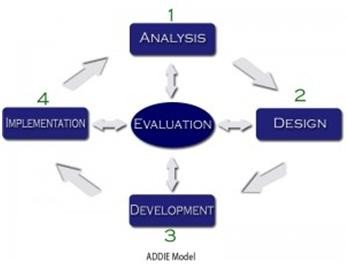
BAB III

**METODOLOGI PENELITIAN**

* 1. **Desain penelitian**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE.* Penelitian ini menngunakan model *ADDIE* yang mana model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). *ADDIE* adalah singkatan Analisi ( *Analyze),* perancangan (*Design),* pengembangan (*Development),* implemntasi (*Implentation*) , dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dan pengembangan *(Research and Devlopment),* biasanya disingakat *RnD* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di SDN 106206 Sidodadi. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan yang mengahsilkan sebuah produk berupa media “ labirin” .



**Gamabr 3.1 Tahapan Pada ADDIE (adopsi dari sugiono:2017)**

39

* 1. **Subjek, objek dan Waktu penelitian**
     1. **Subjek penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SDN 106206 Sidodadi untuk mengetahui peningkattan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika melalui media pembelajaran labirin.

* + 1. **Objek penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran labirin

* + 1. **Waktu penelitian**

Waktu penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran labirin yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD yang digunakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

* 1. **Prosedur penelitian pengembangan**

Prosedur atau langkah-langkah penelitian & pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti agar pembuatan produk sesuai dengan model pengembangan dan kebutuhan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilapangan. Tahap penelitian & pengembangan yang peneliti lakukan terdiri atas lima tahap, yaitu anlisi, perencanaan, pengembangn, implementasi, dan evaluasi sebagai berikut :

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisi yaitu tahap yang dilakukan peneliti menganalisis pentingnya pengembangan media dan bagaimana mencari tahu kelayakan dan prosedur pengembangn. Tahap analisis yang telah dilakukan oleh peneliti ada 3 tahpan yaitu sebagai berikut

* 1. Analisis kebutuhan

Analisi kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keadaan pebelajaran dan kondisi penggunaan media dalam pembelajaran sebagai pengantar informasi serta pendukung proses berjalannya pembelajaran.

* 1. Analisis pembelajaran

Pembelajaran yang sedang berlangsung penelitian melakukan analisi dengan memperhatikan bagaimana proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang dilakukan di kelas IV sekolah dasar. Hal ini lakukan untuk memperoleh informasi agar media yang akan dikembangkan sesuai denagan kebutuhan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Kemudian melihat materi yang akan diterapkan didalam media yang akan dikembangkan untuk mengetahui apa yang harus dicapai dalam pembelajaran.

* 1. Analisis Karakteristik siswa

Tahap pada analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sikap dan kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran yan diajarkan. Pada tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa.

1. *Design* (Perancangan)

Tahap selanjutnya dari model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap perancagan. Pada tahap ini mulai dirancang media yang akan

dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap siswa. Berikutnya, menentukan kerangka yang diperlukan dalam pembuatan media seperti menyusun spesifikasi media dan kerangka media. Peneliti juga mengumpulkan informasi dan referensi untuk mengembangkan materi dalam media yang akan dibuat. Peneliti juga memperhatikan tahap dan syarat untuk mengembangkan media yang akan dikembangkan. Media disusun sesuai dengan prosedur penyusunan media yang baik dan memperhatikan kelayakan media yang akan dirancang menyangkut kelayakan isi, kelaykan materi, kelayakan media. Media yang disusun juga disesuaikan dengan karakteristik siswa pada kelas yang ditentukan, selajutnya media yang akan dikembangkan, ditelaah sehingga menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang valid.

1. *Development* (Pengembangan)

Ini adalah tahap ketika rencana sedang dipersiapkan untuk digunakan dalam pembuatan produk. Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini pemgembangan media dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, media teresebut akan ditelaah oleh dosen ahli media dan ahli materi dan guru. Membuat produk berupa Labrirn Tahapan ini penulis mengumpulkan komponen-komponen berupa triplek yang digunakan sebagai alas labirin dan balok nya. Sesuaikan dengan desain yang telah dirancang. Setelah alas dan labirin dibuat, maka melakukan proses

pembuatan stiker yang berkaitan dengan kerifan lokal untuk menhias badar dan dinding pada labirin Setelah proses pengecatan adalah penghiasan apa labirin. Setelah membuat medi labirin lalu dilakukan thapa telaah yang dilakukan oleh para ahli media dan materi. Telaah dilakukan untuk menilai validasi media labirin. Validator diminta untuk menilai terhadapa media yang dikembangkan berdasarkan butir kelayakan media yang akan dikembangkan serta memberian saran atau komentar berkaiatan dengan isi media yang telah dirancang yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam tahap revisi perbaikan dan penyempurnaan media.

1. *Implementation* (Implementasi)

Fase setelah pengujian produk oleh para ahli untuk memastikan bahwa produk memenuhi persyaratan yang ditentukan dan dianggap cocok untuk digunakan Produk kemudian diuji pada peserta penelitian atau pada siswa. Tahap selanjutnya, peneliti melakukan penyebaran instrumen angket respon kepada guru yang berisi butir-butir pernyataan tentang penggunaan media dalam pembelajaran, serta melakukan implementasi terhadap materi kepada peserta didik pada saat pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan nilai kepraktisan penggunaan media. Guru bisa menambahkan komentar yang berfungsi sebagai perbaikan media sesuai dengan komentar, kemudian peneliti melakukan analisis data. Analisis yang pertama diperoleh dari angket respon guru, analisis dilakukan untuk mengetahui

kepraktisan ataupun kemenarikan media yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap imi samagat penting kareana dari tahap ini peneliti dapat mengetahui bagaimana tahapan evaluasi.

1. *Evaluation* (Evaluasi)

Peneliti pada tahap terakhir ini melakukan perbaikan ataupun revisi terakhir pada media yang dikembangkan berdasarkan masukan dan komentar yang didapat dari angket respon pada waktu tahap implementasi. Hal ini dimaksudkan untuk media yang dikembangkan semakin baik dan benar-benar sesuai dan dapat digunakan sekolah dengan selayaknya.

* 1. **Teknik dan Instrument Pengupulan Data**
     1. **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian kita memerlukan teknik penelitian, berikut ini adalah teknik yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam menetukan hasil penelitian, penliti memerlukan tiga teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai berikut :

* + - 1. Obeservasi

Peneliti menggunakan observasi teknik observasi non partisipan terstruktur. Dalam pengumpulan data, peneliti menyatakan terus terang kepada sumber data bahwa sedang melakukan penelitian. Jadi subjek penelitian mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti mengobservasi

mengenai pengembangan media labirin dalam pembelajaran matematika di SD 106206 Sidodadi.

* + - 1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan denan secara dalam pertemuan tatap muka secara individual. Wawancara dilakukan terhadap wali kelals IV tentang media pembelajaran matematika yang diterapkan selama proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran yang digunakan guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

* + - 1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan data, pencarian, penyelidikan, pemakain, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta membagi kepada pengguna.

* + 1. **Instrumet Pengumpulan Data**

Instrument pegumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket (Sugiono 2017). Angket digunakan untuk memperoleh data telaah ali materi dan ahli media data kelayakan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon Dosen terhadap media labirin dengan model TGT untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas

IV SD. Angaket tersebut nantinya digunakan sebagi pedoman untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

1. Angket

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berisi beberapa pertayaan yang harus dijawab oleh para ahli yang bertugas sebagai validator. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono 2017).

Tujuan penggunaan Angket adalah untuk mengumpulkan data yang efisien jika peneliti ingin mengetahui variabel yang diukur dan mengetahui respon dari Responden yaitu Ahli Media dan Ahli Materi

**Tabel 3.1 kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek pernyataan** | **Jumlah butir** | **No.pertanyaan** |
| 1 | Tampilan Desain Media | 2 | 1,2 |
| 3 | 3,4,5 |
| 1 | 6 |
| 2 | Bahasa | 3 | 7,8,9 |
| 3 | Media dalam pembelajarn | 3 | 10,11 |
| 3 | 12,13 |
| 4 | Model *Team game*  *tournament* dalam media | 2 | 14,5 |

**Seumber kisi-kisi penilaian ahli media Reza M (2021)**

**Tabel 3.2. kisi-Kisi Intrumen Angket Ahli Materi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Indikator** | **No Butir** | **Jumlah Butir** |
| 1. | Kompetensi Pembelajaran | * Kejelasan Kompetensi   Pembelajaran | 1 | 2 |
| * Kesesuaian Kompetensi Pembelajaran dengan   materi | 2 |
| 2. | Materi Pembelajaran | * Kejelasan Penyampaian   Materi | 3,4,5 | 3 |
| * Kesesuaian Alur   Penyampaian Materi | 6,7,8,9 | 4 |
| 3. | Metode Pembelajaran | * Ketepatan Pemilihan   Materi | 10,11 | 2 |
| 4. | Sumber Pembelajaran | * Manfaat Pembelajaran | 12 | 1 |
| 5. | Kegiatan Pembelajaran | * Pendahuluan | 13 | 1 |
| * Isi | 14 | 1 |
| * Penutup | 15 | 1 |
| **Jumlah Butir Penilaian** | | | **15** | |

**sumber kisi-kisi penilaian ahli meteri Reza M (2021) Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Guru**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Indikator** | **No**  **Butir** | **Jumlah**  **Butir** |
| 1. | Kompetensi  Pembelajaran | * Kejelasan Kompetensi   Pembelajaran | 1 | 2 |
| * Kesesuaian Kompetensi   Pembelajaran dengan materi | 2 |
| 2. | Materi  Pembelajaran | * Kejelasan Penyampaian   Materi | 3,4,5 | 3 |
| * Kesesuaian Alur   Penyampaian Materi | 6,7,8,9 | 4 |
| 3. | Metode  Pembelajaran | * Ketepatan Pemilihan   Materi | 10,11 | 2 |
| 4. | Sumber  Pembelajaran | * Manfaat Pembelajaran | 12 | 1 |
| 5. | Kegiatan  Pembelajaran | * Pendahuluan | 13 | 1 |
| * Isi | 14 | 1 |
| * Penutup | 15 | 1 |
| **Jumlah Butir Penilaian** | | | **15** | |

**Sumber kisi-kisi penilaian ahli meteri Reza M (2021)**

* 1. **Teknik analisis data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis data instrumen kelayakan media pebelajaran labirin dari ahli media, ahli materi dan guru kelas IV

* + 1. **Analisis Data Angket Ahli Materi**

Analisis data ahli materi ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi. Dari hasil validasi ahli materi yaitu keseluruhan skor dibandingkan dengan hasil yang diharapkan maka peresentase ungkat kelayakan materi pecahan desimal kelas IV SD Negri 106206 Sidodadi sebagai berikut

*PSA =* 𝑇𝑆𝐻𝑃 × 100% Keterangan :

𝑆𝑀

PSA : Persentase Skor Akhir TSHP : Total Skor Hasil Penilain SM : Skor Maksimal

***Sumber: Arikunto, dalam ( Suryana & indrawati 2018)***

* + 1. **Analisis Data Angket Ahli Media**

Analisis data ahli media ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli media. Dari hasil validasi ahli media yaitu keseluruhan skor dibandingkan dengan hasil yang diharapkan maka peresentase tingkat kelayakan media labirin pecahan desimal kelas IV SD Negri 106206 Sidodadi sebagai berikut

*PSA =* 𝑇𝑆𝐻𝑃 × 100%

𝑆𝑀

Keterangan :

PSA : Persentase skor akhir TSHP : total skor hasil penilain SM : skor maksimal

***Sumber: Arikunto, dalam ( Suryana & indrawati 2018)***

* + 1. **Analisis Data Angket Respon Guru**

Analisis data respon Guru ini diperoleh dari hasil angket respon Guru. Dari hasil angket respon Guru yaitu keseluruhan skor dibandingkan dengan hasil yang diharapkan maka peresentase tingkat kelayakan media labirin pecahan desimal kelas IV SD Negri 106206 Sidodadi sebagai beriku

*PSA =* 𝑇𝑆𝐻𝑃 × 100%

𝑆𝑀

Keterangan :

PSA : Persentase Skor Akhir TSHP : Total Skor Hasil Penilain SM : Skor Maksimal

***Sumber: Arikunto, dalam ( Suryana & indrawati 2018)***

* + 1. **Analisis Data Para Ahli Respon guru dan Respon Siswa**

Untuk mengetahui hasil analisis data validasi para ahli digunakan skala Likert untuk mengetahui kriteria pencapain hasil rata-rata presentase berdasarkan variable untuk mengetahui kriteria pencapaian kelayakan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk, maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut

Keterangan :

*PSA =* 𝑇𝑆𝐻𝑃 × 100%

𝑆𝑀

PSA : Persentase Skor Akhir TSHP : Total Skor Hasil Penilain SM : Skor Maksimal

***Sumber: Arikunto, dalam ( Suryana & indrawati 2018)***

Adapun penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian ini diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuakan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut ini tabel kualifIkasi kelayakan berdasarkan skala Likert:

**3.4 Tabel Kualifikasi Skala Likert**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tingkat pencapaian** | **Kualifikasi** | **Keterangan** |
| 81% < skor ≤ 100% | Sanagat valid | Tidak revisi |
| 61% < skor ≤ 80% | Valid | Tidak revisi |
| 41% < skor ≤ 60% | Cukup valid | Perlu revisi |
| 21% < skor ≤ 40% | Kurang valid | Revisi |
| 0% < skor ≤ 20% | Sangat kurang valid | Revisi |

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid apabila satu yang diperoleh memenuhi kriteria tingi.