# BAB III

# METODE PENELITIAN



## 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang lebih di kenal dengan istilah *Research and development (R&D)*. Penelitian *Research and development (R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah salah satu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada*.*

Menurut Gray, dkk (2009: 18)“Research and Development (R&D) is the process of researching consumer needs and then developing products to fulfill those needs”. Sugiyono (2009: 297) mengemukakan bahwa “penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk melalui tahapan tertentu, hingga nantinya dihasilkan sebuah produk yang teruji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap kebutuhan.

Lebih lanjut Trianto (2011: 243) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk melalui tahapan tertentu, hingga nantinya dihasilkan sebuah produk yang teruji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap kebutuhan.

Jenis penelitian ini di pilih karena dalam penelitian ini tujuan utamanya adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan bahan ajar tematik pada tema pahalawanku yang berbentuk buku cetak yang modern berbasis model *Problem Based Learning.*

Pada pengembangan bahan ajar berbasis model *Problem Based Learning* ini peneliti akan menggunakan model ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, yang terdiri dari lima tahapan yaitu (A) Analysis, (D) Desain, (D) development, (I) implementation, dan (E) Evaluation. Pengembangan bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam menyelesaikan masalah pada materi pembelajaran tematik tema pahlawanku.

## 3.2 Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar tematik berbasis model *Problem Based Learning* tema pahlawan ku yaitu validator ahli materi dan ahli buku ajar. Validator ahli materi yaitu guru kelas IV SD SWASTA PAB 33 SIDODADI dan validator ahli buku ajar adalah dosen UMN Al Washliyah.

### 3.2.2 Objek Penelitian

Penelitian ini Objekdalampenelitianiniadalahbuku ajar tematikberbasismodel *Problem Based Learning*. Media bukuajartematikberbasismodel *Problem Based Learning*dibuatuntukmembantupembelajaransiswakelas IV SD PAB 33 Sidodadi. Buku ajar tematikinidikembangkandenganberbasis*Problem Based Learning.*

### 3.2.3 Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan bahan ajar tematik berbasis *model Problem Based Learning* Tema IV Pahlawan ku Kelas IV ini dilaksanakan pada semester genap Tahun ajaran 2022/2023.

## 3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan

Dalampenelitianinipenelitihanyamembatasipengembanganhanyapadatahappengembangan (*development)*.Dikeranakan penelitimemodifikasi model pengembangansesuaidengankebutuhan. Model pengembangan yang digunakanmengacupadamedel ADDIE terdiri 5 tahap, yaitu*Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan*Evaluation* (Evaluasi). Akan tetapi, karenaketerbatasantenaga, biaya, danwaktuyang dimilikipenulis, makapadatahap pengembangan hanyaakandilakukandalamskalaterbatas.Adapunpenjelasandari model pengembangan ADDIE berdasarkanpadatahap*Analysis* (Analisis), *Design* (Perecanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan*Evaluation* (Evaluasi).

**Tahap Analisis**

Menganalisis Kebutuhan dan Permasalahan belajar

**Tahap Desain**

Mendesain Produk Bahan Ajar *berbasis Problem Based Learning* (PBL)

**Tahap Pengembangan**

Pengembangan desain bahan ajar berbasis Problem Based Learning (PBL) di validasi oleh para ahli

Validasi Oleh ahli materi

Validasi oleh ahli media

Revisi hasil produk bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang telah di validasi oleh para ahli

**Gambar 3.1**

**Prosedur desain Penelitian**

Berdasarkan prosedur penelitian, langkah yang ditempu dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Langkah penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis PBL kemudian akan divalidasi oleh para ahli sehingga penelitian ini tidak menguji pengaruh produk terhadap kemampuan peserta didik.

1. *Analysis* (analisis)

Padatahapinidilakukananalisismasalahperlusuatupengembangan.Tahapanalisismemuatanalisiskebutuhan, analisiskurikulumdananalisiskarakteristiksiswa.Analisiskebutuhandapatdilakukandenganmenganalisisbahan ajar yang tersedia.Padatahapiniakandiketahuibahan ajar apa yang perludikembangkanuntukmemfasilitasipesertadidik. Analisisselanjutnyaadalahanalisiskurikulum yang dilakukandengankarakteristikkurikulum yang digunakan.Hal ini agar bahan ajar yang dikembangkansesuaidengantuntutankurikulum yang berlaku.Analisisterakhiradalahanalisiskarakterpesertadidik yang dilakukandenganobservasisaatpembelajarantematik. Pada tahap ini peneliti peneliti akan melakukan studi literatur untuk menganalisis literatur yang ada. Studi literatur dilakukan untuk mencari informasi penunjang dalam pengembangan berbasis PBL ini. Pada tahap analisis ini ada dua tahap, yaitu: 1) Analisis Kerja(*Performance Analysis*) pengembangan menganalisis keterampilan, pengetahuan, dan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran, (2) Analisis kebutuhan (*Need Analysis*) pada langkah ini pengembangan menganalisis kebutuhan permasalahan belajar yaitu berupa materi yang relevan, media presentasi, strategi pembelajaran, dan kondisi belajar.

1. *Design* (Perencanaan)

Setelahtahapanalisisselesai, tahapselanjutnyayaitutahap*design*.Padatahapinidilakukankegiatanmengumpulkanmateridanmembuatgambarsemenarikmungkin yang akanditampilkanpadabahan ajar yang dikembangkan. Tahap kedua yaitu desain bahan ajar berbasis PBL. Pada tahap ini yang perlu diperhatikan adalah cara penyajian materi dalam bahan ajar. Penyajian materi dalam bahan ajar berbasis PBL dengan konteks dalam kehidupan peserta didik. Uraian materi diawali dengan fenomena-fenomena yang sering ditemui oleh peserta didik, selanjutnya terdapat pertanyaan atau masalah dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat melihat gambaran materi yang akan dipelajarinya. Setelah dirangsang dengan pertanyaan, diikuti dengan penyajian materi, di mana setiap materi terdapat contoh soal beserta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

1. *Development* (Pengembangan)

Setelahselesaitahap design, tahapselanjutnyayaitu*development.*Padatahappengembanganmerupakankegiatanmengubah design yang sudah di rancangkedalambentukfisikberupaproduk. Tahapinidilakukanuntukmengetahuikelayakanbahan ajar yang dikembangkan. Proses inimelibatkanbeberapa validator, seperti validator ahli buku ajar , validator ahlimateri, validator ahli media danahlipembelajaran SD untukmenilaikelayakanbahan ajaryang dikembangkan. Tahap ketiga yaitu membuat pengembangan bahan ajar. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan produk sebelum membuat bahan ajar adalah menyusun draf bahan ajar pada tema Pahlawanku kelas IV SD.

## 3.4 InstrumendanTeknikPengumpulan Data

Padapenelitiandanpengembanganbukuajartematikberbasismodel *Problem Based Learning*iniinstrumendanteknikpengumpulan data yang digunakanadalahmelalui proses kuesioner (angket). Adapun instrument pengumpulan data yang digunakanpenelitiadalahsebagaiberikut:

Sugiyono (2016:199) menyatakanbahwaKuesionermerupakanteknikpengumpulan data yang dilakukandengancaramemberiseperangkatpertanyaanataupernyataantertuliskepadarespondenuntukdijawabnya. Dapatdisimpulkanbahwaangketataukuesionermerupakanseperangkatpertanyaantertulisuntukpengambilan data sebagaibentukrespondarirespondenterhadapapa yang telahdilakukanya.

Angket yang dibuatolehpenelitiadalahjenisangkettertutupuntukmengukurkelayakanbuku ajar tematik yang dikembangan yang terdiridariangketdankisi-kisi instrument validasibuku ajar, angketdankisi-kisi instrument validasiahlimateri.

Angketvalidariahlibuku ajar ahlimateridigunakanuntukmengetahuikelayakanproduk yang telahdibuatolehpenelitiberupabuku ajar tematikberbasismodel *Problem Based Learning* tema pahlawan ku untukkelas IV SD. Tolakukur yang digunakanpadaangketvalidaribuku ajar, angketvalidasiahlimateriadalahskor yang menggunakan*rating scale*. Adapunkisi-kisiangketvalidasiparaahlidapatdilihatpadatabelberikutini:

Tabel 3.1

Kisi-kisiAngketValidasiAhliBuku Ajar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang dinilai** | **Indikator** | **NomorButir** |
| 1. | KelayakanKegrafikan | UkuranBahan Ajar | 1, 2 |
| DesainSampulBahan Ajar | 3, 4, 5, 6 |
| Desain Isi | 7 |
| 2. | KelayakanBahasa | Lugas | 8, 9, 10 |
| Komunikatif | 11 |
| Dialogisdaninteraktif | 12, 13 |
| KesesuaiandenganPerkembanganPesertaDidik | 14 |
| KesesuaiandenganKaidahBahasa | 15, 16 |
| PenggunaanIstilah, SimbolatauIkon | 17, 18 |

Tabel 3.2

Kisi-kisiAngketValidasiAhliMateri

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No .** | **Aspek yang dinilai** | **Indikator** | **NomorButir** |
| 1. | RelevansiMateri | Kesesuaianmateridengan SK dan KD | 1 |
| Kejelasanperumusantujuanpembelajaran | 2 |
| Kesesuaianmateridenganindikator | 3 |
| Kesesuaianmateridengantujuanpembelajaran | 4 |
| 2. | PengorganisasianMateri | Kejelasanpenyampaianmateri | 5 |
| Sistematikapenyampaianmateri | 6 |
| Kemenarikanmateri | 7 |
| Kelengkapanmateri | 8 |
| Kejelasangambar | 9 |
| 3. | Evaluasi/Latihan | Sistematikapenyampaianpesan | 10 |
| Kejelasanpetunjukpengerjaan | 11 |
| Kejelasanperumusansoal | 12 |
| Kebenarankonsepsoal | 14 |
| Variasisoal | 15 |
| Tingkat kesulitansoal | 16 |
| 4. | StrategiBagiPembelajaran | Mendorong rasa ingintahupesertadidik | 17 |
| DukunganBahan Ajar untukkemandirianpesertadidik | 18 |
| KemampuanBahan Ajar menambahpengetahuanpesertadidik | 19 |
| KemampuanBahan Ajar dalammeningkatkanpemahamanpesertadidik | 20 |
| KemampuanBahan Ajar untukmenambahmotivasipesertadidik | 21 |

Tabel 3.3

Kisi-kisiAngketValidasiPembelajaran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang dinilai** | **Indikator** | **NomorButir** |
| 1. | KelayakanKegrafikan | UkuranBahan Ajar | 1, 2 |
| DesainSampulBahan Ajar | 3, 4, 5, 6 |
| Desain Isi | 7 |
| 2. | KelayakanBahasa | Lugas | 8, 9, 10 |
| Komunikatif | 11 |
| Dialogisdaninteraktif | 12, 13 |
| KesesuaiandenganPerkembanganPesertaDidik | 14 |
| KesesuaiandenganKaidahBahasa | 15, 16 |
| PenggunaanIstilah, SimbolatauIkon | 17, 18 |

## 3.5 TeknikAnalisis Data

Analisis data merupakankegiatan yang dilakukansetelah data seluruhrespondendikumpulkan.Teknikanalisis data yang digunakandalampenelitianiniadalah:

1. Data Kualitatif

Data kualitatifberupakritikdan saran olehahlibahan ajar, ahlimateridan guru kelas IV dianalisissecaradeskriptifkualitatif.Selanjutnyahasilanalisisdapatdigunakansebagaiacuanuntukmerevisiproduk yang telahdikembangkan.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatifadalah data yang dapatdiukurataudihitungsecaralangsung, berupainformasiataupenjelasan yang dinyatakanbilanganberbentukangka.

**Tabel 3.4**

**Skor Tingkat PenilaianKelayakanBahan Ajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Skor** | **Deskripsi** |
| 1 | 1 | TidakLayak |
| 2 | 2 | KurangLayak |
| 3 | 3 | CukupLayak |
| 4 | 4 | Layak |
| 5 | 5 | SangatLayak |

Kemudianuntukmenghitungpresentaseskor LKPD yang dikembangkandigunakanrumussebagaiberikut:

x 100

Keterangan:

*P* = NilaiAkhir

F = Rata-rata skor

N = Skor maksimal

Dari hasilvalidasiahli yang telahdihitungdenganrumustersebutakandiinterpretasikansesuaidengankriteriakelayakansebagaiberikut:

**Tabel 3.5**

**KriteriaSkorPenilaianLembarValidasiAhli**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Skor** | **Deskripsi** |
| 1 | 0-20 | TidakLayak |
| 2 | 21-40 | KurangLayak |
| 3 | 41-60 | CukupLayak |
| 4 | 61-80 | Layak |
| 5 | 81-100 | SangatLayak |