

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono penelitian *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023 : 90). Agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

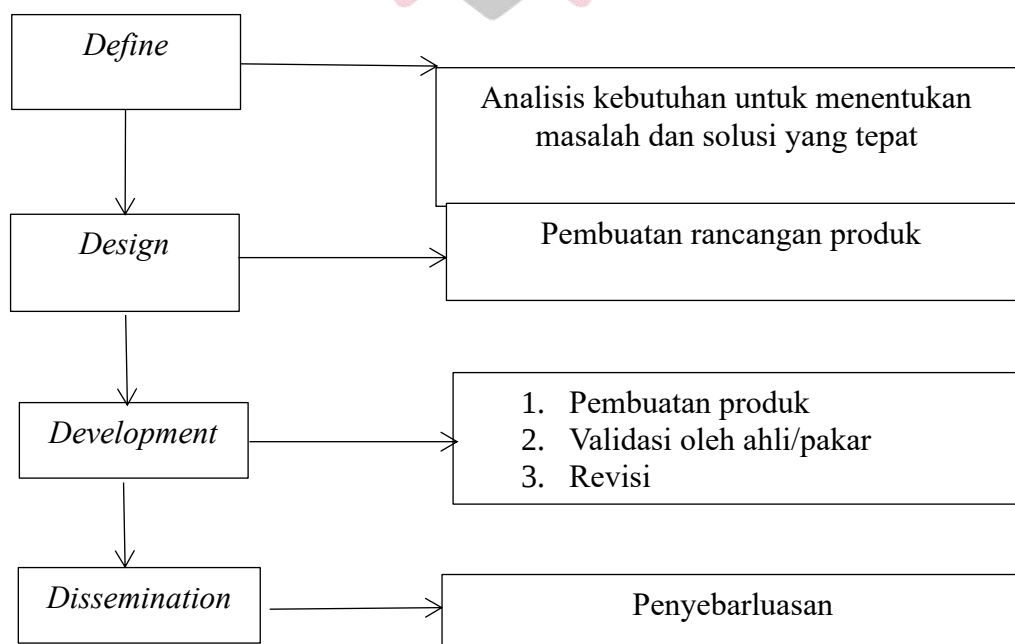
Menurut Arifin, produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian pokok, antara lain: (1) Produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. (2) Produk tersebut berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. (3) Produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran. (4) Produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

Berdasarkan pengertian penelitian dan pengembangan diatas, maka penelitian ini diajukan untuk mengembangkan LKPD berbantuan *Quizizz* pembelajaran IPAS kelas IV SDN 358 Natal pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Pada bahan ajar LKPD ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh pendidik dan dosen ahli.

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D, yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahap yakni : *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan (Johan et al., 2023 : 373).

Berikut ini adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4D:



Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan 4D

Prosedur yang akan dikembangkan adalah sesuai dengan model pengembangan yang ada di atas. Model prosedur adalah model yang mengembangkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, prosedur tersebut dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*define*) adalah tahap untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pendidik. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang harus dilakukan untuk mengembangkan LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik MI/SD. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, tahap pendefinisian dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a) Analisis Ujung Depan

Tahap analisis ujung depan dapat dilakukan untuk menganalisis masalah apa yang akan terjadi di lapangan. Analisis

ini ditujukan kepada pendidik dengan menanyakan permasalahan yang dihadapi ketika proses belajar mengajar, serta harapan pendidik tentang perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan untuk menganalisis ujung depan adalah menggunakan wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai satu orang pendidik selaku wali kelas IV yaitu Ibuk Ismayana S.Pd, wawancara yang dilakukan dengan pendidik terkait dengan kondisi kreativitas belajar peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara, solusi yang

didapatkan untuk memudahkan peserta didik melatih kreativitas belajar yaitu dengan menyediakan bahan ajar atau sarana prasarana pendukung berupa LKPD berbantuan *Quizizz*.

b) Analisis Peserta Didik

Sebelum merancang media pembelajaran, pendidik harus mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal yang harus dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik adalah kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang, ekonomi dan sosial, serta pengalaman belajar sebelumnya. Peserta didik cenderung menggunakan suatu hal yang menarik dan penuh warna yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat peserta didik dalam belajar (Adriantoni, 2021)

Tujuan dari mengenali karakteristik peserta didik yaitu supaya pendidik bisa mengambil cara yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran, seperti peserta didik yang daya tangkapnya lemah, maka harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Instrumen yang digunakan untuk menganalisis peserta didik yaitu melihat kesukaannya.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, maka ditemukanlah solusi yang bisa memudahkan peserta didik untuk melatih kreativitas belajar dengan menyediakan LKPD berbantuan *Quizizz*.

c) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran ini bertujuan untuk menyesuaikan

tujuan pembelajaran dengan tujuan umum yang telah ada dalam pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan daftar tabel analisis tujuan pembelajaran.

Tabel 3.1 Analisis Tujuan Pembelajaran

BAB	Judul	Tujuan Pembelajaran
BAB VI	Indonesiaku Kaya Budaya	1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerah masing-masing 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya masing-masing.
Topik A	Keunikan masyarakat di sekitarku	1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing. 2. Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan warisan budaya. 3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat warisan budaya dan kearifan lokal di lingkungannya.
Topik B	Keragaman Budaya Indonesia	1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing. 2. Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan warisan budaya. 3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat warisan budaya dan kearifan lokal di lingkungannya.
Topik C	Manfaat dan cara melestarikan keragaman budaya	1. Peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia. 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan dan menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia

d) Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menyusun konsep pokok materi yang didukung dengan perangkat pembelajaran. Hal yang dilakukan pada tahap ini menganalisis semua konsep yang harus dikuasai dan dipahami oleh peserta didik pada indikator ketercapaian tujuan pembelajaran

sehingga mencapai kompetensi yang maksimal.

e) Analisis Kurikulum

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Karakteristik kurikulum merdeka belajar itu sendiri yaitu soft skill dan karakter, fokus pada materi esensial, serta pembelajaran yang fleksibel. Kurikulum merdeka memuat capaian pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Struktur kurikulum merdeka merupakan pengorganisasian atas capaian pembelajaran, muatan pembelajaran dan beban pembelajaran. Struktur kurikulum pada pendidikan dasar dibagi menjadi dua kegiatan utama yaitu pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pancasila (Kemendikbud, 2022).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini membahas tentang produk awal. Produk awal harus memperhatikan komponen kelayakan agar layak digunakan di dunia pendidikan nantinya.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

1) Mendesain Tampilan Media

Menentukan rancangan tampilan ukuran, tulisan yang berhubungan dengan materi dan latar warna yang menarik bagi peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.

2) Pemilihan Format Media

Pada bagian ini pemilihan format dalam pengembangan LKPD berbantuan *Quizizz* atau merancangya sebagai media pembelajaran, format yang dipilih akan memenuhi karakter menarik, memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran.

3) Rancangan Pembelajaran

Setelah memilih media pembelajaran serta menentukan format media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dikembangkan, selanjutnya peneliti dapat menyusun rancangan media pembelajaran.

Adapun hasil rancangan yang peneliti buat terdiri dari :

a. Tampilan Cover

Tampilan cover pada media LKPD berbantuan *Quizizz* dirancang sebagus mungkin dengan perpaduan warna yang menyejukan mata serta sedikit stiker yang menjadikannya menarik dan tidak terlalu polos.

b. Merumuskan Identitas LKPD berbantuan *Quizizz*

LKPD berbantuan *Quizizz* memuat tulisan mata pelajaran, kelas, judul bab dan nama peneliti. Peneliti menggunakan font berukuran 21, dengan menggunakan font berwarna hitam, dengan jenis font kaushan script pada slide identitas.

c. Merumuskan CP, TP dan ATP

Media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS berbantuan

Quizizz juga merumuskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran pada slide capaian pembelajaran menggunakan jenis *font comic zine ot* dengan ukuran 28 dan fontnya berwarna putih. Selanjutnya untuk *slide* tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran menggunakan jenis *font* DM seril text yang berukuran 20 dengan warna *font* hitam.

d. Merancang Gambar Pengalaman Bab VI

Gambar pengenalan peneliti dirancang dengan tujuan sebagai pengenalan bab VI Indonesiaku Kaya Budaya, dengan merumuskan beberapa gambar budaya di Indonesia.

e. Merancang Gambar dan Tulisan Topik yang Terdapat dalam bab VI

Judul topik B pada bab VI dirancang menggunakan *font* comic zine ot ukuran 36 berwarna hitam. Bagian gambar pada topik tersebut peneliti dirancang dengan menggunakan gambar kartun dan kartun Islami serta dilengkapi oleh tulisan yang menarik.

3. Tahap Pengembangan (*Developt*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media, selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli bahasa, ahli materi/isi, dan ahli media agar mendapat perbaikan setelah divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam penelitian.

Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Expert appraisal adalah teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

1) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan dari bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS berbantuan *Quizizz* dimana hal itu sesuai dengan ejaan yang disempurnakan. Validasi ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kesesuaian bahasan dan penggunaan tanda baca pada media.

2) Validasi Ahli Materi/Isi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengkaji kelayakan materi bab VI IPAS sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Validasi ini sama halnya dengan yang lain yaitu menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi. Aspek yang dinilai yaitu kualitas isi dan tampilan materi.

3) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbantuan *Quizizz* ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kualitas isi, keterlaksanaan, penampilan media, dan kriteria media pembelajaran.

b. Revisi *Design*

Revisi *design* dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan produk setelah dilakukannya validasi oleh ahli, sehingga menghasilkan produk yang lebih baik. Jika produk dinyatakan tidak layak, maka akan dilakukan revisi sampai ahli mengatakan layak untuk dilanjutkan

c. Tahap Praktikalitas

Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Peserta didik diminta untuk memberikan komentarnya setelah menggunakan media tersebut. Tidak hanya itu, media juga diberikan kepada pendidik dan pendidik diminta untuk memberikan penilaian atau komentar terhadap LKPD berbantuan *Quizizz*.

4. Tahap Penyebarann (*Disseminate*)

Pada kegiatan pengembangan media pembelajaran ini, tahap penyebaran dilakukan dengan cara mensosialisasikan media pembelajaran melalui pendistribusian dalam jumlah yang terbatas kepada peserta didik. Tahap penyebaran ini dilakukan hanya di SDN 358 Natal kelas IV A saja.

Penyebaran ini dimaksudkan untuk memperoleh respon, tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila tanggapan dari pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya media pembelajaran dapat digunakan dengan lebih luas.

C. Desain Uji Coba Produk

1) Tahap Validasi

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan dan pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Pengujian validitas LKPD berbantuan *Quizizz* dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Kevalidan LKPD berbantuan *Quizizz* validator berjumlah 3 orang yang terdiri dari seorang ahli bahasa yaitu Bapak Abdul Basit M.Pd seorang validator media yaitu Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag, M.Pd, dan seorang validator materi/isi yaitu Ibu Ismayana, S.Pd. Ahli materi pada penelitian ini yaitu pendidik di kelas IV, validitas LKPD berbantuan *Quizizz* dilihat dari segi kelayakan bahasa, media dan materi.

2) Tahap Praktikalitas

Pratikalitas menunjukkan tingkat kepraktisan LKPD. Tahap pratikalitas dilaksanakan berdasarkan tanggapan peserta didik dan pendidik dengan menggunakan angket praktikalitas. Pada penelitian ini pratikalitas dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang menjadi tempat penelitian. Praktikalitas produk dapat dilihat dari pendidik mudah menggunakan

LKPD yang telah dikembangkan, tidak menggunakan biaya yang sangat mahal, dapat mengefisienkan waktu, bahan yang mudah didapatkan serta yang tidak terlalu menguras tenaga. Tahap praktikalitas ini yaitu tahap menyebar angket kepada 1 orang pendidik kelas IV yaitu ibu Ismayana, S.Pd dan 20 orang peserta didik kelas IV di SDN 358 Natal. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah merevisi hasil dari setiap validator .

1. Subjek Uji Coba

Penelitian untuk uji coba validitas media pembelajaran,praktikalitas, dan efektivitas dapat dilihat sebagai berikut :

1) Subjek Uji Coba Validitas

Pada tahap uji validitas terdiri dari 3 orang yaitu orang yang terdiri dari seorang ahli bahasa yaitu Bapak Abdul Basit M.Pd., seorang validator media yaitu Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag, M.Pd dan seorang validator materi/isi yaitu Ibu Ismayana, S.Pd.

2) Subjek Uji Praktikalitas

a) Praktikalitas Pendidik

Subjek uji coba adalah 1 orang pendidik kelas IV SDN 358 Natal yaitu Ibu Ismayana, S.Pd.

b) Praktikalitas Peserta Didik

Subjek uji coba peserta didik ada 20 orang peserta didik kelas IVA.

2. Teknik Pengumpulan Data

a) Jenis Data

Data pada penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan data hasil uji validasi, kepraktisan dan keefektivitas.

- 1) Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator dalam pengembangan LKPD berbantuan *Quizizz*.
- 2) Data kuantitatif diperoleh dari data skor dari penyebaran angket validitas, dan praktikalitas dari pendidik dan peserta didik, serta data efektivitas dari hasil tes peserta didik terhadap LKPD berbantuan *Quizizz*

c) Instrumen Pengumpulan Data

1) Wawancara

“Wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data primer dengan cara komunikasi dua arah. (Wiguna Yedi., 2013). Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya dilakukan pengembangan LKPD dikelas IV SDN 358 Natal

Mengumpulkan data tentang pentingnya dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya dilakukan pengembangan LKPD berbantuan *Quizizz* dikelas IV SDN 358 Natal

2) Kuesioner/angket

Kusioner adalah teknik pengumpulan data primer dengan menggunakan daftar pertanyaan mengenai variabel yang diukur melalui perencanaan yang matang, disusun dan dikemas sedemikian rupa sehingga jawaban dari semua pertanyaan benar-benar dapat menggambarkan keadaan variabel yang sebenarnya (Wiguna, 2013:57). Kusioner (angket) menggunakan skala Guttman yaitu hanya menyiapkan pernyataan dengan menyiapkan jawaban ya dan tidak.

3) Dokumentasi

Menurut Mustafa, banyak penelitian yang dalam analisisnya menggunakan data sekunder (data yang sudah tersedia), sehingga peneliti tinggal menyalin saja. Data sekunder dapat digunakan sebagai sarana pendukung memahami dan menjelaskan masalah yang akan diteliti agar lebih operasional dan memberi solusi permasalahan yang ada (Wiguna, 2013 :56).

3. Teknik Analisis Data

Dalam mengolah data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif, yaitu :

- 1) Analisis angket validitas. Analisis angket validasi ahli digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap media yang dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan menggunakan pedoman penilaian “Skala *Likert* disusun berkategori positif”. Pernyataan positif mendapatkan bobot tertinggi dengan rincian sebagai berikut:

Table 3.2 Bobot Pertanyaan Validitas LKPD Berbantuan Quizizz

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Duli, 2019)

Perhitungan data nilai akhir validitas, praktikalitas dan efektivitas LKPD berbantuan *Quizizz* dianalisis dalam skala (0-100), dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

V : Nilai validasi LKPD berbantuan *Quizizz*.

X : Skor yang diperoleh dari hasil validitas LKPD berbantuan *Quizizz*.

Y : Skor maksimal hasil validitas LKPD berbantuan *Quizizz*.

Tabel 3.3 Kriteria Nilai Validitas LKPD Berbantuan Quizizz

No	Nilai	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40 %	Kurang Valid
5	0% - 20%	Tidak Valid

(Duli, 2019)

LKPD berbantuan *Quizizz* dikatakan valid, praktis, efektif apabila hasil yang di dapat berada pada rentang 61% - 80 % dan dapat dilanjutkan ke uji coba praktikalitas. Kemudian jika kurang dari 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan

- 2) Analisis angket praktikalitas data diperoleh dari angket yang telah diisi oleh pendidik dan peserta didik, selanjutnya dilakukan analisis kuantitatif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media, kemudian dihitung dengan skala likert sebagai berikut :

Tabel 3.4 Bobot Pertanyaan Praktikalitas LKPD Berbantuan Quizizz

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Duli, 2019)

Perhitungan data nilai akhir praktikalitas dianalisis dalam skala (0-100)

dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

V : Nilai validasi LKPD berbantuan Quizizz.

X : Skor yang diperoleh dari hasil validitas LKPD berbantuan Quizizz.

Y : Skor maksimal hasil validitas LKPD berbantuan Quizizz.

Tabel 3.5 Kriteria Nilai Praktikalitas LKPD Berbantuan Quizizz

No	Nilai	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40 %	Kurang Praktis
5	0% - 20%	Tidak Praktis

(Duli, 2019)

Dari penjelasan tabel tersebut, maka LKPD berbantuan Quizizz dikatakan praktis apabila hasil praktikalitas berada pada rentang 61%-80%.