

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (dalam Halimah, 2020, hlm. 32) Metode penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan studi sistematis dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat non instruksional baik berupa model maupun non model yang telah ada ataupun baru yang dikembangkan guna untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pembelajaran maupun non pembelajaran.

Penelitian desain dan pengembangan ini umumnya dilakukan melalui serangkaian tahap dan proses yang kebenarannya dari hasilnya didasarkan pada metode ilmiah tertentu. Terdapat 2 kategori umum dalam penelitian D&D berdasarkan tujuannya, yaitu penelitian model serta penelitian produk dan alat. Adapun kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk dan alat.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Planning Production and Evaluation* (PPE) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Adapun tahap-tahap model *Planning Production Evaluation* (PPE) di antaranya:

a) *Planning* (Perencanaan)

Tahap awal pada desain penelitian ini adalah *planning* atau perencanaan, yaitu tahap analisis kebutuhan yang diperlukan untuk melihat masalah yang ditemukan, kebutuhan materi dan kebutuhan lainnya yang menunjang penyusunan *draft* rancangan produk penelitian.

b) *Production* (Produksi)

Tahap kedua adalah *production* atau tahap awal pengembangan produk berdasarkan perencanaan yang sebelumnya telah dibuat menjadi sebuah produk yang berkualitas dan siap untuk melalui tahap evaluasi.

c) *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap terakhir dalam model ini adalah evaluasi, produk yang sudah siap diuji kelayakannya oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya berdasarkan aspek yang sesuai dengan kebutuhan untuk melihat kualitas produk yang sudah dikembangkan tersebut.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan yang dibutuhkan dalam penelitian desain dan pengembangan ini adalah siswa kelas III, guru wali kelas, ahli media, ahli materi, dan praktisi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) **Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mengambil data untuk mengetahui seberapa besar efek tindakan yang digunakan. Dari hasil pengamatan didapatkan gambaran proses praktik bercerita siswa, sikap siswa serta kegiatan dari awal sampai akhir proses pembelajaran.

b) **Wawancara**

Teknik wawancara merupakan salah satu alat evaluasi untuk pengumpulan data melalui cara bertanya langsung kepada narasumber dengan maksud untuk mengumpulkan informasi lebih dalam mengenai ketersediaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran. Wawancara ditujukan kepada guru kelas III (praktisi) baik secara formal maupun informal, dengan 7 pertanyaan mengenai media pembelajaran.

c) **Tes Bercerita**

Tes merupakan teknik pengumpulan data untuk mengetahui kondisi awal subjek atau objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui kemampuan awal siswa mengenai keterampilan berbicara melalui dongeng. Maka dari itu,

penulis menggunakan tes dengan cara menugasi siswa untuk maju bercerita di depan kelas.

d) *Work logs*

Lembar catatan kerja atau *work logs* digunakan untuk mengetahui progress perkembangan pembuatan media pembelajaran. Menurut Richey dan Klein (dalam Halimah, 2020, hlm. 38) *work logs* digunakan sebagai acuan pada catatan perkembangan tugas-tugas khusus yang dikerjakan. Lembar catatan kerja memudahkan peneliti dalam melihat perkembangan proses pengembangan media yang dilakukan.

3.4 Instrumen Penelitian

a) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk menggali data tentang tanggapan narasumber terhadap pembelajaran bercerita menggunakan media pembelajaran. Isi dari daftar wawancara ialah poin-poin pertanyaan yang diajukan untuk mewawancarai narasumber penelitian agar pertanyaan tersebut tidak terlalu luas.

Tabel 3.1

Pedoman Wawancara Penelitian

No	Pedoman Wawancara
1	Apakah terdapat fasilitas belajar (media pembelajaran)?
2	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung dikelas?
3	Bagaimana kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?
4	Apakah terdapat permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
5	Media apa yang paling sering digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran?
6	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan metode, strategi, atau media tertentu untuk pembelajaran keterampilan berbicara melalui dongeng?

7	Apakah ada media yang Bapak/Ibu ingin gunakan tetapi belum terealisasikan?
8	Apakah seluruh siswa di dalam kelas sudah lancar dalam membaca?
9	Bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas III saat ini?
10	Apakah masih ada siswa yang kesulitan untuk memahami materi dengan baik?

(Sumber: Safitri, 2020 dan Samsul, 2018)

b) Lembar Observasi

Lembar pengamatan digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Adapun aspek-aspek yang diamati saat proses pembelajaran ialah keterampilan berbicara siswa yang telah dimodifikasi menurut Dipodjojo dan Tarigan (dalam Fajar, dkk 2022, hlm.41) yaitu: (1) keaktifan siswa; (2) perhatian dan konsentrasi siswa terhadap penjelasan guru; (3) minat siswa dalam pembelajaran; (4) keberanian siswa berbicara di depan kelas; (5) gaya belajar siswa; dan (6) keterampilan berbicara siswa .

Tabel 3.2

Pedoman Pengamatan Proses Pembelajaran Berbicara

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa					
2.	Perhatian dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran					
3.	Minat siswa saat pembelajaran					
4.	Keberanian siswa saat berbicara					
5	Gaya belajar siswa					
6	Keterampilan berbicara siswa					

(Sumber : Fajar,dkk, 2020)

c) Lembar Penilaian Berbicara

Lembar penelitian bercerita digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa dalam menceritakan kembali dongeng menggunakan

aspek-aspek yang keterampilan berbicara yaitu : (1) Keberanian; (2) Ketepatan vokal (pelafalan); (3) Intonasi suara; (4) Kelancaran berbicara; dan (5) Komunikatif/kontak mata.

Tabel 3.3

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati					Jumlah
		Keberanian	Pelafalan	Intonasi	Kelancaran	Komunikatif	
1							
2							
3							

(Sumber : Inayah, 2022)

d) Lembar Catatan Kerja

Lembar catatan kerja atau *work logs* digunakan untuk mengetahui progress perkembangan pembuatan media pembelajaran. Penggunaan proses pengembangan produk berdasarkan tahapan PPE adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Format *Work Logs*

Tahapan	Kegiatan
<i>Planning</i> (perencanaan)	Analisis kebutuhan pembelajaran
	Analisis kurikulum
	Analisis karakteristik siswa
	Analisis kebutuhan perangkat keras dan lunak
<i>Production</i> (Produksi)	Menyusun <i>Storyboard</i>
	Membuat layout media
	Menyusun konten dongeng anak
	Tahap Pengembangan
	Penilaian ahli

<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Produk akhir berdasarkan revisi saran ahli
	Implementasi

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi (*mixed method*). Metode penelitian kombinasi ini dilakukan dengan cara menggabungkan dua bentuk metode penelitian yang sudah ada, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (dalam Ningrum, dkk, 2018, hlm. 9) *mixed method* merupakan penggunaan metode penelitian antara metode kualitatif dan metode kuantitatif yang digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang valid, reliable, objektif, dan komprehensif. *Mixed method* dapat dilakukan dengan wawancara dan observasi untuk mendapatkan data kualitatif, lalu diikuti dengan analisis data menggunakan rumus tertentu untuk mendapatkan hasil kuantitatif.

Penelitian ini juga menggunakan tipe desain *Pre-Experimental Designs* (*nondesign*) dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Menurut Kasiram (dalam Yusron, 2020, hlm.44) penelitian eksperimen digunakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar kadar kebenaran (kemurnian) pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Penelitian eksperimen adalah suatu model penelitian dengan memberikan suatu stimulus, kemudian dilakukan observasi untuk melihat pengaruh atau akibat (perubahan) dari stimulasi objek dikenai perlakuan tadi.

Penelitian *one group pretest-posttest design* merupakan penelitian eksperimen dengan hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (Karmila, 2018, hlm.40). Rancangan penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* yaitu sebelum mendapat perlakuan dengan hasil *posttest* yaitu setelah mendapat perlakuan. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hasil perlakuan akan lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3. 5
One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau hasil perlakuan yang diberikan. Eksperimen yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X (*media pop up digital*) terhadap Y (*keterampilan berbicara*), seberapa besar pengaruh X terhadap peningkatan Y tergantung pada kecermatan saat penelitian.

Pengukuran keefektifan penerapan *media pop up digital* dongeng anak untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara siswa terhadap media tersebut diukur dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* dengan rumus sebagai berikut:

$$O_1 = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$O_2 = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Peningkatan keterampilan berbicara} = O_2 - O_1$$

Skor tertinggi yang didapatkan siswa apabila memenuhi seluruh indikator penilaian keterampilan berbicara adalah 20 dan skor terendahnya adalah 5. Selanjutnya untuk melihat nilai n-Gain digunakan rumus sebagai berikut:

$$\sum d = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Rumus diatas digunakan untuk melihat pada kategori mana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar setelah digunakan *media pop up digital* dongeng anak.