# BAB III METODEPENELITIAN

* 1. **DesainPenelitian**

Menurut sugiyono (dalam Okptarioka, 2023) metode RnD (*Research and Development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkanproduktertentudanmengujikeefektifanproduktersebut. Penelitianinimenghasilkanprodukbaruataumenyempurnakanproduk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada langkah- langkah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, development, Implementation,Evauation*). Penelitian ini merupakanpenelitianpengembanganyangbertujuanmengembnagkan suatu media pembelajaran pada materi ekosistem,peneliti memiliki tahapan yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan digunakan model penelitian ADDIE menggunakan lima tahapan pengembangan yaitu:

* + 1. ***Analysis*(analisis)**

Pada tahapan ini adalah menganalisis perlunya pengembangandansyarat-syaratpengembangan.

* + 1. ***Desain*(Rancangan)**

Pada tahap merancang media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

* + 1. ***Development*(Pengembangan)**

PengembanganpadatahapinimenggunakanmodelADDIEmelalui kegiatanmerancang produk yang siap di uji cobakan.

* + 1. ***Development*(Pengembangan)**

PengembanganpadatahapinimenggunakanmodelADDIEmelalui kegiatanmerancang produk yang siap di uji cobakan.

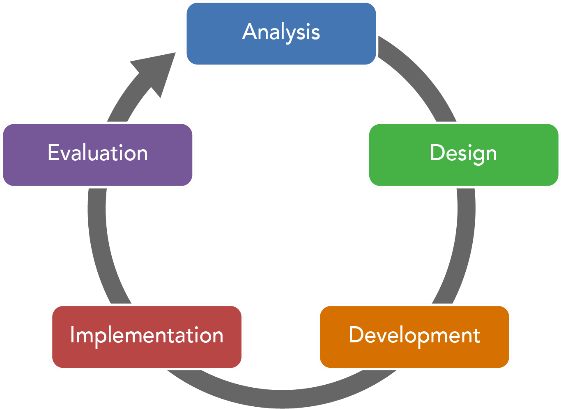
* + 1. ***Implementation*(penerapan)**

Implementasiadalahlangkahmenerapkahasilprodukyangtelah dibentuk.

* + 1. ***Evaluation*(evaluasi)**

Evaluasiadalahprosesmengetahuiapakahdalamprosestersebut berjalansesuai yang diharapkan.

PenelitiandanpengembangandenganmenggunakanmodelADDIE terdiri dari tahap sebagai berikut:



# Gambar3.1Model Pengembangan ADDIE

pengembangan media pembelajaran pada materi ekosistem dikelas V pada penelitian ini, diharapkan akan memperoleh hasil akhir yang dapat digunakansebagaisumberbelajaryangdapatmemotivasibelajarsiswapada mata pelajaranIlmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi ekosistem.

# SubjekPenelitian

SubjekPadakegiatanpenelitianiniadalahsiswakelasV104247 Tanjung Mulia

# 3.2ObjekPenelitian

Objek pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas v sdn V 104247 Tanjung Mulia

# WaktuPenelitian

Penelitiandanpengembanganmediapembelajaranstorylinepada materi ekosistem dilaksanakan pada semester genap 2023-2024.

# ProsedurPenelitianPengembangan

* + 1. **Analisis (analysis)**

Padatahapanawalpenelitianiniadalahanalisis.Padatahap ini penelitimenganalisis kebutuhan,karakteristik siswa dan angket peserta didik.

Analisis yang dilakukan pebeliti pada tahap inik adalah sebagai berikut:

1. analisiskebutuhan

Analisis kebutuhan (*Need Assessment*) ini dilakukan penelitiadalah mengumpulkaninformasi yang berkaitan dengan media pembelajaran apa saja yang pelu dikembangkan. Serta kurikulumKI(kompetensiinti)danKD(kompetensidasar)yang dipakai disekolah.

1. analisiskarakteristiksiswa

analisis karakteristik siswa ini dilakukan untuk mengetahuicaraberfikirsiswakelasVpadaumumnya.Hasildari analisis ini dipakai untuk membuatsuatu mediapembelajaran yang akan dikembangkan.yaitu media pembelajaran storyline. Prosesini dilakukan dengan meawancarai guru kelas tentang mediapembelajaranyang dibutuhkandanmemberikantesuntuk mengukurpemahamankonsepmateriekosistempadasiswakelas V SD.

1. AngketPesertadidik

Selanjutnyayaitudilakukanujicobaberupaangketkepadapeserta didik kelas V SDN 104247 Tanjung Mulia sebanyak 10 peserta didik.

# perencanaan(desain)

Selanjutnya tahapan kedua yaitu tahapan desain. Tahapan ini merancang sebuahdesain yang akan digunakan atau yang akan diperlihatkan.

* + - 1. penyusunandesain

Rancangan penelitian pengembangan media pembelajaranpadamateriekosistemdilakukandengan2langkah yaitu:

* + - * 1. Menentukan judul

Untukmenentukanjudulyaitudengancara berpedomanpada Kompetensi Dasar (KD), indikator-indikator dan materi yang ada didalam kurikulum.

* + - * 1. menentukandesainmedia pembelajaran

menentukan desain media pembelajaran yaitu dengan cara membuat rancangan awal sebuah media pembelajaran.

* + - 1. penyusunandesain instrumen

pada penyesuaian desain instrumen ini berfungsi sebagai alat untuk menilai produk yang sudah valid. Sebelum digunakan instrumen di validasi terlebih dahulu. Setelah melalui proses validasi, media pembelajaran dikatakan valid maka instrumen tersebut layak untuk menilai sebuah media pembelajaran.

* + 1. **pengembangan(*developmen*t)**

Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan produk mediadankegiatan-kegiatanyangdilakukanpadatahapinipeneliti melakukanvalidasimediapembelajarankepadaahlimedia,danahli materi.

* + - 1. Validasi

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran ilmu pengetahuanalamdansosialakanlebihmenarik,validasiterdiri dari ahli media dan ahli materi.

* + - * 1. ujiahli materi

Uji ahli materi ini bertujuan untuk menguji kelayakan darisegimateridankesesuaianmateridengankurikulumserta kesesuian media pembelajaran untuk mengetahui respon peserta didik.

* + - * 1. ujiahlimedia

Ujiahlimediabertujuanuntukmengetahuidesainyang ada di media pembelajaran sesuai dengan peserta didik dan materi yang dipakai. Uji ahli media yang dipilih ialah dosen UMN.

* + 1. **Implementasi(i*mplementasi*)**

Dalamtahapiniakandilakukanujicobaprodukmedia.Subjekuji cobapadakelompoksedangatausubjekujicobaterbataspadapenelitian inidilakukansiswakelasVsebanyak15orang.karenamenurutArikunto subjek uji coba kelompok sedang dilakukan pada 10responden dan untukkelompokbesar10-15responden.Tahapiniperludilakukanuntuk mengetahui data kepraktisan media.

# Evaluation(evaluasi)

Evaluasi merupakan sebuah tahap yang dilakukan untuk proses perbaikan media pembelajaran yang dikembanhghkan serta serangkaian proses pada tahap sebelumnya selesai. Pada tahap ini jika produk memiliki kekurangan maka produk tersebut akan direvisi.Data-datayangdiperolehketikaevaluasiakandipakaiuntuk bahan revisi.

# InstrumendanTeknikPengumpulanData

Instrumen penelitian dan pengembangan yang disusun dalam penelitianini sebagai yakni wawancara dipergunakan agar proses wawancara dapat dilakukan dengan lancar dan terarah. Wawancara yangdilakukanmenggunakanjeniswawancaratidakterstruktur,halini dilakukan agar dapat diperoleh informasi secara mendalam terkait permasalahanyang ada. Pedoman dalam melakukan wawancara disusun hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Pedoman wawancara ditujukan kepada guru dan siswa kelas V SDN 104247 Tanjung Mulia.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar angket valiadasi pengembagan produk yang di kembangkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

# Wawancara

wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data apabila seorang peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan suatu permasalahan yang harus diteliti dan juga untuk mengetahui lebih mendalam informasi yang diperoleh dengan jumlah reponden sedkit/kecil (sugiyono, 2023).Dalampenelitianini,wawancaradilakukankepadaguru dan siswa kelas V SDN 104247 Tanjung Mulia untuk mengetahui jawaban secara mendalam terkait permasalahan.

# Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yng dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (sugiyono,2023).Padapenelitianini,angketdiberikanduaahli yaitu ahli materi dan ahli mediayaitu dosen UMN Al Washliyah, guru dan siswa kelas V SDN 104247 Tanjung Mulia.

# TeknikAnalisisData

Data yang dikumpulkan melalui lembar instrumen validasi yang telah diisi oleh validator. Selanjutnya dilakukan analisis data untuk dijadikan sebagai bahan perbaikan. Data hasil lembar instrumen validasi dianalisis menggunakan teknik analaisis data kualitatif. Jawaban validasi ahlidilakukandenganmenggunakanskalalikert.Adapunskalalikertyang digunakan terdiri dari lima kategori:

# Tabel3.2tabel keteranganskorpenilaian

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 5 | Sangat setuju |
| 4 | Setuju |
| 3 | Ragu-ragu |
| 2 | Tidak setuju |
| 1 | Sangattidak setuju |

**(Sugiyono,2023)**

1. UjiKevalidanAhli Media

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai validasiyangtelahdikumpulkandarilembarvalidasiahli media yaitu sebagai berikut:

Presentasekevalidan=𝑗𝑢𝑚𝑙𝑎ℎ𝑠𝑘𝑜𝑟𝑦𝑎𝑛𝑔𝑑𝑖𝑝𝑒𝑟𝑜𝑙𝑒ℎ𝑥100%

𝑠𝑘𝑜𝑟𝑚𝑎𝑘𝑠𝑖𝑚𝑢𝑚

Selanjutnya,rata-rata validitas yang diperoleh disesuaikan dengan kriteriakevalidan media pembelajaran sebagai berikut: sebagai berikut:

# Tabel3.3Interpretasikevalidanmediapembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kualifikasi** | **Kriteria** |
| 80%-100% | Sangatbaik | Sangat valid/sangat layak/tidakperludirevisi |
| 66%-79% | Baik | Valid/layak/tidakperlu direvisi |
| 56%-65% | Cukupbaik | Cukupvalid/cukup layak/perludirevisi |
| 40%-55% | Kurang baik | Kurangvalid/tidak layak/perludirevisi |
| 0%-39% | Sangat kurangbaik | Sangattidakvalid/sangat tidaklayak/perludirevisi |

1. Ujivalidasiahli materi

Hasilpenilaiandilakukanmenggunakanskalaguttman.

Lembarangketmenggunakan rumus:

Presentasekepraktisan=𝑗𝑢𝑚𝑙𝑎ℎ𝑠𝑘𝑜𝑟𝑦𝑎𝑛𝑔𝑑𝑖𝑝𝑒𝑟𝑜𝑙𝑒ℎ𝑥100%

𝑠𝑘𝑜𝑟𝑚𝑎𝑘𝑠𝑖𝑚𝑢𝑚

Selanjutnya, perolehan nilai disesuaikan dengan kriteria kepraktisan media pembelajaran sebagai berikut:

# Tabel3.4 Interpretasikeefektifanmediapembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kualifikasi** | **Kriteria** |
| 81%-  100% | Sangatbaik | Sangat valid/sangat  layak/tidak perludirevisi |
| 61%-80% | Baik | Valid/layak/t idak perlu direvisi |
| 41%-60% | Cukupbaik | Cukup valid/cukup  layak/perlu direvisi |
| 21%-40% | Kurangbaik | Kurang valid/tidak layak/perlu direvisi |
| 0%-20% | Sangatkurang baik | Sangattidak praktis/perlu revisi |

**Sumber:(Hidayat&irawan,2017dalamLestari.,2021)**

Dengan ketentuan:

* 1. Apabilahasilanalisismemperolehkriteria81%-100%,makamedia pembelajaran tersebut memiliki kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
  2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 61%-80%,maka media pembelajaran tersebut memiliki kualifikasi baik digunakan dalam pembelajaran.
  3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41%-60%,maka media pembelajaran tersebut memiliki kualifikasi cukup baik digunakan

dalampembelajaran.

* 1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 21%-40%,maka media pembelajarantersebutmemilikikualifikasikurangbaikdigunakan dalam pembelajaran.
  2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 0%-20%,maka media pembelajaran tersebut memiliki kualifikasi sangat kurang baik digunakan dalam pembelajaran.