

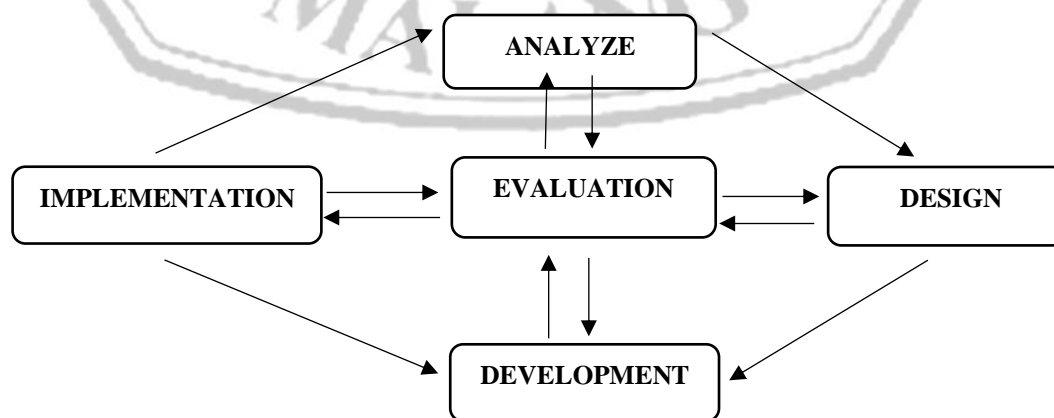
BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and development). Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Menurut Sugiyono dalam (Jannah, 2022) metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat digunakan dengan baik.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE sesuai dengan pendapat Cheung (2016:4) dalam (Rohaeni, 2020) menyatakan bahwa ADDIE merupakan model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap. Model ADDIE ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk, seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan juga bahan ajar. Menurut pendapat Brunch dalam (Azizah et al., 2022) prosedur pengembangan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Berikut bagan dari tahapan ADDIE :



Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Menurut Sugiyono (2015) dalam (Safitri & Aziz, 2022) model ADDIE ini memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan model pengembangan ADDIE tersebut, tahapan-tahapan yang terbentuk adalah sebagai berikut :

1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan yang pertama yaitu analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara awal terkait dengan kegiatan pembelajaran kepada guru kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu pada tanggal 23 Oktober 2023. Sebelum melakukan observasi dan wawancara peneliti menyiapkan pedoman wawancara dan observasi berupa daftar pertanyaan. Tujuan dilakukan wawancara dan observasi yaitu untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa serta mengetahui kondisi lingkungan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran.

Hasil data analisis pada saat melakukan observasi dan wawancara di SDN Tlekung 02 Batu, sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 1 dan kelas 4. Kondisi sekolah baik tetapi sarana dan prasarannya masih kurang lengkap. Permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas 1, pada saat pembelajaran masih kurang media pembelajaran untuk menunjang proses belajar khususnya pada membaca permulaan.

Pada saat pembelajaran membaca, guru hanya menggunakan buku untuk membantu proses membaca, sehingga siswa masih merasa kesulitan pada saat menggabungkan huruf menjadi sebuah kata maupun kalimat. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang cocok dan juga menarik untuk siswa yang duduk di bangku kelas 1 Sekolah dasar.

2. Perancangan (*design*)

Tahapan yang kedua yaitu perancangan, penulis menggunakan hasil dari observasi dan wawancara untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang cocok dengan permasalahan yang ada dikelas 1 SDN Tlekung 02 Batu. Pada tahap ini, peneliti merancang media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal yang berbentuk kotak persegi panjang yang berbahan dasar dari kayu dengan warna coklat terang dan akan dihiasi dengan sticker yang menarik serta memiliki kotak penyimpanan didalam sebagai tempat menyimpan kepingan *puzzle* suku kata dan gambar-gambar. Media *puzzle* suku kata ini dikaitkan dengan kearifan lokal kota Batu tentang pariwisata dan kesenian serta disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan yang ketiga ini, media pembelajaran akan dirancang kemudian dibuat dan dikembangkan. Pengembangan media dimulai dengan mendesain bentuk media yang akan dibuat serta menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Tahap ini merupakan tahap pembuatan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal. Sebelum menerapkan media pembelajaran ini, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan ulasan dan juga saran dari ahli media dan ahli materi. Ahli media dan ahli materi memberikan saran dan masukan mengenai media pembelajaran yang sebaiknya dikembangkan agar peneliti dapat melakukan revisi baik media maupun materi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan yang keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal akan diuji cobakan kepada siswa kelas 1

SDN Tlekung 02 Batu setelah memperoleh validasi ahli media dan validasi ahli materi yang telah melalui tahap revisi. Dalam penerapan media pembelajaran *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal, peneliti akan melakukan pengamatan dan mencatat hasil pengamatan terkait kekurangan dan juga kendala yang dialami oleh siswa terkait media pembelajaran ketika digunakan. Selain itu, peneliti akan memberikan angket kepada guru dan juga angket respon kepada siswa setelah media pembelajaran digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi telah dilaksanakan dengan pemeriksaan terhadap tahap-tahap sebelumnya, terutama pada tahap pelaksanaan untuk mengetahui apakah ada kekurangan atau kendala dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam tahapan evaluasi, terdapat dua format yaitu evaluasi formatif yang diterapkan pada setiap tahapan model ADDIE dan evaluasi sumatif yang diterapkan setelah tahap implementasi guna untuk menilai kualitas dari media dan minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

C. Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yaitu *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal yang merupakan media konkrit. Pada media ini, terdiri dari *puzzle* suku kata dan juga gambar-gambar terkait kearifan lokal kota Batu yaitu Pariwisata dan Kesenian. Pada media ini, mata pelajaran yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia terkait membaca dan memirsanya.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk diperoleh dengan tujuan untuk mengukur layak atau tidaknya media pembelajaran *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan ini terdapat 2 desain uji coba produk yaitu ;

1. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba ini terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) uji coba lapangan terbatas dan (2) uji lapangan lebih luas dan (3) uji operasional. Uji coba lapangan terbatas dilakukan dengan melibatkan beberapa subjek kecil dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui respon terhadap produk. Uji lapangan lebih luas dilakukan dengan melibatkan kelompok yang lebih besar dalam uji coba ini untuk memeriksa efektivitas produk yang dikembangkan. Uji operasional dilakukan pada saat pembelajaran untuk mengimplementasikan produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan serta kemenarikan produk yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian ini yaitu pengguna produk yang dikembangkan yaitu siswa kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu yang berjumlah 25 siswa.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari proses wawancara dan observasi, serta saran, kritik, tanggapan, dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang tertulis pada kolom kritik dan saran pada angket validasi dan penggunaan media pembelajaran *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil penelitian validasi diambil dari angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif juga diperoleh dari hasil angket validasi respon guru dan siswa.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Tlekung 02 Batu, yang berlokasi di jalan Tarimin Atas, Tlekung, Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Provinsi Jawa Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu pada pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara diperoleh dengan mewawancarai guru kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu pada tanggal 23 Oktober 2023. Aspek-aspek yang ditanyakan pada waktu wawancara yaitu pembelajaran bahasa Indonesia, media pembelajaran yang digunakan, indikator evaluasi pembelajaran, jumlah siswa dan beberapa kendala dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan mengamati langsung dengan tujuan untuk menggali data. Observasi awal ini atau pra observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati proses pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran di kelas, mengamati keadaan ruang kelas, serta mengamati sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

3. Angket

Angket atau kuesioner diberikan kepada subjek atau responden yang terdiri dari angket ahli media, validasi oleh materi, serta siswa. Dalam konteks angket validasi materi dan validasi media dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian guna

untuk menilai kelayakan media dan kesesuaian materi. Angket yang ditujukan kepada siswa diberikan setelah selesai menggunakan media pembelajaran. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa foto pada saat uji coba media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal di kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu. Dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang objek penelitian yaitu data sekolah, data sarana dan prasarana, serta data jadwal kegiatan seperti foto-foto dan dokumentasi lainnya serta hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal.

H. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dibutuhkan ketika melakukan observasi agar proses observasi berjalan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian. Pedoman observasi dilakukan secara langsung dikelas 1 SDN Tlekung 02 Batu dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk mendapatkan data berupa dokumen baik pembelajaran dikelas maupun sarana dan prasarana. Didalam lembar observasi terdapat beberapa kisi-kisi yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Observasi Awal

No	Aspek	Indikator
1	Kondisi Sekolah	a. Sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran. b. Jumlah kelas c. Kondisi ruangan kelas 1
2	Pembelajaran	a. Kurikulum b. Model dan pada saat proses pembelajaran c. Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran
3	Media Pembelajaran	a. Media aman digunakan b. Media sebagai sumber belajar

(Sumber : Olahan Penulis)

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini terkait proses kegiatan pembelajaran yang tertuju kepada wali kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu yang bertujuan untuk mengetahui data terkait proses pembelajaran. Kisi-kisi instrument wawancara terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Wawancara Awal

No	INDIKATOR
1	Kurikulum apa yang digunakan di SDN Tlekung 02 Batu ?
2	Materi apa yang sulit dipahami oleh siswa pada saat pembelajaran ?
3	Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ?
4	Indicator untuk mengevaluasi pembelajaran ?
5	Apa yang dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa ?

(Sumber : Olahan Penulis)

3. Angket Kuesioner

Dalam menilai validasi media pembelajaran yang dikembangkan, memerlukan angket atau kuesioner. Angket penelitian tersebut diberikan kepada sejumlah pihak, termasuk ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta siswa kelas 1 SDN Tlekung 2 Batu. Kuesioner yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Kriteria Validator

Tabel 3.3 Kriteria Validator

No	Aspek	Kriteria	Bidang Ahli
1	Ahli Materi	Lulusan S2 Pendidikan Dasar	Menguasai materi pembelajaran Bahasa Indonesia
2	Ahli Media	Lulusan S2 Pendidikan Dasar	Menguasai tentang pengembangan media

(Sumber : Olahan Penulis)

b. Angket validasi ahli media

Instrumen ini digunakan untuk menilai atau mengevaluasi serta memberikan saran terhadap hasil media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen angket validasi ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument validasi ahli media

No	Aspek	Indikator
1	Penyajian media	a. Kelengkapan item pada media b. Kemenarikan media c. Menggunakan bahan yang tahan lama d. Ukuran tampilan media
2	Penyajian Puzzle	a. Jenis huruf mudah dipahami b. Ukuran tulisan jelas c. Warna media menarik
3	Keterlibatan Media	a. Media mudah dipahami b. Meningkatkan keaktifan

(Sumber : Olahan Penulis)

c. Angket validasi ahli materi

Angket ini dirancang dan ditujukan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengevaluasi dan memberikan terhadap produk yang sedang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen angket validasi ahli materi adalah sebagai berikut :

3.5 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian materi	a. Capaian pembelajaran sesuai dengan elemen b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP c. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
2	Keakuratan materi	a. Materi memuat kearifan lokal Kota Batu (pariwisata dan Kesenian) b. Kelengkapan materi yang disajikan c. Keruntutan materi yang disampaikan
3	Penyajian Materi	a. Kesesuaian gambar dengan materi b. Bahasa efektif dan efisien c. Bahasa mudah dipahami d. LKPD sesuai dengan materi e. Kunci jawaban sesuai dengan evaluasi f. Soal evaluasi sesuai dengan materi

(Sumber : Olahan Penulis)

d. Angket Respon siswa

Hasil dari respon siswa dapat dijadikan pendukung dalam kelayakan penggunaan media pembelajaran *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Responden pada media ini yaitu seluruh siswa kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu yang berjumlah 25 siswa. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner siswa :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	a. Apakah suka dengan warna media ? b. Apakah media pembelajaran menarik? c. Apakah suka dengan bentuk media? d. Apakah gambar menarik ? e. Apakah tulisan pada puzzle jelas ?
2	Kegunaan dan manfaat media	a. Apakah media mudah digunakan? b. Apakah media sangat menyenangkan? c. Apakah media memperluas pengetahuan tentang kearifan lokal kota Batu ?

(Sumber : Olahan Penulis)

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam pengembangan *puzzle* suku jata berbasis kearifan lokal yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik data kuantitatif. Hasil yang akan disajikan nantinya dari data kualitatif yaitu berupa respon, arahan, peninjauan dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa kelas 1 SDN Tlekung 02 Batu. Berikut merupakan pemaparan teknik analisis data yang digunakan peneliti :

1. Analisis Data Kualitatif

Hasil dari data kualitatif tersebut diperoleh dari data observasi, wawancara dan evaluasi oleh beberapa ahli, serta saran dan masukan yang bermanfaat demi penyempurnaan produk media pembelajaran *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal. Data kualitatif ini terdiri dari beberapa langkah yaitu :

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mencari data yang ada dilapangan sehingga dapat memperoleh jawaban atas permasalahan yang ada didalam penelitian. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara dan observasi.

b. Reduksi data

Data yang sudah terkumpul akan dianalisis dan tersisa data yang terpenting dan sudah dirangkum sehingga dapat lebih fokus pada permasalahan dan dapat mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data untuk yang selanjutnya.

c. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dengan cara mendeskripsikan uraian secara rinci dan jelas. Penyajian data diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media serta kendala-kendala dalam pelaksanaan juga menjadi pendukung data pada saat penyajian data.

d. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan diambil dari data-data yang diperoleh dan juga informasi yang diperoleh.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Metode analisis data deskriptif kuantitatif diterapkan melalui proses mengkaji informasi yang telah tertulis didalam angket atau kuesioner yang telah diisi sebelumnya. Angket atau kuesioner yang dianalisis peneliti berupa angket tentang pengembangan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal.

a. Analisis data angket validasi para ahli

Hasil analisis validasi angket atau kuesioner berasal dari evaluasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan analisis ini yaitu untuk memeriksa kelayakan penggunaan media dan juga menyesuaikan isi materi berdasarkan CP dan indikator. Kriteria yang digunakan untuk menetapkan penilaian dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu menggunakan skala Likert.

Tabel 3.7 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik = SB	4
2.	Baik = B	3
3.	Cukup = C	2
4.	Kurang = K	1

Sumber : (Modifikasi Sugiyono, 2018)

Menurut Sugiyono dalam (Fabiana Meijon Fadul, 2019) rata-rata persentase validasi para ahli dihitung pada setiap komponen menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Perolehan persentase validator (hasil dibulat menjadi bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Berikut kriteria yang akan digunakan dalam validasi penelitian media pembelajaran :

Tabel 3.8 Kriteria Validasi Instrumen Ahli

Tingkat Pencapaian	Data Kuantitatif	Keterangan
100% - 81%	Sangat Baik = SB	Tidak ada revisi
80% - 61%	Baik = B	Revisi seperlunya
60% - 41%	Cukup Baik = CB	Cukup banyak revisi
<40%	Kurang Baik = KB	Banyak revisi

Sumber : (Modifikasi Sugiyono, 2018)

Apabila hasil skor persentase lebih dari 81% maka produk yang dikembangkan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi. Apabila persentase lebih dari 61% maka produk yang dikembangkan dikatakan layak digunakan tetapi perlu direvisi. Apabila hasil skor persentase kurang dari 60% maka produk yang dikembangkan tidak layak digunakan sehingga perlu direvisi lebih banyak lagi untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

b. Analisis data respon siswa

Adapun skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti dalam mengolah data hasil angket atau kuesioner dengan menggunakan skala Guttman yaitu untuk jawaban “Ya” diberikan skor satu (1), sedangkan untuk jawaban “Tidak” diberikan skor nol (0). Ketentuan skala Guttman adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{Jawaban "Ya"}}{\Sigma \text{Jawaban Kuesioner}} \times 100\%$$

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Tabel 3.9 Kriteria respon siswa

Tingkat Pencapaian	Data Kuantitatif	Keterangan
100% - 81%	Sangat Baik = SB	Tidak ada revisi
80% - 61%	Baik = B	Revisi seperlunya
60% - 41%	Cukup Baik = CB	Cukup banyak revisi
<40%	Kurang Baik = KB	Banyak revisi

(Sumber : Modifikasi Sugiyono, 2018)

Apabila hasil skor persentase lebih dari 81% maka produk yang dikembangkan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi. Apabila persentase lebih dari 61% maka produk yang dikembangkan dikatakan layak digunakan tetapi perlu direvisi. Apabila hasil skor persentase kurang dari 60% maka produk yang dikembangkan tidak layak digunakan sehingga perlu direvisi lebih banyak lagi untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.