

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

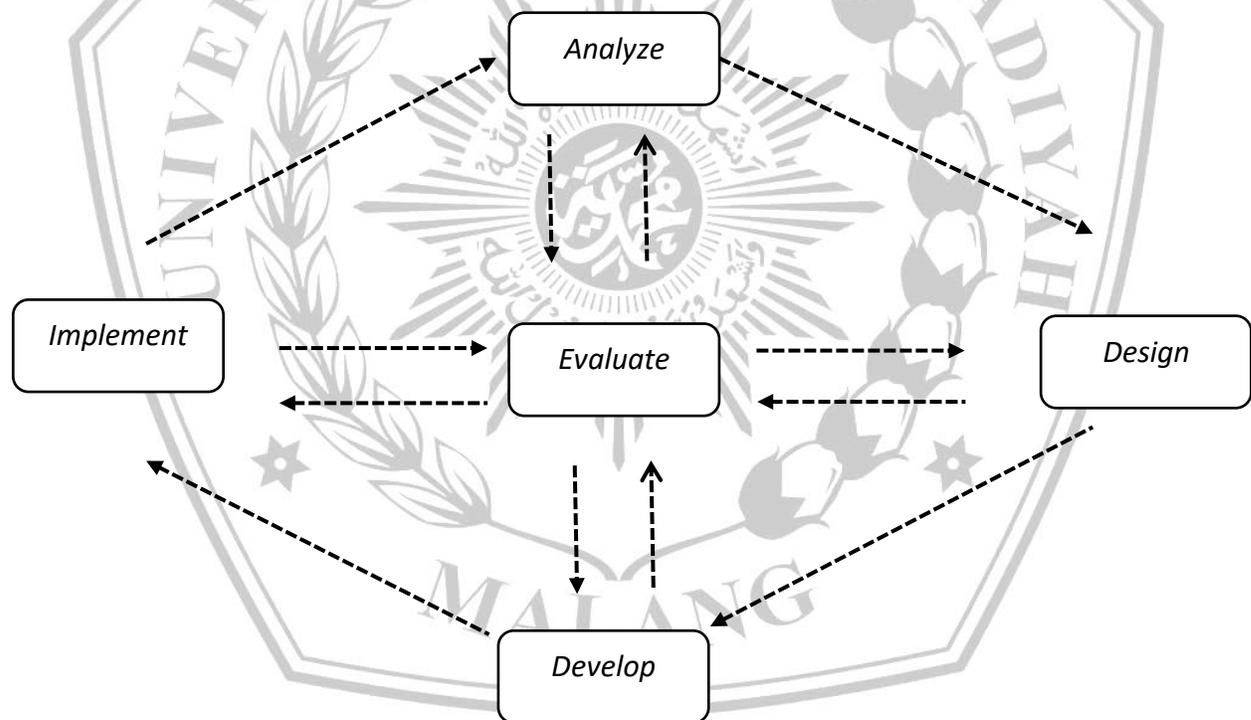
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D). Jenis penelitian ini diterapkan untuk menghasilkan produk tertentu. Untuk bisa menciptakan produk tertentu dilakukan penelitian yang memiliki sifat analisis kebutuhan dan untuk menguji produk tersebut sehingga dapat berguna bagi masyarakat luas (Sidik, 2019). Penelitian dan pengembangan dapat dilakukan secara kualitatif. Berdasarkan analisis kebutuhan yang disebutkan oleh peneliti, maka peneliti memilih untuk menerapkan jenis penelitian bahan ajar berupa media.

Dalam penelitian peneliti memilih penelitian ADDIE yaitu Analisis (analysis), Desain (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), dan Evaluasi (evaluation) (Hadi, 2016). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan tersebut melalui tahapan-

tahapan yang sistematis dalam mengembangkan suatu produk sehingga hasil produk sesuai dengan karakter siswa. Setiap tahap model pengembangan ADDIE melakukan evaluasi dan revisi sehingga menghasilkan sebuah produk yang valid. Disamping itu model pengembangan ADDIE ialah model yang mendasain pembelajaran dan melalui sebuah proses yang terorganisir dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model pengembangan ADDIE ialah model yang dimanfaatkan dalam merancang pembelajaran melalui lima tahapan.

Tahapan model ADDIE dapat terpaparkan dalam bagan berikut:



B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Produk yang akan dibuat peneliti yaitu media pembelajaran Roda Baca pada kelas I Sekolah Dasar. Terdapat lima tahapan atau langkah-langkah pengembangan model ADDIE yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan ADDIE

Aspek	Konsep	Prosedur Umum
<i>Analyze</i>	Analisis kebutuhan dilakukan pada saat observasi awal sebagaimana untuk mengetahui apa masalah dalam pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi masalah pembelajaran 2. Mengonfirmasi sasaran Pendidikan 3. Mengamati sarana dan prasarana 4. Mengamati lingkungan sekolah 5. Mengnalisis materi
<i>Design</i>	Merancang bagaimana strategi dan metode yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah untuk mencapai tujuan dari analisis.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyesuaikan kemampuan siswa 2. Menyesuaikan kurikulum dan materi 3. Menyesuaikan bentuk dan model media 4. Membuat rancangan media
<i>Development</i>	Mengembangkan media dan memvalidasi produk yang dikembangkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan produk 2. Memvalidasi ahli materi dan ahli media
<i>Implementation</i>	Mengimplementasikan produk kepada siswa dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung efesiensi waktu 2. Mempersiapkan siswa dan guru
<i>Evaluasion</i>	Menilai kualitas produk baik sebelum dan sesudah penerapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih alat evaluasi 2. Melakukan evaluasi

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah fase peneliti menyelidiki kebutuhan pengembangan media pembelajaran dan menganalisis syarat-syarat maupun kelayakan dalam mengembangkan suatu produk. Melalui fase ini peneliti perlu melakukan kegiatan pengumpulan informasi dan data yang dibutuhkan. Berdasarkan observasi awal, proses belajar berlangsung di kelas I SDN 1 ASEMBAGUS peneliti melangsungkan proses wawancara dengan guru kelas, siswa kesulitan dalam kegiatan pembelajaran dan tidak keefektifan suasana dalam kelas karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan bahan ajar hanya melalui buku tema sehingga kurangnya respon atau umpan balik yang diberikan siswa.

2. Perencanaan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat membantu peneliti sebagai dasar untuk merancang sebuah media pembelajaran yang membantu memunculkan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga bisa mengasah kemampuan berpikir siswa. Maka dari itu peneliti akan membuat media pembelajaran yang dikemas melalui metode bermain sambil belajar sehingga dapat menarik perhatian dalam kegiatan pembelajaran. Media Roda Baca merupakan landasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang menarik melalui metode bermain sambil belajar. Media Roda Baca merupakan media yang dikemas dalam bentuk seperti kincir angin yang terdapat huruf vocal dan huruf konsonan. Peneliti akan mengembangkan media Roda Baca di kelas I SDN 1 Asembagus.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini peneliti menghasilkan dari fase perencanaan (Design), peneliti melaksanakan pengembangan sebuah produk yang sudah dirancang, meliputi perencanaan produk dan menyempurnakan isi produk yaitu:

- a. Media Roda Baca memuat satu mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia.
- b. Media Roda Baca memiliki huruf vocal dan huruf konsonan yang terdapat dalam sebuah lingkaran yang tersusun rapi dan dapat di putar jika digunakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini peneliti akan menerapkan atau mengimplementasikan bahan ajar yang sudah dikembangkan yaitu media Roda Baca di SDN 1 Asembagus khususnya pada kelas I pada proses kegiatan pembelajaran yakni pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi huruf vocal dan huruf konsonan. Peneliti menulis kendala yang dialami selama uji coba dilaksanakan, setelah itu kegiatan pembelajaran selesai siswa diberikan evaluasi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sekaligus membagikan angket respon siswa demi melihat respon siswa pada media pembelajaran “Roda Baca”.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan suatu media, dimana pengembangan melakukan evaluasi atau perbaikan pada media Roda Baca yang sudah dikembangkan. Evaluasi ini dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu: (1) Evaluasi Formatif yang dilakukan di tiap akhir tahapan; (2) Evaluasi Sumatif dilakukan setelah kegiatan keseluruhan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian Penelitian

Pengembangan dilaksanakan pada jenjang kelas I di SDN 1 Asembagus yang berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2023.

D. Tehnik pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk memperoleh data melalui pengamatan secara langsung. Observasi merupakan tahapan pertama dalam prosedur pengembangan media, dengan kegiatan observasi peneliti dapat mengenali kebutuhan dalam pengembangan media. Menurut (Suryanto & Budhi Waluyo, 2016) observasi ialah pengumpulan data yang biasa dilaksanakan melalui kegiatan penglihatan, pendengaran, dan penciuman dalam mendapatkan informasi untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian.

2. Wawancara

Wawancara ialah kegiatan yang dilaksanakan dua orang dalam memperoleh data atau informasi melalui tanya jawab antara peneliti dan pemberi informasi. Menurut (Hansen, 2020) tata cara dalam melakukan wawancara agar memperoleh informasi yang jelas dari subjek penelitian yaitu melakukan perkenalan diri, menjelaskan maksud kunjungan, menjelaskan materi wawancara sekaligus mengajukan pertanyaan. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan wawancara pada wali kelas I SDN 1 Asembagus. Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh data (informasi) tentang siswa dalam kegiatan pembelajaran serta kendala atau hambatan yang terjadi saat pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan data berupa foto atau gambar supaya proses pengembangan media Roda Baca dilengkapi dengan lampiran gambar yang kemudian dikembangkan menjadi data deskriptif.

4. Angket atau kuisioner

Angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang disediakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dari narasumber. Menurut (Riany, 2016) angket yaitu pertanyaan yang ditanyakan pada orang lain supaya narasumber bersedia merespon sesuai dengan keinginan peneliti. Angket yang dibagikan untuk mendapatkan informasi terkait kelayakan media yang dikembangkan yaitu

media Roda Baca, angket ditujukan kepada responden validasi ahli materi dan validasi ahli media.

E. Instrument Penelitian

Penelitian pengembangan mempunyai tujuan dalam menciptakan sebuah produk bahan ajar yaitu media pembelajaran yang valid dan memiliki fungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam melakukan penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan instrumen penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Instrumen Observasi

Observasi dilakukan langsung untuk mendapatkan data atau informasi tentang pembelajaran kelas I di SDN 1 Asembagus. Adapun pedoman observasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Tabel Kisi – Kisi Intrumen Observasi

No.	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Jumlah siswa kelas I SDN Asembagus	1	
2.	Karakteristik siswa kelas I SDN Asembagus	2	
3.	Keaktifan dan partisipasi siswa kelas I SDN Asembagus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	3	
4.	Proses kegiatan pembelajaran di kelas I SDN Asembagus	4	6
5.	Ketersediaan media Pembelajaran	5	
6.	Pengimplementasian metode dan model yang digunakan pada siswa kelas I SDN 1 Asembagus	6	

Sumber: (Olahan data peneliti)

2. Instrumen Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada Bu Indra guru kelas I SDN 1 Asembagus, wawancara dilakukan guna untuk memperoleh informasi secara langsung dari Bu Muji selaku narasumber.

Adapun lembar instrumen wawancara sebagai berikut :

Tabel 3.3 Tabel Kisi – Kisi Instrumen Wawancara

No.	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Kurikulum yang digunakan di sekolah SDN 1 Asembagus	1	
2.	Kendala atau kesulitan yang dihadapi guru saat proses pembelajaran di kelas I SDN 1 Asembagus.	2	
3.	Kesulitan atau kendala yang dihadapi siswa kelas I SDN 1 Asembagus.	3	6
4.	Pengimplementasian metode dan model yang digunakan di SDN 1 Asembagus.	4	
5.	Ketersediaan media pembelajaran.	5	
6.	Jumlah siswa kelas I SDN 1 Asembagus.	6	

Sumber: (Olahan data peneliti)

3. Instrumen angket atau kuisioner

Angket yang dimanfaatkan yaitu angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Angket validasi ini diperlukan untuk mendapatkan informasi tentang tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Terdapat aspek penilaian yang dimanfaatkan dalam angket validasi ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Tabel 3. 4 Tabel Kisi – Kisi instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Isi Materi	- Isi materi yang sistematis	1	4
		- Kejelasan uraian isi materi	2	
		- Kejelasan contoh yang disertakan	3	
		- Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	- Materi yang disajikan harus sesuai dengan indikator	1	2
		- Materi harus sesuai dengan pembelajaran	2	
3.	Kurikulum		1	4
		- Kesesuaian antar capaian pembelajaran dan indikator	2	
		- Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan isi materi	3	
		- Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa	4	
		- Kesesuaian materi dengan psikomotorik siswa		

Sumber: (Olahan data peneliti)

b. Ahli Media

Tabel 3. 5 Tabel Kisi – Kisi instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Tampilan Media	- Tampilan media menarik	1	3
		- Ukuran media	2	
		- Memiliki macam warna	3	
2.	Kelayakan isi	- Isi materi sesuai dengan topik	1	3
		- Bentuk dan ukuran sesuai	2	
		- Kejelasan dalam menyajikan materi	3	
3.	Pembelajaran	- Tampilan dapat menarik perhatian siswa	1	3
		- Media yang dapat digunakan sebagai bahan penunjang pembelajaran	2	
		- Tampilan yang dapat meningkatkan semangat siswa	3	

Sumber: (Olahan data peneliti)

4. Kuisisioner Siswa

Hasil kuisisioner guru kelas dan siswa digunakan untuk mendapatkan informasi terkait hal yang menarik dari penggunaan media pembelajaran. Terdapat aspek penilaian yang dimanfaatkan dalam angket respon guru dan siswa sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Tabel Kisi – Kisi Kuisisioner angket siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Manfaat Media	- Mempermudah proses pembelajaran	1	4
		- Membantu memudahkan siswa dalam memahami materi	2	
		- Media dapat dioperasikan dengan mudah	3	
		- Mengubah suasana dalam pembelajaran	4	

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
2.	Antusias penggunaan Media	- Memotivasi siswa mengikuti pembelajaran	1	3
		- Siswa dapat menggunakan media dengan mandiri	2	
		- Penggunaan tidak bosan dalam pembelajaran	3	

Sumber: (Olahan data peneliti)

5. Angket Respon Pengguna

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen respon siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan media oleh siswa	a. Media memiliki penampilan yang menarik b. Siswa dapat memahami materi dengan mudah
2.	Respon siswa	a. Setelah menggunakan media siswa merasa kesulitan dan bosan b. Siswa merasa terbantu memahami materi c. Siswa terbantu dalam penyelesaian soal
3.	Isi media	a. Apakah isi dari media menarik b. Apakah isi dari media membantu dalam penyelesaian

Sumber: (Olahan data peneliti)

F. Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDN 1 Asembagus menerapkan teknik analisis data melalui analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik yang dimanfaatkan peneliti dijabarkan sebagai berikut :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan untuk menganalisis data dari hasil instrumen penilaian validasi ahli media, validasi ahli materi, siswa dan guru. Hasil instrumen penilaian dari ahli-ahli validasi berupa tanggapan, kritikan, serta perbaikan dari instrumen angket. Kemudian pengolahan data penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai dasar dalam mempertimbangkan tahapan selanjutnya yaitu perbaikan produk media Roda Baca.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media Roda Baca. Pada data kuantitatif analisis validasi media pembelajaran dilaksanakan melalui pemerolehan data yang berasal dari kuisisioner ahli materi, media, siswa, dan guru kelas I. Penelitian dan pengembangan ini terdapat pemerolehan data melalui uji coba dan validasi produk. Data kuantitatif yang diperoleh yaitu nilai angka didasarkan pada instrumen penilaian pada media Roda Baca. Skala psikometrik yang biasa digunakan dalam kuisisioner, selain itu biasa digunakan dalam riset berupa survei.

a. Analisis Data Angket Validasi

Skala Likert merupakan skala yang dimanfaatkan dalam pengukuran pendapat, persepsi atau sikap seseorang baik secara individu ataupun kelompok terkait peristiwa fenomenasosial (Viktor Handrianus Pranatawijaya, 2019). Skala likert menunjukkan tingkat responden pada sebuah pernyataan dengan melakukan pilihan pada salah satu pilihan yang

ada dengan ketentuan berikut ini : (1)sangat setuju, (2)setuju, (3)tidak setuju, (4)sangat tidak setuju.

Tabel 3. 8 Tabel Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Setuju

Presentase yang diperoleh dari ahli validasi diperoleh muncullah rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

1. P: Presentase yang dicari
2. $\sum R/N$: Jumlah Skor Perolehan
3. N: Skor

Maksimal Data yang dihitung presentasenya, sehingga hasil dari perhitungan presentase diinterval sebagai berikut :

Tabel 3. 9 Tabel Analisis Data Presentase

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	$81 \leq x \leq 100\%$	Sangat Setuju	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	$61 \leq x \leq 80\%$	Setuju	Layak, tidak perlu direvisi
3.	$41 \leq x \leq 60\%$	Tidak Setuju	Kurang layak, perlu direvisi
4.	$21 \leq x \leq 40\%$	Sangat Tidak Setuju	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : dimodifikasi peneliti(Viktor Handrianus Pranatawijaya, 2019)

b. Analisis data angket respon

Dalam respon pengguna yaitu siswa dihitung menggunakan skala Guttman. Pada skala Guttman hanya terdapat 2 pilihan jawaban atau 2 kategori nilai, yaitu ya atau tidak, benar atau salah. Sehingga nilai yang diberikan antara 1 atau 0 (Viktor Handrianus Pranatawijaya, 2019).

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar (Ya)}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100\%$$

Keterangan :

1. Ya = 1
2. Tidak = 0

Tabel 3.10 Kriteria Respon Siswa

Tingkat pencapaian	Data kualitatif	Keterangan
100% - 81%	Sangat Baik = SB	Tidak perlu revisi
80% - 71%	Baik = B	Revisi seperlunya
70% - 51%	Cukup Baik = CB	Cukup banyak revisi
<50%	Kurang Baik = KB	Banyak revisi

Sumber : dimodifikasi peneliti (Viktor Handrianus Pranatawijaya, 2019)