

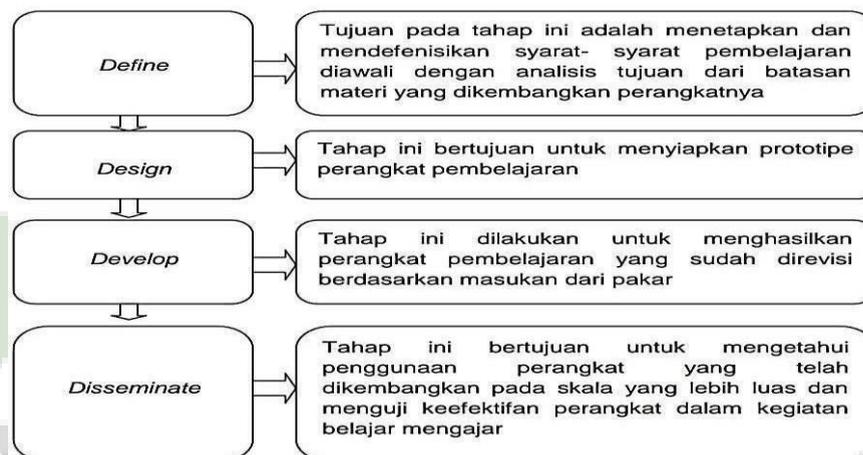
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata, mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sama et al., n.d.) .

Berikut langkah-langkah prosedur pengembangan menurut Thiagarajan :



Gambar 4. Tentang Langkah 4 D

Peneliti menggunakan model pengembangan ini karena modelnya sistematis dan sangat mudah untuk dipelajari sehingga sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, produk yang akan dihasilkan adalah media papan monopoli ilmu pengetahuan mata pelajaran ips yang diharapkan dapat menjadi media penunjang atau bahan ajar dalam proses pembelajaran.

### 3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada empat langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn Model ini terdiri dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan tahap uji coba (*Disseminate*). Sesuai namanya, penjelasan langkah-langkah atau tahapan tahapan dari desain model 4D adalah sebagai berikut :

#### 1. Pendefinisian (*Define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu:

##### a. Analisis ujung depan (*Frontendanalysis*)

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan masalah dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS. Tahap ini dilakukan dengan cara wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas V SDN 101751 Klambir Lima.

##### b. Analisis peserta didik (*Learnier Analysis*)

Tujuan dilakukannya analisis peserta didik yaitu untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir berdasarkan kurikulum. Berdasarkan pra-survei yang telah dilakukan bahwa kondisi yang dialami dalam proses pembelajaran IPS Terpadu kelas V SDN 101751 Klambir Lima, yaitu adanya peserta didik yang lebih cepat menguasai kompetensi dasar dari peserta didik lainnya. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai yang telah melebihi KKM.

Namun tidak semua guru IPS Terpadu menerapkan program pengembangan media dikarenakan guru IPS Terpadu merasa kesulitan dengan tidak adanya bahan media pembelajaran yang bervariasi dalam bentuk permainan. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai nilai melebihi KKM tidak boleh ditelantarkan mereka perlu mendapatkan tambahan pengetahuan sesuai

dengan kapasitasnya, yaitu melalui program pengembangan variasi media pembelajaran. Dilihat dari situasi ini, maka perlu dikembangkan Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS.

**c. Analisis tugas (*task analysis*)**

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran, menentukan keterampilan utama yang harus dikaji. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi semester ganjil IPS Terpadu SD.

**d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)**

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep yang diajarkan agar menyusun bentuk Variasi media pembelajaran yang sistematis. Materi IPS Terpadu dikaji agar sesuai dengan standar isi dan kebutuhan peserta didik di SDN 101751 Klambir Lima.

**e. Analisis tujuan (*task analysis*)**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibentuk rumusan tujuan media pembelajaran yang akan dibuat, sehingga dalam pembuatannya terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Variasi media pembelajaran berupa Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS yang valid dan praktis.

Hasil yang didapat pada tahap ini adalah peneliti mampu menganalisis masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut berupa kurangnya variasi media pembelajaran untuk peserta didik yang telah mencapai ketuntasan disebabkan karena belum ada media pembelajaran yang membuat peserta didik menjaid semangat belajar (Pai et al., 2023).

**2. Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk mendapat rancangan produk sesuai spesifikasi produk yang ditetapkan. Tahapan yang dilakukan pada tahap perancangan adalah sebagai berikut:

**a. Penyusunan tes acuan patokan, langkah ini merupakan penghubung antara**

tahap *define* dan *design*.

- b. Pemilihan pengembangan media pembelajaran yang sesuai tujuan, untuk menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik. Pemilihan pengembangan bahan ajar yang sesuai berdasarkan analisis kebutuhan di SD Negeri 101751 Klambir Lima yaitu Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan tidak ada variasi media pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan variasi media pembelajaran. Selain itu, Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS dapat digunakan ketika proses pembelajaran dikelas maupun di luar kelas.
- c. Pemilihan format, pemilihan format buku di maksudkan untuk mendesain atau merancang isi materi buku IPS yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum merdeka yang digunakan. Pada perancangan sumber belajar, proses yang sistematis dimulai dengan menetapkan ringkasan materi yang akan digunakan, merancang desain media pembelajaran, untuk mengukur keberhasilan serta kelayakan media yang digunakan. Hasil yang didapat dari tahap ini adalah draft dari contoh media monopoli. Draft ini berupa kajian teori yang telah diringkas, sesuai materi yaitu penjajahan belanda dan jepang (Hariyanto et al., 2022).

### 3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan telah dinyatakan valid berdasarkan para ahli, serta praktis berdasarkan respon peserta didik. Tahap ini meliputi:

#### a. Validasi ahli

Validasi ahli berfungsi untuk memvalidasi Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS sebelum dilakukan uji coba, dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi, sehingga dapat diketahui apakah Pengembangan

Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS layak diterapkan atau tidak.

Pengujian validasi ini dilakukan oleh dosen UINSU selaku validator ahli media dan guru IPS Terpadu di SD Negeri 101751 Klambir Lima selaku validator ahli materi. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh validator, selanjutnya Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS diuji kepraktisan oleh peserta didik kelas V di SD Negeri 101751 Klambir Lima. Sehingga pada tahap ini Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS yang telah dinyatakan valid dan praktis.

**b. Uji coba produk**

Uji coba produk dilakukan dengan mengaplikasikan produk pada kelompok terbatas. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik terhadap produk yang peneliti kembangkan. Hasil uji coba produk tersebut berupa skor angket kepraktisan oleh peserta didik.

**4. Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan produk untuk skala yang lebih luas dan bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan produk yang dikembangkan. Penelitian yang akan peneliti lakukan tidak sampai pada tahap penyebaran, dikarenakan keterbatasan biaya dan membutuhkan waktu yang cukup lama sedangkan waktu yang dimiliki oleh peneliti terbatas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**3.3. Uji Coba Produk**

SUMATERA UTARA MEDAN

**3.3.1. Desain Uji Coba**

Dalam penelitian pengembangan, desain uji coba sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Produk tersebut diuji kelayakannya untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap I. Selanjutnya produk

kembali dinilai oleh guru IPS SDN 101751, kemudian dilakukan revisi tahap II. Setelah itu, produk diujicobakan kepada siswa SDN kelas V sebelum produk akan menjadi produk akhir yang layak dan berkualitas sebagai sumber belajar IPS.

### **3.3.2. Subjek Uji Coba**

Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi IPS, ahli media pembelajaran, dan guru IPS SDN 101751 Klambir Lima. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 26 siswa kelas V SDN 101751. SDN 101751 dijadikan tempat uji coba penelitian karena belum banyak terdapat pengembangan sumber belajar berupa Media Monopoli Berbasis papan Ilmu Pngetahuan.

### **3.3.3. Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang proses pengembangan Media Monopoli Berbasis papan Ilmu Pengetahuan. sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan, termasuk data yang berisi masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru IPS SDN 101751 Klambir Lima.
2. Data tentang kelayakan Media Monopoli Berbasis papan Ilmu Pengetahuan. dengan materi penjajahan belanda dan jepang pada indonesia berdasarkan hasil penilaian. Data tersebut mencakup:
  - a. Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
  - b. Data kuantitatif yang berupa skor penilaian (SB=5, B=4, C=3, K=2, SK=1).

### 3.3.4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Sukendra, menyatakan bahwa instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa wawancara, Observasi dan angket.

1. Menurut Esterbeg dalam sugiyono (2019), Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, pengadministrasian angket secara lisan dan langsung terhadap masing-masing anggota sampel. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Wawancara selayaknya dilakukan dengan baik agar dapat menghasilkan data yang mendalam yang tidak mungkin didapat dengan angket karena pewawancara dapat menanyakan lagi untuk jawaban-jawaban yang kurang lengkap. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.

2. Nasution mengemukakan dalam Sugiyono (2020:109) Observasi atau pengamatan adalah kegiatan terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian atau untuk memperoleh data dalam suatu penelitian.

Observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara. Observasi juga dapat dilakukan dengan cara melihat dan mendengarkan peristiwa atau kemudian merekam hasil pengamatannya dengan catatan atau alat bantu lainnya. Observasi memiliki beberapa jenis, antara lain observasi partisipatoris, observasi non-partisipatoris, observasi terstruktur, dan observasi tidak terstruktur.

3. Angket adalah suatu metode pengumpulan data, yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Terdapat dua jenis utama angket, yaitu angket terstruktur dan angket tidak terstruktur. Angket terstruktur memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan

data kuantitatif, sementara angket tidak terstruktur memberikan kebebasan pada responden untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan keinginan mereka (Sirait & Oktavianty, 2021).

Angket digunakan dalam berbagai konteks penelitian untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan dasar dalam penyusunan program, evaluasi, atau pengambilan keputusan. Angket dibuat menjadi tiga kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar yang dikembangkan. Angket pertama validasi ahli desain media oleh Ibu Andina Halimsyah Rambe, M.Pd yang digunakan untuk menguji kelayakan bahan ajar, angket kedua validasi ahli materi oleh ibu Henni Endayani, M.Pd angket tersebut berisi cakupan terkait kualitas isi materi dan evaluasi bahan ajar dan angket ketiga angket responden peserta didik bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang layak tidaknya bahan ajar digunakan peserta didik untuk menerapkan program pengayaan. Sebelum digunakan dalam uji coba terbatas maka angket responden divalidasi oleh dosen pembimbing. Angket sudah dinyatakan layak oleh validator dan angket dapat digunakan peserta didik SD Negeri 101751 Klambir Lima.

### 3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data

Pengembangan bahan ajar menggunakan teknik analisis data dari persentase nilai angket Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menghitung skala valid dan praktisnya produk yang dihasilkan. Untuk mengetahui produk valid suatu produk dilihat dari hasil kuesioner dari ahli, sedangkan untuk mengetahui praktis suatu produk dilihat dari hasil kuesioner peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan skala likert untuk mengetahui sikap, pendapat dan prestasi seseorang atau sekelompok orang (K.A. Nalasari et al., 2021).

No.	Simbol	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	5
2	S	Setuju	4
3	N	Netral	3
4	TS	Tidak Setuju	2
5	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3. Alternatif Skor Jawaban

Perhitungan angket yang dibagikan kepada responden, maka perhitungan angket tersebut dapat diketahui tingkat kevalidan pada suatu produk yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung kevalidan produk yaitu.

**a. Kelayakan**

Data yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh para ahli media dan ahli materi sebagai validator. Tahap ini dihimpun dengan menggunakan angket untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Untuk mencari angka persentase variabel dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan Validator}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase untuk angket validasi bahan ajar tersebut dinyatakan dalam kategori berikut ini:

<b>Bobot Nilai</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Penilaian (%)</b>
1	Sangat tidak kuat	$0\% < N \leq 20\%$
2	Lemah	$21\% < N \leq 40\%$
3	Cukup	$41\% < N \leq 60\%$
4	Kuat	$61\% < N \leq 80\%$
5	Sangat Kuat	$81\% < N \leq 100\%$

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Suatu Produk

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal  $\geq 61\%$  maka Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS sudah dinyatakan valid/layak untuk digunakan dengan syarat merevisi kembali sesuai kekurangannya. Jika mencapai  $\geq 81\%$  Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS dinyatakan valid/praktis tanpa revisi.

**b. Kepraktisan**

Menurut Riduwan dan Akdon (2015:158) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan Validator}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk. Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Skala Nilai	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	$81\% < N \leq 100\%$
4	Kuat	$61\% < N \leq 80\%$
3	Cukup	$41\% < N \leq 60\%$
2	Lemah	$21\% < N \leq 40\%$
1	Sangat tidak kuat	$0\% < N \leq 20\%$

Tabel 5 Kriteria Kepraktisan suatu produk

Kepraktisan Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS ini mempunyai batas minimal yaitu harus mendapatkan persentase  $\geq 61\%$  atau praktis. Setelah menganalisis persentase kepraktisan dari respon peserta didik, juga dilakukan analisis saran dan komentar dari peserta didik untuk memperbaiki Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS menjadi lebih baik (K.A. Nalasari et al., 2021)

### c. Keefektifan

Menurut Riduwan dan Akdon (2015:158) rumus untuk mengelola data perkelompok adalah sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan Validator}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk. Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut :

Skala Nilai	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	$81\% < N \leq 100\%$
4	Kuat	$61\% < N \leq 80\%$
3	Cukup	$41\% < N \leq 60\%$
2	Lemah	$21\% < N \leq 40\%$
1	Sangat tidak kuat	$0\% < N \leq 20\%$

Tabel 6. Kriteria Keefektifan suatu produk

Kelayakan Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS ini mempunyai batas minimal yaitu harus mendapatkan persentase  $\geq 61\%$  atau praktis. Setelah menganalisis persentase kepraktisan dari respon peserta didik, juga dilakukan analisis saran dan komentar dari peserta didik untuk memperbaiki Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS menjadi lebih baik (K.A. Nalasari et al., 2021)