sumber:Olahan Peneliti.*

1. ValidasiResponSiswa

Angket validasi respon siswa bertujuan untuk mengetahui dampak pembelajaran menggunakan media diorama yang dikembangkan. Adapun kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel3.4**

**Kisi-KisiAngketResponSiswa**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **No. Butir** | **Jumlah Butir** |
|  |  | Mediadioramamenarikperhatiansiswa | 1 | 1 |
|  |  | Prosespembelajaranmenggunakanmedia diorama menambah rasa ingin tahu siswa | 2 | 1 |
| 1 | Menarik | Prosespembelajaranmenggunakanmedia dioramameningkatkan minat belajar siswa | 3 | 1 |
|  |  | Prosespembelajaranmenggunakanmedia diorama menyenangkan bagi siswa | 4 | 1 |
|  |  | Belajar menggunakan diorama dapat membuat siswa lebih mudah dalam  memahamimateripembelajaran | 5 | 1 |
| 2 | Manfaat | Belajarmenggunakanminiaturekosistemair  dapat merubah cara pandang siswa terhadap materi pembelajaran | 6 | 1 |
|  |  | Mediaminiaturekosistemairmerubahcara  belajarsiswa | 7 | 1 |

## TeknikAnalisisData

Analisis data angket dan penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dari media diorama yang dikembangkan. Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5.

## Tabel 3.5SkorPenilaian

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai** | **Kriteria** |
| 5 | SangatLayak |
| 4 | Layak |
| 3 | CukupLayak |
| 2 | KurangLayak |
| 1 | TidakLayak |

Adapunrumusyangdigunakanuntukmenghitungkelayakanmediayang dikembangkan, yaitu:

Keterangan:

*P* =Skor akhir

◻ =Jumlahkeseluruhanskor

◻= ◻x100

◻

N=Jumlah keseluruhanskormaksimal

Kriteria skor penilaian yang dilakukan oleh validator ahli pada angket validasi terhadap media diorama yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Adapun kriteria skor penilaian kelayakan media diorama yang dikembangkan menggunakan kategori penilaian sebagai berikut ini:

**Tabel3.6**

**KriteriaPenilaian**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai** | **Kriteria** |
| 81 – 100 | SangatLayak |
| 60 – 80 | Layak |
| 40 – 60 | CukupLayak |
| 20 – 40 | KurangLayak |
| 0 – 20 | TidakLayak |