

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini termasuk pada jenis penelitian pengembangan dan mengambil metode R&D (*Research and Development*). Dikemukakan oleh Sugiyono (2014) bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan menguji efektivitas suatu produk khusus sesuai dengan kebutuhan. Pendapat serupa dinyatakan Sukmadinata (2017) bahwa penelitian R&D adalah proses dari produk yang dikembangkan baik sebagai produk baru atau produk yang sudah ada dengan pertanggungjawaban. Produk yang dikembangkan memiliki banyak jenisnya, seperti perangkat lunak instrument yang meliputi buku, modul, alat bantu pembelajaran, model – model pembelajaran, pelatihan, evaluasi, manajemen, dll. Sehingga penelitian pengembangan ini merupakan bentuk menganalisa dengan tujuan memperoleh hasil yang diuji serta mampu dipertanggungjawabkan. Tentunya output dari penelitian ini juga menghasilkan pengembangan produk yang sudah disesuaikan terhadap kebutuhan di lapangan dengan pelaksanaan yang dikondisikan pada tahapan-tahapan penelitian pengembangan.

Pengolahan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Sukmadinata, 2017; Sanjaya, 2013) menyatakan bahwa kualitatif merupakan penelitian bertujuan untuk melihat beberapa fenomena dalam ruang sosial dari sudut pandang personal yang bersifat kompleks dan luas, sedangkan penelitian kuantitatif memiliki data atau analisis berdasarkan perhitungan instrumen dan bersifat mengukur. Mulyadi, (2013) mengemukakan perbedaan penelitian kualitatif dan kuantitatif terdapat pada pendekatan dan pengolahan data. Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri menyesuaikan dengan data, sedangkan instrument penelitian kuantitatif dapat berupa angket atau kuesioner yang sudah disusun sebelumnya.

3.2 Prosedur Penelitian

Pada Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan desain ADDIE yang telah disesuaikan, yaitu (Haqih et al., 2022):

1) Tahap Analisis

Analisis yang dilakukan pada tahap ini meliputi analisis konten dan kegiatan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat keras dan lunak. Analisis dilakukan melalui wawancara pada salah satu guru kelas IV.

2) Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun produk dengan menyusun Garis Besar Penggunaan Media (GBPM), menyusun flowchart, membuat konten, membuat desain aplikasi, membuat lagu dan mentautkan video.

3) Tahap Pengembangan

Pengembangan dalam tahap ini dilakukan dengan menjadikan seluruh rancangan media ke dalam bentuk aplikasi menggunakan *builder Smart Apps Creator 3* dan uji validitas pada dua ahli materi, dua ahli media dan satu ahli bahasa. Hasil dari tahapan ini berupa media dalam bentuk aplikasi berbasis android dan respon para ahli yang mengevaluasi media “Jinca”.

4) Tahap Implementasi

Implementasi pada tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba media “Jinca” kepada siswa kelas IV sekolah dasar melalui uji coba terbatas dan luas.

5) Tahap Evaluasi

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan evaluasi berdasarkan respon para ahli dan mendapatkan respon siswa sebagai pengguna terhadap penggunaan media “Jinca” dalam uji terbatas dan luas melalui teknik pengumpulan data berupa angket.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Desain penelitian pengembangan ini meliputi proses kegiatan yang diuji dan revisi, sehingga hasil dari produk sesuai dengan kriteria yang teruji secara empiris (Cahyadi, 2019). Cheung (2106) dalam Rohaeni (2020) mengemukakan bahwa model pengembangan ini yaitu ADDIE adalah model

yang cocok dalam penggunaan terhadap kurikulum yang pada turunannya meliputi pengajaran pengetahuan, keterampilan dan sikap. Model ini juga tepat digunakan untuk berbagai produk pendidikan, seperti metode, strategi, dan media pembelajaran.

Desain penelitian ini memiliki lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut penjelasan lima tahapan model ADDIE:

1) Tahap Analisis

Pada permulaan tahap ini, dimulai dari peneliti menganalisa apa yang menjadi permasalahan, yang dilakukan kajian pustaka dan kajian empiris sehingga dapat mengetahui solusi permasalahan dan perencanaan penyelesaian masalah.

2) Tahap Desain

Lalu peneliti pada tahap desain, mulai mengkonsep produk yang akan dikembangkan untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan. Peneliti akan mempertimbangkan target, tujuan, penilaian produk, dan sebagainya.

3) Tahap Pengembangan

Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan produk yang sudah dikonsepskan sebelumnya, sesuai dengan rancangan.

4) Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti akan menguji produk yang sudah dikembangkan sebelumnya dan mendapatkan umpan balik, sehingga peneliti dapat mengembangkan produk yang berhasil.

5) Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti akan mengukur efektivitas, keunggulan dan kelemahan dari produk yang telah di kembangkan. Tahap ini menunjukkan keberhasilan mencapai tujuan pengembangan.

3.3 Definisi Operasional

Tujuan dibuatnya definisi operasional adalah mengantisipasi timbul kesalahpahaman atau perbedaan persepsi. Definisi operasional yang dicantumkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Media “Jinca”

Jinca merupakan akronim dari “Rajin Membaca”. Media Jinca berbentuk aplikasi berbasis android yang mampu digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendorong peningkatan minat baca, serta melatih kemampuan siswa dalam mengapresiasi sebuah karya sastra.

2) Membaca

Merupakan kompetensi dari salah satu aspek keterampilan pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu melihat lalu memahami sebuah tulisan.

3) Minat Membaca

Minat membaca merupakan usaha atau keinginan, dorongan untuk membaca dalam diri siswa, terjadi secara sukarela tanpa adanya paksaan.

4) Jurnal Membaca

Salah satu bentuk penugasan bagi siswa kelas IV sekolah dasar dengan kurikulum merdeka.

3.4 Subjek Uji Coba dan Validator

Pengujian dilakukan di salah satu sekolah dasar daerah Sumedang, Jawa Barat. Untuk validasi media dilakukan oleh salah dua ahli bidang media dengan latar belakang pendidikan di bidang teknologi, validasi materi dilakukan oleh dua ahli, yaitu dosen Bahasa Indonesia dan guru sekolah dasar yang mengajar Bahasa Indonesia, dan validasi bahasa dilakukan oleh ahli Bahasa dengan latar belakang pendidikan Sastra Indonesia. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan:

1) Wawancara

Menurut Sugiyono (2014) jika seorang peneliti ingin memperoleh pengetahuan terkait masalah yang muncul pada saat penelitian maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara. Menurut Ariyanto (2018), wawancara dilakukan agar peneliti dapat mengeksplorasi informasi informasi yang didapatkan secara mendalam. Dalam melakukan wawancara, peneliti harus memahami karakteristik dan latar belakang responden sehingga akan membantu memudahkan jalannya proses penelitian (Hakim, 2013). Hasil wawancara berupa informasi yang akan dikaji oleh peneliti sehingga menghasilkan kesimpulan. Wawancara digunakan peneliti untuk mengetahui permasalahan yang akan diberikan solusi.

2) Angket

Menurut Sudaryono (2013) Angket adalah teknik pengumpulan data yang didalamnya memiliki beberapa pertanyaan yang di jawab oleh responden. Pernyataan serupa dinyatakan oleh Arikunto (2006) dalam (Ariyanto, 2018) bahwa angket merupakan pernyataan tertulis oleh peneliti untuk digunakan sebagai sarana memperoleh informasi. Penggunaan angket dalam penelitian ini digunakan untuk memvalidasi media “Jinca” oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta untuk mendapatkan respon siswa .

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Berikut pengumpulan data yang digunakan menyesuaikan dengan teknik pengumpulan data:

1) Pedoman wawancara

Pada pedoman ini berisi daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan peneliti dan data yang dibutuhkan terurai dengan baik. Berikut tabel pedoman wawancara yang akan digunakan oleh peneliti:

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pengerjaan jurnal membaca siswa?

No.	Pertanyaan
2.	Apakah siswa selalu mengerjakan jika ditugaskan untuk membuat jurnal membaca?
3.	Bacaan apa yang biasa digunakan oleh siswa?
4.	Bagaimana respon yang siswa berikan saat diarahkan untuk membuat jurnal membaca?
5.	Darimana siswa mendapatkan sumber bacaan?
6.	Bagaimana cara guru menanggapi jurnal membaca siswa?
7.	Berapa lama waktu yang dibutuhkan oleh siswa untuk menyelesaikan bacaan?
8.	Bagaimana cara siswa menanggapi jurnal membaca teman sejawatnya?
9.	Tanpa adanya arahan untuk membuat jurnal membaca, apakah siswa akan tetap membaca dengan sukarela?
10.	Menurut pendapat bapak/ibu, apakah siswa memiliki minat baca yang tinggi?

2) Lembar angket

Lembar kuesioner/angket yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup, berisi serangkaian pertanyaan dan pernyataan peneliti terhadap topik. Berikut kisi – kisi lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.2 kisi – kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
		Sistematika kegiatan siswa	1
		Efektifitas kegiatan siswa	1

No	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	Relevansi kegiatan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka	1
		Kesesuaian video dengan konsep membaca di sekolah dasar	1
		Kesesuaian lagu dengan konsep membaca di sekolah dasar	1
		Mendukung penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia	1
		Kemudahan dan keefektifan penyampaian materi dan kegiatan yang dilakukan siswa	1
2.	Isi Materi	Kemenarikan bacaan yang disajikan	1
		Kelengkapan dan keluasan cakupan bacaan yang disajikan	
		Kemudahan bacaan yang disajikan	1
		Relevansi bacaan dengan kegiatan membaca di Sekolah Dasar	
		Kesesuaian bacaan dengan siswa tingkat sekolah dasar	1
		Kemenarikan lagu yang disajikan	1
		Kemudahan lirik lagu untuk dipahami serta relevansi dengan kegiatan membaca di Sekolah Dasar	1
		Kemenarikan video yang disajikan	1

No	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
		Relevansi video dengan kegiatan membaca di Sekolah Dasar	1
3.	Bahasa dan Tulisan	Kemudahan untuk dipahami struktur kalimat dan bahasa	1
		Kemenarikan struktur kalimat dan bahasa	1

b. Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi –kisi instrumen validasi ahli media

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Pengenalan Media	Kejelasan dan kemenarikan nama Media	1
		Kesesuaian nama aplikasi dengan gambaran terkait isi/konten Media	1
2.	Tampilan Media	Proporsi <i>layout</i> (tata letak teks, gambar atau animasi)	1
		Icon atau tombol fitur yang mudah dipahami	1
		Kejelasan dan keterbacaan teks	1
		Penggunaan ukuran teks dan jenis huruf	1
		Penggunaan warna dan grafis	1
		Penggunaan background	1
		Kemenarikan desain bagi siswa sekolah dasar	1
		Kesesuaian penggunaan gambar dan animasi	1

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
		Kualitas tampilan video	1
		Kualitas audio video	1
		Kualitas tampilan video	1
		Kualitas lagu	1
3.	Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan fitur	1
		Kesesuaian letak tombol	1
		Panduan penggunaan Media	1

c. Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat dalam menyampaikan informasi	1
		Keefektifan kalimat	1
		Ketepatan penggunaan istilah dan kosa kata	1
2.	Komunikatif, Dialogis dan Interaktif	Kemudahan kalimat untuk dipahami oleh siswa Sekolah Dasar	1
		Penggunaan kalimat dalam mendorong siswa untuk mengikuti arahan	1
		Penggunaan kalimat dalam memotivasi siswa untuk membaca	1
4.	Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	Kesesuaian kalimat dengan tingkat intelektual siswa Sekolah Dasar	1
		Kesesuaian kalimat dengan tingkat emosional siswa Sekolah Dasar	1

5.	Kaidah Kebahasaan	Ketepatan tata bahasa dan ejaan yang digunakan	1
----	-------------------	--	---

d. Kisi – Kisi Angket Respon Siswa

Tabel 3.5 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan Aplikasi	Kemenarikan desain aplikasi	1
		Kemenarikan penggunaan warna pada aplikasi	1
		Kemenarikan penggunaan gambar dan animasi pada aplikasi	1
2.	Tampilan Video	Kemenarikan video yang disajikan	1
		Kualitas gambar pada video	1
		Kualitas suara video	1
3.	Tampilan Lagu	Kemenarikan lagu yang disajikan	1
		Kualitas gambar pada musik video	1
		Kualitas suara musik video	1
4.	Isi	Kemenarikan bacaan yang disajikan	1
		Keberagaman bacaan yang disajikan	1
		Bacaan yang disajikan menimbulkan keinginan untuk membaca	1
		Video yang disajikan menimbulkan keinginan untuk membaca	1
		Lagu yang disajikan menimbulkan keinginan untuk membaca	1
		Jurnal Membaca menimbulkan keinginan untuk membaca	1

3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.6.1 Teknik Pengolahan data

Data yang muncul pada penelitian ini akan diolah secara kualitatif, baik hasil wawancara maupun hasil angket.

3.6.2 Analisis data

a. Wawancara

Wawancara di olah secara kualitatif dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penyimpulan data (Rijali, 2019). Reduksi data merupakan tahapan meringkas data sehingga peneliti dapat mengeliminasi data – data yang tidak dibutuhkan dan fokus pada bagian – bagian yang akan ditelitinya. Penyajian data dilakukan ketika peneliti sudah memilah informasi pada tahapan sebelumnya, sehingga pada tahap selanjutnya peneliti dapat menentukan tindakan yang tepat. Penyimpulan data merupakan tahapan terakhir, kondisi saat peneliti sudah dapat menarik kesimpulan.

b. Angket

Ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan pengguna akan diberikan angket sebagai lembar validasi dengan memberikan skor yang mengacu pada skala pemilihan skor menggunakan *skala likert* yang berfungsi untuk mengukur sikap responden melalui pertanyaan atau pernyataan dan dinilai menggunakan skala (Oktaviani, 2021). Kemudian, jumlah skor akan dipresentasikan dan diinterpretasikan secara kualitatif.

1) Lembar Validasi

Ahli akan mengisi angket dengan mengacu pada lima skala pemilihan skor berikut ini (Setiono & Riwinoto, 2015):

Tabel 3.6 Skala Pemilihan Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Setelah mendapatkan hasil berupa jumlah skor yang diperoleh, data akan diolah peneliti menggunakan rumus berikut untuk mendapatkan persentase kevalidan yang di berikan oleh ahli:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase data validasi

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Angka presentase yang didapatkan akan diinterpretasikan ke dalam data kualitatif sebagai kesimpulan dengan mengacu pada tabel kriteria interpretasi kevalidan produk berikut ini (Arikunto, 2010):

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
0 – 20%	Tidak Valid

2) Angket Siswa

Siswa akan mengisi angket untuk mengukur keberhasilan media dalam meningkatkan minat baca. Siswa akan mengisi angket dengan mengacu pada lima skala pemilihan skor berikut ini:

Tabel 3.8 Skala Pemilihan Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Setelah mendapatkan hasil berupa jumlah skor yang diperoleh, data akan diolah peneliti menggunakan rumus berikut untuk mendapatkan persentase penilaian yang di berikan oleh siswa:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase data penilaian

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Angka presentase yang didapatkan akan diinterpretasikan ke dalam data kualitatif sebagai kesimpulan dengan mengacu pada tabel kriteria interpretasi respon produk berikut ini

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Sangat Kurang
0 - 20%	Kurang

3.7 Validasi Data

Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan melalui dua tahapan, yaitu:

1) *Member Check*

Validasi ini dilakukan dengan melakukan peninjauan kembali terhadap data yang telah diperoleh untuk menghindari terjadinya kesalahan – kesalahan dalam proses pengolahan. Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli di bidang ilmu kebahasaan dan ahli media.

2) *Expert Opinion*

Validasi ini dilakukan dengan meminta masukan atau saran dari seorang ahli di bidang yang ditekuni. Peneliti mengajukan permintaan untuk diberikan arahan berupa saran serta masukan dari dosen pembimbing sebagai pakar dan ahli, sehingga hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat dipertanggungjawabkan.