# **BAB III**

# **METODE PENELITIAN**

## 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian pada media pembelajaran papan putaran pintar dengan *surprise box* ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D).* Metode R&D dapat diketahui sebagai salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan teruji kelayakannya. Dalam bidang pendidikan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran.

Dalam Pengembangan R&D memiliki model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick and Carry. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis *(Analysis),* Desain *(Design),* Pengembangan *(Development),* Implementasi *(Implementation),* dan Evaluasi *(Evaluation).* Namun peneliti membatasi sampai pada tahap pengembangan yaitu menjadi ADD, analisis *(Analysis),* Desain *(Design),* Pengembangan *(Development).* Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan Research dan Development (R&D) namun lebih sistematik dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Berikut gambar model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE :

**Desain *(Design)***

**Analisis *(Analysis)***

**Pengembangan *(Development****)*

**Evaluasi *(Evaluation*)**

**Implementasi (*Implementatation)***

## 

## Gambar 3.1 Model ADDIE

## 3.2 Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* yang dikembangkan adalah dosen UMN Al-Washliyah Medan.

### 3.2.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media P3 (Papan Putaran Pintar) Dengan *Surprise Box* Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi dikelas IV SD.

### 3.2.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian pengembangan produk media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi yang digunakan peneliti yaitu pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

## 3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi terdiri dari 3 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan *(Development*). Adapun 3 tahapan diantaranya :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap dasar yang dilakukan oleh peneliti untuk pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasikan pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi dan pemecahan masalahnya dengan mengembangkan media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box.* Kemudian menganalisis tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan tepat dan sesuai.

1. Desain (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap lanjut setelah peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran pada pelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran, merancang isi media berupa materi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dicapai, dan merancang desain produk sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan papan dan aplikasi *Microsoft word* serta canva yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran.

1. *Pengembangan* *(Development*)

Tahapan pengembangan adalah kegiatan tindak lanjut dari tahap perancangan. Pada tahap pengembangan ini yang dilakukan adalah mengembangkan desain yang sudah dirancang oleh peneliti kedalam bentuk fisik (produk). Produk yang nantinya dibuat oleh peneliti adalah media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box.* Media yang telah dikembangkan oleh peneliti nantinya akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dari media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box.*

## 3.4 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

### 3.4.1 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian pengembangan nantinya digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlikan dalam penelitian yaitu angket. Angket yaitu suatu teknik untuk mengumpulkan data secara tidak langsung dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara tertulis nantinya digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi dari responden. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah berupa angket validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ditujukan kepada guru kelas. Validasi ahli materi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi dapat dilihat pada table 3.1 sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Pernyataan** | **No Item Penilaian** | **Jumlah Item** |
|  |  | Kesesuaian materi pada media papan putaran pintar dengan *surprise box* terhadap tujuan yang ingin dicapai | 1 | 1 |
| 1 | Kualitas Materi | Kesesuaian media papan putaran pintar dengan *surprise box* pada materi yang akan di capai | 2 | 1 |
|  |  | Materi yang disajikan pada media papan putaran pintar dengan *surprise box* dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa | 3 | 1 |
|  |  | Media yang digunakan pada pelajaran tumbuhan sumber kehidupan di bumi dapat menambah pengetahuan siswa | 4 | 1 |
| 2 | Kemanfaatan | Materi yang dipelajari siswa sesuai dengan kebutuhan siswa | 5 | 1 |
|  |  | Materi pada media papan putaran pintar dengan *surprise box* mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran | 6 | 1 |
|  |  | Media papan putaran pintar dengan *surprise box* dapat memperjelas pemahaman siswa tentang pembelajaran | 7 | 1 |
|  |  | Media papan putaran pintar dengan *surprise box* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran | 8 | 1 |

1. Validasi Ahli Media

Validasi ini ditujukan kepada dosen ahli dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi ahli media berisi tentang tampilan yang ada pada media mencakup kemenarikan dan bentuknya. Dengan angket validasi ini bertujuan memperoleh data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box*. Kisi-kisi angket dapat dilihat pada table 3.2 sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Pernyataan** | **No Item Penilaian** | **Jumlah**  **Item** |
|  |  | Kesesuaian warna pada media papan putaran pintar dengan *Surprise box* menarik | 1 | 1 |
| 1 | Kemenarikan  Media | Media papan putaran pintar dengan *Surprise box* mudah digunakan | 2 | 1 |
|  |  | Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari | 3 | 1 |
| 2 | Ketahanan Media | Media papan putaran pintar dengan *Surprise box* aman digunakan oleh siswa | 4 | 1 |
|  |  | Keawetan bahan yang digunakan pada media papan putaran pintar dengan *Surprise box* | 5 | 1 |
|  |  | Kejelasan tulisan pada media papan putaran pintar dengan *Surprise box* tampak jelas | 6 | 1 |
| 3 | Tampilan Media | Kejelasan materi pada media papan putaran pintar dengan *Surprise box* | 7 | 1 |
|  |  | Ketetapan pemilihan warna pada *background* media | 8 | 1 |
|  |  | Penggunaan media papan putaran pintar dengan *surprise box* sangat mudah | 9 | 1 |

1. Validasi Ahli Pembelajaran (Respon Guru)

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV SD. Adapun tujuan

validasi ahli pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk memproleh data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *surprise box* yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi penilaian ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini :

**Tabel 3.3**

**Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran (Respon Guru)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Pernyataan** | **No Item Penilaian** | **Jumlah Item** |
| 1 | Penyajian Materi | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | 1 | 1 |
|  |  | Kesesuaian media papan putaran pintar dengan *Surprise box* terhadap materi pelajaran siswa | 2 | 1 |
|  |  | Gambar dan materi pada media papan putaran pintar dengan *Surprise box* berkaitan | 3 | 1 |
|  |  | Materi sesuai dengan kemampuan siswa | 4 | 1 |
| 2. | Tampilan Media | Struktur kalimat pada media papan putaran pintar dengan *surprise box* mudah dipahami siswa | 5 | 1 |
|  |  | Tampilan media papan putaran pintar dengan *surprise box* menarik perhatian siswa | 6 | 1 |
|  |  | Tampilan media papan putaran pintar dengan *surprise box* sesuai karakteristik siswa | 7 | 1 |
|  |  | Gambar pada media papan putaran pintar dengan *surprise box* menarik perhatian siswa | 8 | 1 |
|  |  | Warna dan tulisan pada media papan putaran pintar dengan *surprise box* tampak jelas dan mudah dibaca | 9 | 1 |
| 3 | Keterlibatan Peserta Didik | Media papan putaran pintar dengan *surprise box* mudah digunakan siswa pada proses pembelajaran | 10 | 1 |
|  |  | Media papan putaran pintar dengan *surprise box* dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran | 11 | 1 |

### 3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi tumbuhan sumber kehidupan dibumi adalah observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya (sugiyono,2019). Observasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data keterlaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 105345 Sidodadi Ramunia, pemanfaatan media pembelajaran dan sarana prasarana yang ada di sekolah. Observasi bertujuan untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan yang ada dikelas IV SD.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Angket adalah cara pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung, menggunakan pertanyaan dan nilai serta respon terhadap produk yang sudah dikembangkan. Penelitian menggunakan angket ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Angket validasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Angket digunakan agar mengetahui kelayakan media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* yang sudah dikembangkan peneliti. Penggunaan angket validasi bertujuan untuk mendapatkan nilai dan saran maupun komentar tentang produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti agar menghasilkan produk yang lebih baik.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan bertujuan untuk memenuhi data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengambilan dokumentasi pada saat penyebaran angket untuk ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

## 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data hasil penelitian berupa informasi yang sudah dikumpulkan. Untuk menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari angket dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis data. Analisis data kualitatif diperoleh dari pernyataan pengisian angket oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengembangan media yang dibuat. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil data yang sudah dikumpulkan dengan cara melakukan penyebaran angket oleh para ahli menggunakan pengukuran skala *likert* lalu akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

x 100

Keterangan:

*P* = Nilai Akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Keriteria skor penilaian yang dilakukan oleh validator ahli pada angket validasi terhadap media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**

**Skala *Likert***

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

Sumber: Hutagalung, A.P & Silalahi, B.R (2023:7779)

Adapun kriteria skor penilaian kelayakan media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* yang dikembangkan menggunakan kategori penilaian sebagai berikut ini:

**Tabel 3.5**

**Kriteria Penilaian Kelayakan Media**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai** | **Kriteria** |
| 81 – 100 | Sangat Layak |
| 61 – 80 | Layak |
| 41 – 60 | Cukup Layak |
| 21 – 40 | Kurang Layak |
| 0 – 20 | Tidak Layak |

Sumber: Hutagalung, A.P & Silalahi, B.R (2023:7779)