

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Samudera dkk. (2019: 2) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai proses pengembangan produk tertentu untuk memenuhi kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang tepat.

Sugiyono (2009: 297) Metode penelitian dan pengembangan, sering dikenal sebagai penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris, adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan memverifikasi kelayakannya. Untuk menciptakan produk pembelajaran yang customized, dilakukan penelitian berupa uji kegunaan dan analisis kebutuhan untuk memastikan produk akhir layak digunakan oleh masyarakat umum. Dari sudut pandang ini dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan mencakup model penelitian yang menghasilkan produk yang selanjutnya divalidasi oleh ahli media, pakar industri, dan guru bahasa Prancis.

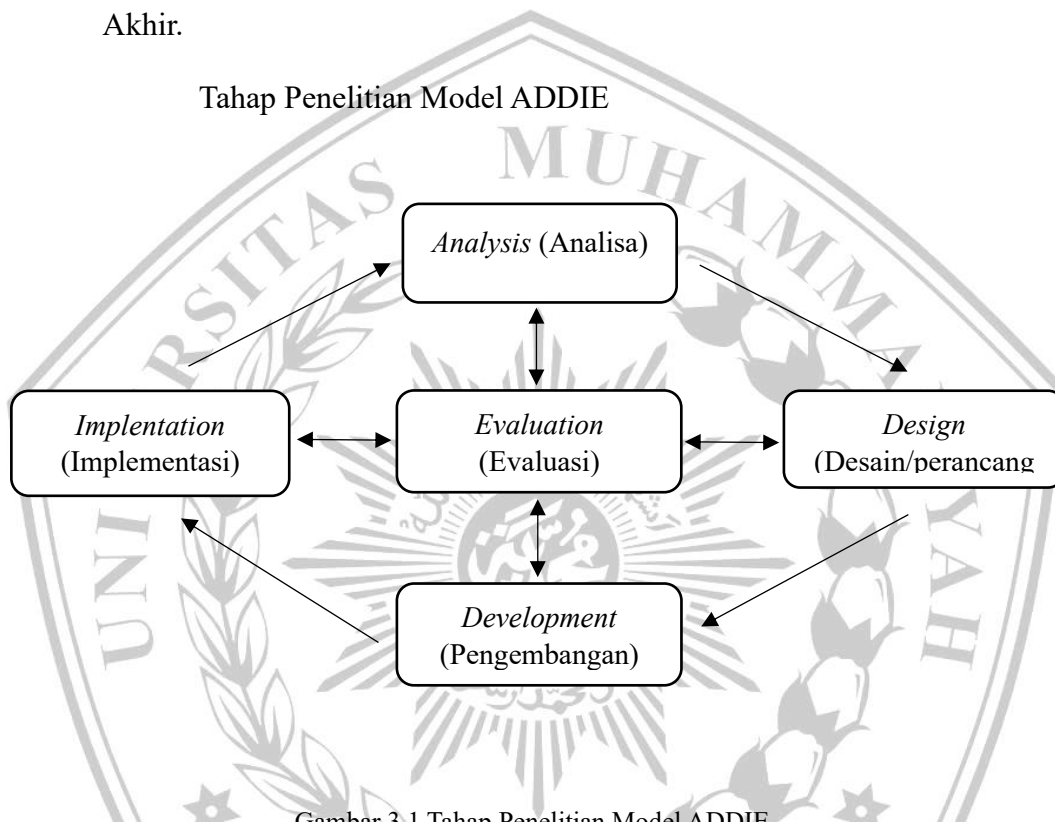
Jenis produk yang dibuat pada pengembangan ini adalah Media Dadu huruf dengan bantuan kartu kata. Produk akhir akan diuji kegunaannya terlebih dahulu. Untuk menentukan layak atau tidaknya digunakan untuk memvalidasi validitas dan kepraktisan Media Dadu huruf dengan bantuan kartu kata.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh William Lee (2004). Tahap pengembangan merupakan proses sistematis dan mudah dipahami dalam pembuatan media pembelajaran. Lima fase paradigma pengembangan ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Analisis kebutuhan, yang meliputi analisis materi dan rencana pembelajaran, dilakukan pada tahap pertama. Analisis dapat dilakukan dengan meninjau isu-isu terkini dalam lingkungan pembelajaran, kemajuan teknologi, dan karakteristik siswa. Pada tahap kedua, desain produk dikembangkan dengan membuat storyboard dengan tujuan merencanakan konsep formulasi produk. Tahap ketiga adalah mengembangkan isu-isu yang telah dianalisis sebelumnya agar lebih sesuai dengan masalah yang ada dengan kualitas produk dan menciptakan sumber belajar yang lebih bermanfaat. Tahap keempat terdiri dari pengujian produk yang dikembangkan pada konsumen atau peserta penelitian dan kemudian menggunakannya dalam situasi nyata. Tahap kelima melibatkan evaluasi proses pengembangan produk untuk menentukan apakah produk tersebut cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Dasar pemikiran penggunaan model pengembangan ADDIE adalah pendekatannya yang lugas dan sistematis terhadap proses. Model ini memungkinkan kemungkinan untuk melakukan pemrosesan dan evaluasi berkelanjutan di setiap fase saat berlangsung, yang menghasilkan produk akhir yang dianggap valid.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Menurut Padmo (2004: 418-423) menyatakan bahwa proses pembuatan media dalam penelitian mempunyai tahapan tersendiri, seperti berikut: (1) tahap analisis kebutuhan (2) tahap desain media (3) tahap pembuatan media (4) tahap validasi dan uji media dan (5) Tahap Media Akhir.



C. Pengembangan produk awal

Setelah analisis kebutuhan guru selesai, langkah selanjutnya adalah menyusun prosedur produk untuk membuat materi pembelajaran yang akan membantu pembaca pemula menjadi pembaca yang lebih mahir. Untuk meningkatkan keterampilan membaca awal siswa kelas satu, proses untuk membuat lingkungan pembelajaran berbasis kartu kata untuk soal matematika harus dikembangkan.

D. Uji Coba Produk

Tujuan pengujian produk adalah untuk mengetahui tingkat kemampumesinan dan kekuatan tarik media pembelajaran kubus huruf menggunakan kartu kata. Pengujian ini dilakukan secara bertahap (uji coba lapangan terbatas) agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

1. Desain uji Coba Produk

Desain uji coba pengembangan pada penelitian ini, dilakukan uji coba lapangan terbatas kepada delapan siswa kelas I SDN Junrejo 02 untuk menguji rancangan media pembelajaran berbasis kartu kata untuk masalah ejaan.

2. Subjek uji coba produk

Subjek uji coba produk atau eksperimen dibatasi sebanyak delapan siswa kelas satu SDN Junrejo 02 Batu. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dan keandalan media pembelajaran dadu huruf mdengan bantuan kartu kata untuk mendapatkan modifikasi atau penyempurnaan pada produk akhir.

E. Jenis Data

Jenis data yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif diperoleh dari angket respon validasi produk, angket dengan respon siswa, angket untuk memantau keterlaksanaan proses pembelajaran siswa, dan angket untuk menilai kemampuan membaca siswa.

2. Media, materi, praktisi bahasa dan rata-rata data kualitatif siswa dari hasil analisis berbasis angket menghasilkan data kualitatif. Data kualitatif merupakan data deskriptif yang berbentuk pernyataan. Data kualitatif diperoleh pada saat proses validasi melalui saran dan komentar dari siswa serta ahli media dan materi.

F. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Junrejo 02 Batu, Jl. Raya Junrejo, Junrejo, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur 65321

2. Waktu penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023–2024.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah:

1. Teknik observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung pelaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kartu kata dan alat percabangan.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam teknik analisis data. Ada dua jenis pertanyaan dalam penelitian ini pertanyaan untuk validasi produk dan pertanyaan untuk respon siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan untuk ekstraksi data dapat berupa gambar pada saat penggunaan kartu kata untuk uji coba penerjemahan kubus huruf di Kelas 1 SDN Junrejo 02 Batu. Dokumentasi ini dibuat dalam rangka mengumpulkan informasi mengenai keadaan objek penelitian, meliputi data siswa, rincian sarana dan prasarana, rencana kegiatan, foto, dan dokumentasi lainnya, serta pertanyaan-pertanyaan terkait pembuatan Dadu huruf dengan bantuan kartu kata.

H. Instrumen Penelitian

Dalam rangka penelitian ini, beberapa peneliti menggunakan berbagai alat untuk mengumpulkan data penelitian mereka. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pedoman observasi

Pedoman observasi dilaksanakan langsung di kelas I SDN Junrejo 02 Batu sebagai bagian dari tujuan pembelajaran. Tujuan dari kegiatan monitoring ini adalah untuk mendapatkan data dokumen dari ruang kelas serta dari sarana dan prasarana. Di dalam lembar observasi terdapat beberapa kisi-kisi yang digunakan sebagai pedoman, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	Kondisi sekolah	a. Sekolah tidak memiliki media pembelajaran lengkap terkait dengan membaca permulaan b. Apakah Sekolah memiliki media dadu huruf dengan bantuan kartu kata terkait dengan membaca permulaan
2.	Pembelajaran	a. Siswa senang membaca di kelas b. Siswa dapat membaca dengan lancar tanpa dukungan guru

No	Aspek	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> c. Siswa dapat membaca dengan intonasi yang tepat d. Suara siswa terdengar jelas saat membaca e. Suara siswa terdengar jelas saat membaca f. Selama pembelajaran, siswa memperhatikan guru dengan penuh perhatian. g. Siswa membaca buku yang dibacanya secara lengkap.
3.	Media pembelajaran	Guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajarannya.

2. Angket Kuesioner

Kuesioner Untuk menilai validitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan angket. Angket penelitian disebarkan kepada beberapa pihak antara lain ahli materi lainnya, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas I SDN Junrejo 02 Batu yang mengikuti berbagai sesi pengajaran dengan menggunakan sumber belajar tersebut.

Kuisisioner yang digunakan adalah:

a. Angket validasi ahli media

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen validasi ahli media

No	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian media dengan kurikulum b. Kesesuaian media dengan isi materi c. Kesesuaian media dengan usia peserta didik
2.	Bentuk Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Warna media menarik b. Bahan media aman digunakan c. Kemenarikan media d. Menggunakan bahan yang tahan lama
3.	Kepraktisan Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Keamanan media pembelajaran untuk peserta didik b. Media pembelajaran mudah dioperasikan peserta didik

b. Angket validasi ahli materi

Tabel 3. 3 Kisi- kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator
1.	Ketepatan Materi	a. Kesesuaian materi dalam media dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan b. Kesesuaian tugas yang diberikan dengan materi c. Kesesuaian gambar pada media dengan materi d. Kesesuaian dan keterkaitan materi yang disajikan dengan lingkungan sekitar e. Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa siswa kelas 1 SD
2.	Keluasan dan Kejelasan Materi	a. kecukupan materi yang disajikan b. Kedalaman materi yang disajikan c. Kejelasan materi yang dikembangkan
3.	Kesesuaian Aspek Kebahasaan	a. Ketepatan penggunaan bahasa dengan perkembangan anak b. Kemudahan bahasa yang digunakan untuk dipahami c. Ketepatan penunaan tanda baca d. Kesesuaian ukuran huruf untuk memudahkan membaca siswa
4.	Ketepatan dan Kebermanfaatan Media	a. Ketepatan model dadu huruf dengan bantuan kartu kata yang digunakan b. Kesesuaian tugas yang diberikan dengan kemampuan siswa kelas 1 SD c. Siswa terbantu untuk latihan membaca d. Mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan e. Siswa terdorong untuk aktif selama proses pembelajaran

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk membuat media Dadu huruf dengan bantuan kartu kata. Khususnya teknik analisis data kuantitatif dan data analisis kualitatif. Hasil penelitian disajikan dengan menggunakan data kualitatif berupa tanggapan, rekomendasi dan ulasan dari ahli media, ahli materi pelajaran, ahli pembelajaran dan siswa kelas satu SDN Junrejo 02 Batu. Berikut diuraikan teknik analisis data yang digunakan peneliti:

1. Analisis data kualitatif Hasil data kualitatif berasal dari observasi, wawancara dan penilaian ahli. Selain itu juga kritik dan saran yang bermanfaat untuk perbaikan perangkat pembelajaran Dadu huruf dengan bantuan kartu kata. Data kualitatif ini terdiri dari banyak langkah yaitu:
 - a. Pengumpulan Data ini bertujuan untuk menemukan data yang sudah ada di bidang ini sehingga pertanyaan penelitian dapat terjawab.
 - b. Reduksi Data Setelah data dianalisis, hanya informasi yang paling penting yang tersisa, yang telah dirangkum untuk membantu peneliti lebih fokus pada masalah yang sedang dihadapi dan memudahkan mereka untuk mengumpulkan lebih banyak data.
 - c. Tampilan Informasi Data disajikan melalui deskripsi yang ringkas dan mendalam. Penyajian data didasarkan pada temuan validasi dari para ahli media dan materi. Lebih jauh, Hurdles membantu implementasi data dan visualisasi data.
 - d. Kesimpulan dan Saran Peneliti menarik kesimpulan dari informasi dan data yang diperolehnya.
2. Metode analisis data kuantitatif ,informasi yang dikumpulkan dalam kuesioner atau kuesioner yang telah diisi sebelumnya diperiksa untuk menerapkan metode analisis data kuantitatif. kuesioner yang dianalisis peneliti berupa angket tentang pengembangan media Dadu Huruf Dengan Bantuan Kartu Kata.

- a. Analisis Data Validasi Soal Pakar Bogen Hasil analisis Validasi Soal Bogen didasarkan pada analisis yang dilakukan oleh Pakar Materi dan Pakar Media. Analisis ini bertujuan untuk memverifikasi kelayakan metode kartu kata untuk memecahkan teka-teki dan mengadaptasi konten kartu kata. Konten didasarkan pada indikator dan CP. Skala Likert berfungsi sebagai dasar untuk evaluasi penelitian dan pengembangan, yang dapat dirujuk dalam Tabel 3.4

Tabel 3. 4 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Kurang setuju	2
4.	tidak setuju	1

(Sumber : Sugiono, 2016)

Sugiyono (2016) menyebutkan rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata persentase menggunakan rumus:

$$\text{Rumus : } p \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = perolehan presentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = skor total untuk setiap kriteria yang dipilih

N = jumlah nilai ideal

Kriteria yang digunakan dalam penelitian validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert

Tingkat Pencapaian	Data Kuantitatif	Keterangan
71% - 100%	Sangat setuju	Tidak perlu revisi
51% - 70%	Setuju	Revisi Seperlunya
26% - 50%	Kurang setuju	Cukup Banyak Revisi
1% - 25%	Tidak setuju	Banyak Revisi

(Sumber : Dimodifikasi Peneliti (Sugiono, 2016))

- b. Analisis data angket respon siswa diukur dengan menggunakan Skala Guttman yang mempunyai dua kategori yaitu “Ya” atau “Tidak” dan “Benar” atau “Salah”. Misalnya nilai yang diberikan antara 1 dan 0 (Pranatajawijaya, 2019)

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

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Tabel 3. 6 Kriteria Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Data Kuantitatif	Keterangan
71% - 100%	Sangat setuju	Tidak perlu revisi
51% - 70%	Setuju	Revisi Seperlunya
26% - 50%	Kurang setuju	Cukup Banyak Revisi
1% - 25%	Tidak setuju	Banyak Revisi

(Sumber : Dimodifikasi Peneliti (Sugiono, 2016))