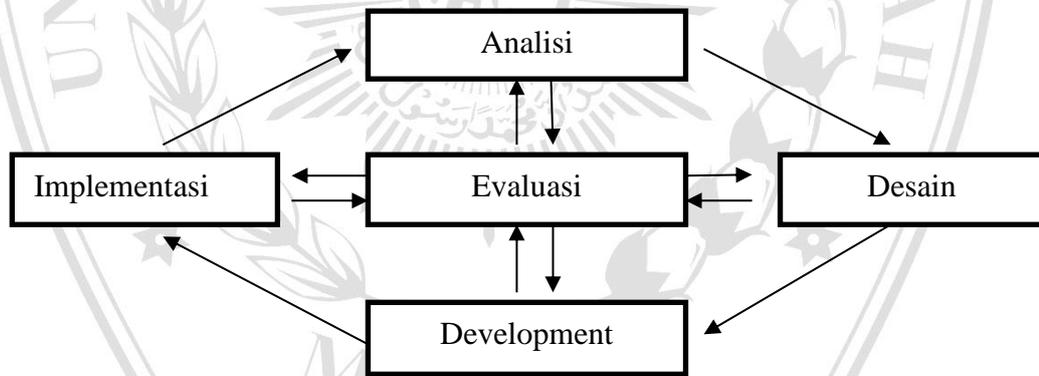


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan (Research And Development) merupakan metode penelitian yang digunakan sebagai menghasilkan suatu produk yang dikembangkan, dan menguji keaktifan produk yang telah dikembangkan (Sugiyono,2016;407). Saat melakukan penelitian, peneliti juga harus menggunakan model penelitian untuk meneliti kesesuaian dari peneliti. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (analyze, design, development, evaluation). Pemilihan dan penerapan model ini didasarkan pada landasan teori desain pembelajaran dan pertimbangan bahwa model ADDIE telah di kembangkan secara sistematis.Langkah-langkah tahapan pengembangan model ADDIE dapat diilustrasikan pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Langkah-langkah pengembangan Model ADDIE

Alasan Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian ini yaitu karena model ADDIE merupakan model disusun secara program dengan urutan-urutan kegiatan yang sudah sistematis pada upaya pemecahan Analyze Implement Evaluate Design Develop persoalan belajar yang terkait dengan sumber belajar yang cocok dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.

Selain itu, model ADDIE ini memiliki level yang sangat baik di setiap levelnya akan memaksimalkan produk yang telah dihasilkan.

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang ditimbulkan. Pengembangan metode pembelajaran ini diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan saran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik pesertadidik dan singgahnya.

2. Desain/perancangan (*design*)

Tahap Design adalah perancangan model/metode pembelajaran pada tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realitas rancangan produk. Proses pengembangan terdiri dari desain media kartu kata bergambar serta langkah-langkah dalam penggunaan media sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Media kartu kata bergambar ini berbentuk persegi dengan warna warni bervariasi dimana pada sebuah kartu berisi gambar dan kata yang menunjukkan identitas gambar.

4. Implementasi/eksekusi (*implementation*)

Tahap implementasi, dimana pada tahap ini media diujikan langsung kepada subjek penelitian peserta didik di kelas 1 SD Muhammadiyah 08 Dau. Penguji ini dilakukan untuk melaksanakan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan dengan kuesioner yang diisi oleh siswa-siswi. Tahap

implementasi ini dapat memakan waktu cukup lama sesuai dengan respon pengguna terhadap produk yang diujicobakan.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Setelah melewati tahap implementasi selanjutnya ketahap akhir yaitu evaluasi. Evaluasi yaitu tahap dimana hasil dari implementasi dianalisis untuk melihat bagaimana kualitas serta kuantitas dari produk yang dikembangkan. Apabila setelah evaluasi produk masih terdapat kekurangan bias dilakukan proses atau tahap awal untuk melakukan pembenahan

B. Pengembangan produk Awal

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

- a. Mengumpulkan bahan berupa materi-materi yang sesuai dengan pokok bahasan.
- b. Menentukan penyusun pembuatan media pembelajaran berbasis kartu kata bergambar yang nantinya akan dibuat semenarik mungkin ataupun berkarakter.

Berikut merupakan langkah awal peneliti dalam pembuatan media sebagai berikut :

1. Tampilan profil didalam terdapat profil penulis, dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2.
2. Tampilan menu tujuan pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa Tujuan pembelajaran.

C. Uji coba Produk

Tujuan dari pengujian produk adalah untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk meningkatkan validitas dan kepraktisan produk. Untuk mendapatkan hasil tes akhir dari ada tidaknya peningkatan hasil dilakukan uji coba produk menggunakan produk pengembangan media *flash card* pada siswa kelas 1 SD.

- a. Uji Lapangan Terbatas

Uji coba lapangan terbatas, dilakukan dengan uji coba atau validasi terlebih dahulu dengan menggunakan subyek yang terbatas (5 orang). Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk meminimalisir kesalahan yang nantinya akan terjadi pada saat pengimplementasian bahan ajar pada jumlah skala

besar/uji coba lapangan. Data diperoleh dari tanggapan responden yaitu guru dan siswa.

b. Uji Lapangan Lebih Luas

Uji coba lapangan lebih luas dilakukan dengan dengan melakukan uji coba kepada seluruh siswa kelas I dalam jumlah yang besar yaitu satu kelas. Produk yang akan diujicobakan adalah media Kartu Kata Bergambar(*flashcard*). Kelayakan produk dilihat berdasarkan angket uji keterbatasan setelah pengimplementasian produk kepada peserta didik.

c. Uji Operasional

Uji operasional merupakan uji lapangan yang melibatkan lebih banyak lagi subjek penelitian. Uji operasional dapat menghasilkan model desain yang siap diterpkan, baik dilihat dari substansi maupun metedologi. Setelah itu uji operasional melakukan revisi untuk mengurangi tingkat kelemahan produk Media Kartu Kata Bergambar tersebut.

d. Subyek Uji Coba

Pada bagian subyek uji coba ini, peneliti mengidentifikasi karakter subjek coba produk bisa terdiri dari ahli materi ataupun ahli media. Pemilihan subyek coba harus sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup penelitian.

D. Jenis Data

Data merupakan sumber yang paling penting untuk menyiapkan suatu permasalahan yang ada, dan data jugalah yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau mengisi hipotesis yang sudah dirumuskan. Dalam melakukan penelitian ini data-data yang diperlukan dari dua sumber yaitu :

1. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diambil langsung dari sumber aslinya (tanpa intervensi) berupa pendapat materi pelajaran individu atau kelompok, pengamatan, kejadian atau kegiatan, dan hasil tes. Dengan dua metode pengumpulan data primer: wawancara dan observasi, Berkaitan dengan hal tersebut, sumber data utama dalam penelitian ini adalah guru kelas dan siswa yang mengalami kesulitan membaca pemula.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data dari orang kedua atau ketiga, bukan langsung dari objek yang diteliti. Sumber data sekunder biasanya tidak dirancang khusus untuk kebutuhan penelitian. Data ini diperoleh dengan mencari di computer. Pencarian manual dilakukan dalam bentuk majalah, jurnal dan publikasi, buku atau sumber data lainnya. Sumber data sekunder dari penelitian ini adalah adanya dokumen foto, buku jurnal, dan sumber data lainnya yang nantinya akan dijadikan sebagai pendukung penelitian ini.

E. Tempat dan waktu penelitian

Tempat dan waktu penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas 1 SD Muhammadiyah 08 Dau .Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 08 Dau. Peneliti melaksanakan penelitian ini pada bulan November 2022 hingga penelitian dan pengembangan ini selesai.

F. Teknik pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data guna mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemula melalui bermain kartu kata pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 08 Dau. Yaitu melalui observasi kepada guru, data yang diperoleh tiap akhir siklus dan siswa serta dokumentasi kegiatan.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru wali kelas dan siswa kelas 1 ,untuk mendapatkan data konkrit terhadap kemampuan membaca pemula siswa melalui bermain kartu kata di SD Muhammadiyah 08 Dau.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab untuk mengetahui sebuah masalah. Wawancara dilakukan kepada wali kelas 1 SD Muhammadiyah 08 Dau. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi dan angket respon. Angket validasi digunakan untuk menentukan kelakayakan dan kevalidan media pengembangan dengan mencantumkan media dan materi. Angket validasi ditujukan pada validator ahli materi dan validator ahli media. Validator digunakan sebagai uji kevalidan dalam memperoleh informasi terkait kevalidan media kartu kata bergambar (*flashcard*). Angket respon digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Angket respon ini ditujukan pada guru dan peserta didik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa di kelas 1 SD Muhammadiyah 08 Dau dan data lain yang terkait dengan meningkatkan kemampuan membaca pemula siswa melalui bermain kartu kata.

G. Instrumen penelitian

Instrument penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data pengembangan media. Instrument penelitian ini terdapat lembar observasi, wawancara dan angket, lembar validasi dari ahli media dan materi. Berikut instrumen yang digunakan peneliti sebagai berikut;

1. Panduan observasi

Peneliti melakukan kegiatan ini untuk mengamati proses pembelajaran di kelas I, untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh peserta didik dan kebutuhan peserta didik. Batasan penelitian ini hanya mengamati keadaan kelas, proses pembelajaran saat guru menjelaskan materi, sarana dan prasarana yang terdapat di kelas I SD Muhammadiyah 08 Dau. Aspek yang diamati oleh peneliti adalah :

Tabel 3.1: Kisi-kisi Observasi Keadaan Kelas dalam Proses Pembelajaran

Aspek	Indikator
Keadaan Kelas I	Kondisi ruang kelas
	Kondisi tempat duduk siswa
Sarana dan prasarana	Fasilitas penunjang seperti papan tulis,
	Penggunaan media dalam pembelajaran
	Penggunaan buku pegangan siswa
Proses Pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan guru
	Media pembelajaran yang digunakan guru
	Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran

2. Panduan Wawancara

Peneliti melakukan wawancara bagaimana proses pembelajaran berjalan, bagaimana guru mengkomunikasikan materi, seberapa sulit guru mengkomunikasikan materi, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta media pembelajaran. Dengan melakukan wawancara, peneliti mampu mengumpulkan data berupa wawancara, peneliti mampu mengumpulkan data berupa wawancara dari hasil analisis. Peneliti mewawancarai guru kelas 1 di SD Muhammadiyah 08 Dau. Berikut kisi-kisi wawancara dalam proses pembelajaran, sebagai berikut :

Tabel 3.2: Kisi-kisi Pedoman Wawancara:

Aspek	Indikator
Proses pembelajaran	Kondisi kelas pada saat pembelajaran dimulai
	Cara guru menyampaikan materi pada siswa
	Hambatan yang dialami saat proses pembelajaran.
Kondisi pembelajaran	Metode apa yang digunakan di dalam kelas
	Media pembelajaran yang digunakan di dalam
	Kelas.

3. Panduan Angket

a. Guru

Peneliti telah membuat angket yang nantinya akan diberikan kepada guru untuk mengetahui rating media Kartu Kata Bergambar saat diimplementasikan di kelas 1 SD Muhammadiyah 08 Dau. Kuesioner guru ini dibagikan kepada guru kelas 1. Di bawah ini adalah kisi-kisi angket guru, sebagai berikut:

Tabel 3.3: kisi-kisi Angket Guru Terhadap Implementasi Vidio Animasi

Aspek	Indikator
Proses pembelajaran	Keefektifan dalam menggunakan media Kartu Kata Bergambar Kesesuaian materi dalam media Kartu Kata Bergambar
Penggunaan media pembelajaran	Kemenarikan media Kartu Kata Bergambar Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dari media tersebut.
Evaluasi	Pengaruh media terhadap evaluasi siswa

b. Siswa

Peneliti telah membuat angket untuk siswa kelas 1 untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa selama proses pembelajaran. Di bawah ini merupakan kisi-kisi angket siswa, sebagai berikut:

Tabl 3.4 : Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap penggunaan Media kartu kata bergambar.

Aspek	Indikator
Proses pembelajaran	Keefektifan dalam penggunaan media Kartu kata bergambar
Penggunaan media pembelajaran	Kemenarikan media kartu kata bergambar Pemahaman materi yang disampaikan dalam media tersebut
Evaluasi	Hasil pembelajaran siswa yang didapatkan sudah sesuai harapan

4. Instrument Ahli Media

Instrument yang digunakan untuk professional media menggunakan angket tertutup yang mencakup poin dan aspek yang spesifik yang terkait dengan media pembelajaran yaitu pertanyaan tentang desain dan penyampaian media.

Tabel 3.5 : Kisi-kisi instrument Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan media	a. Kombinasi warna dan gambar pada media Pembelajaran kartu kata bergambar menarik b. Ukuran media kartu kata bergambar tidak terlalu kecil c. Gambar tidak mengandung sara/hal terlarang d. Ketepatan huruf/font agar mudah dibaca
2	Media dalam pembelajaran	a. Memudahkan siswa memahami materi b. Penyajian media membuat materi lebih menarik c. Penyajian media membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran d. Media sesuai dengan materi

5. Instrument Ahli Materi

Instrument yang digunakan oleh ahli materi dan media adalah sama. Artinya, sama menggunakan survei tertutup yang mencakup aspek poin yang terkait dengan materi yang dibutuhkan siswa.

Tabel 3.6 : kisi-kisi instrument untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian Materi	a. Memuat materi pembelajaran b. Kesesuaian materi dengan kompetensid dasar c. Kesesuaian materid engan indicator
2	Konten	a. Isi materi pembelajaran jelas b. Konsep tepat c. Materi sistematis
3	Umpan Balik	a. Materi mudah di pahami siswa b. Mendorong siswa untuk lebih aktif c. Soal sesuai dengan materi yang di sampaikan
4	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan tepat dan benar b. Kalimat ejaan pada materi benar

H. Teknik Analisis Data

Menurut Tegah (2014:81), kajian metode analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini dijelaskan dengan menggunakan metode kualitatif. Berikut merupakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Teknik analisis deskriptif kualitatif

Teknik deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data observasi dan wawancara, dengan validasi angket dari ahli media dan materi, dan angket tanggapan dan evaluasi siswa dari guru kelas 1 terkait media. Data yang diperoleh bisa digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan pengembangan media. Berikut prosedur analisisnya sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Teknik ini digunakan untuk mengambil data hasil angket pada kolom komentar dari tim ahli media, ahli materi, angket penilaian guru, dan komentar siswa. Data dapat diperoleh pada kesimpulan dari angket dan validasi tim ahli.

b. Produksi Data (Data Reductions)

Data yang dikumpulkan menggunakan perangkat wawancara, observasi, angket, saran dan kritik digunakan peneliti untuk melengkapi data, mengklasifikasi apa yang penting dan tidak perlu sehingga dapat menemukan hasil angket.

c. Penyajian Data

Penyajian data diberikan dalam bentuk penjelasan rinci dan ringkas, hasil angket media dan penjelasan kevalidan materi. Penyajian data ini menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran kartu kata bergambar(*flashcard*).

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Tegeh (2014:18) menjelaskan bahwa teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari data angket. Data angket terdiri dari angket tanggapan siswa, angket ahli media, angket ahli materi, dan angket ahli pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar pada kelas 1.

3. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar melalui validasi dalam menguji kelayakan media serta di sesuaikan dengan materi berdasarkan tema pembelajaran. Dari hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel yang diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala likert terdiri dari 4 kategori berikut:

3.7: Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
75,01%-100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
00,00%-25,00%	Sangat Tidak baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

4. Analisis Data Angket Respon Siswa

Data analisis respon Siswa dianalisis memakai data kuantitatif. Cara menguji respon murid terhadap produk yg dikembangkan yaitu menggunakan memakai skala Likert atau data berupa angka. Pada skala likert masih ada empat pilihan dipakai supaya tanggapan responden lebih tegas dalam posisi yg mana, sehingga tidak menggunakan jawaban netral atau ragu-ragu. Data kuantitatif dalam penelitian & pengembangan ini diperoleh menurut angket respon murid. Berikut panduan evaluasi angket *Skala Likert* :

3.8: Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Ragu-ragu
4.	Skor 1	Tidak setuju

Menurut Fristoni (2013:5) mengatakan bahwa prestasi validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

Keterangan :

P : Perolehan presentasi respon siswa (hasil dibulatkan)

F : Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N : Jumlah skor ideal

3.9: Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
75,01%-100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
00,00%-25,00%	Sangat Tidak baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan