

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan yang didefinisikan oleh C. Richey dan James D. Klein (dalam Gymnastiar, A. 2022) ‘*The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development.*’

Salah satu karakteristik dari metode (D&D) yaitu penggunaan pendekatan *mixed method*, yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam satu proses penelitian (Khaeriah. 2021). Metode desain dan pengembangan ini merupakan sebuah proses kegiatan yang mengubah keadaan yang ada, mentransformasikan situasi untuk mendapatkan peningkatan kinerja individual maupun kelompok, di mana kegiatan tersebut menggunakan pengetahuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk, baik yang sudah ada maupun yang belum ada. Proses kegiatan ini mendorong inovasi dan perbaikan yang didasarkan kebutuhan dan sesuai dengan pengguna. Berdasarkan desain penelitian tersebut, produk yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti yaitu media *pop up book* digital materi cerpen untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa fase B.

1.2 Prosedur Penelitian

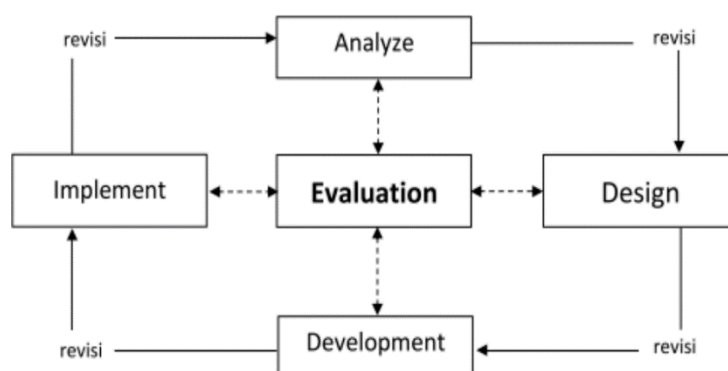
Penelitian dengan menggunakan metode (D&D) khususnya dalam membuat suatu produk, tahapan desain dan pengembangan merupakan aktivitas inti untuk menghubungkan antara permasalahan yang terjadi dengan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu dalam proses pengembangan media menggunakan metode (D&D) harus dilakukan sesuai prosedur pengembangan. Dalam penelitian pengembangan media *pop up book* digital peneliti menggunakan prosedur penelitian yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh yaitu Reiser dan Molenda (Hidayat & Nizar. 2021). Model ADDIE merupakan model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran

Puput Tresna Destiani, 2023

Pengembangan Media Pop Up Book Digital Materi Cerpen Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Fase B

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan berbagai macam model, strategi pembelajaran, media dan bahan ajar (Barokati dan Annas dalam Kurnia. 2019, hlm 518). Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdiri dari lima langkah, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Lima prosedur model ADDIE akan menggambarkan bagaimana proses pengembangan media hingga selesai. Model ini sering digunakan untuk pengembangan intruksional. Menurut Cheung (dalam Gymnastriar, A. 2022) menyatakan bahwa ADDIE merupakan model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan keterampilan ataupun sikap. Berikut skema model ADDIE yang dibuat oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021)

Berdasarkan skema desain pembelajaran model ADDIE, tahapan yang dilaksanakan harus sesuai dengan prosedur. Selanjutnya akan dijelaskan secara rinci tahapan-tahapan yang akan dilalui saat melakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan model ADDIE:

1.2.1 Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *pop up book* digital, menganalisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, dan menganalisis materi cerpen. Peneliti

melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV untuk menemukan gambaran masalah yang terjadi di lapangan. Analisis yang dilakukan berupa analisis masalah, analisis kegunaan, analisis materi, dan analisis kebutuhan perangkat lunak. Kemudian peneliti akan menarik kesimpulan. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis adalah masih terbatasnya penggunaan media yang bervariasi yang dapat memotivasi belajar siswa pada materi cerpen sehingga keterampilan menulis siswa rendah, hal tersebut menjadi sebuah kepentingan peneliti untuk melakukan sebuah perbaikan. Maka dari itu, peneliti membuat pengembangan media pembelajaran *pop up book* digital pada materi cerpen untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa fase B.

1.2.2 Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu perancangan media. Media *pop up book* digital yang dibuat akan berisikan cerpen. Media *pop up book* digital akan dibuat dengan menggunakan *power point*. Selain itu aplikasi pendukung untuk menggambar ilustrasi yaitu menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Pada tahap ini akan mengembangkan langkah-langkah membuat media *pop up book* digital, antara lain:

1) Menentukan judul

Judul yang dikembangkan merupakan cerpen yang sudah disesuaikan dengan CP dan karakteristik siswa.

2) Menuliskan dan mengembangkan isi media *pop up book* digital

Keseluruhan penulisan pada *pop up book* digital menggunakan *font* dari *power point* yang dipilih untuk mempermudah atau memperjelas ketika dibaca, sedangkan cerpen dikembangkan disesuaikan dengan CP fase B. Selain cerpen isi dari media *pop up book* digital yaitu langkah-langkah menulis cerpen yang telah disusun sesuai tingkat pemahaman siswa agar materi mudah untuk dipahami.

3) Menentukan *layout*

Tata letak *pop up book* digital menggunakan media *power point* dengan hasil produk berbentuk digital.

4) Menentukan warna-warna yang akan digunakan

5) Menentukan ilustrasi yang dibutuhkan

- 6) Menggambar ilustrasi pada aplikasi ibis paint x
- 7) Menentukan susunan konten yang akan dimuat dalam media
- 8) Membuat desain awal produk.

1.2.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan media *pop up book* digital yang telah melalui perencanaan desain di dalamnya terdapat proses membuat dan mengkombinasikan produk sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Berikut langkah-langkah pengembangan media *pop up book* digital, antara lain:

- (1) Mengoreksi media *pop up book* digital untuk meminimalisir adanya kesalahan sebelum dilakukan validasi oleh para ahli.
- (2) Membuat instrumen atau angket validasi untuk menguji kelayakan media *pop up book* digital baik dari segi materi maupun desain.
- (3) Melakukan validasi kelayakan media *pop up book* digital oleh para ahli dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat.
- (4) Melakukan perbaikan pada media, sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli.

1.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan pengujian produk media *pop up book* digital yang telah dikembangkan pada peserta didik di kelas IV. Pada tahap ini akan dilakukannya *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan perbandingan dari keefektifan media *pop up book* digital sebelum dan sesudah digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

1.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pada penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses analisis kembali pada media setelah melalui tahap implementasi untuk mengetahui masih terdapat kekurangan atau tidak pada media *pop up book* digital. Apabila tidak terdapat kekurangan atau revisi yang harus dilakukan, maka media *pop up book* digital dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pada proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Partisipan Penelitian

Partisipan adalah semua orang yang terlibat dalam suatu kegiatan. Hal ini bertujuan agar hasil akhir dari produk ini sesuai yang apa yang diharapkan maka diperlukannya partisipan dari beberapa pendidik yang sudah ahli pada bidangnya sebagai validator. Partisipan dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, secara lebih jelasnya sebagai berikut:

1.3.1 Ahli Media

Ahli media yang akan melakukan uji validasi dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki keahlian dalam media pembelajaran.

3.2.2 Ahli Materi

Ahli materi yang akan melakukan uji validasi dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki keahlian dalam materi bahasa Indonesia.

1.3.2 Praktisi Pembelajaran

Pihak sekolah sebagai praktisi pembelajaran dari penelitian ini adalah guru/wali kelas IV yang menjadi partisipan dalam penelitian ini. Guru diminta untuk menjadi penilai dari media pembelajaran yang telah dibuat, berdasarkan instrumen penilaian yang sudah disusun sebelumnya.

1.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik dan instrumen pengumpulan data. Berikut teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini:

1.4.1 Observasi (pengamatan)

Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan dengan cara melaksanakan penelitian secara langsung dengan melihat dan mengamati kondisi lingkungan objek penelitian, sehingga dapat menggambarkan secara jelas kondisi objek penelitian. Teknik yang dilakukan ini bertujuan untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan melihat masalah yang dialami siswa selama kegiatan belajar.

1.4.2 Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan selanjutnya yaitu melakukan wawancara kepada wali kelas IV fase B untuk mendapatkan informasi langsung mengenai masalah yang sedang dihadapi dalam kegiatan proses pembelajaran.

Puput Tresna Destiani, 2023

Pengembangan Media Pop Up Book Digital Materi Cerpen Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Fase B

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan wawancara bersama dengan guru dan siswa.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru

Aspek	Indikator
Kurikulum	Keterlaksanaan SK
Proses KBM	Kendala dan solusi dalam proses pembelajaran
Pemahaman siswa	Kemampuan siswa
Media pembelajaran	Media yang digunakan dalam proses pembelajaran

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Siswa

Kurikulum	Mata pelajaran dan materi
Media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran

1.4.3 Angket

Teknik pengumpulan yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai media *pop up book* digital dari para validator mengenai kelayakan media yang dirancang oleh peneliti. Angket yang disusun berisikan pernyataan-pernyataan untuk menguji kelayakan media serta mendapatkan kritik beserta saran untuk menghasilkan media *pop up book* digital yang layak. Berikut kisi-kisi yang digunakan peneliti untuk menilai kelayakan media *pop up book* digital :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
	Keakuratan
	Mendorong kaingintahuan
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian
	Penyajian pembelajaran
Penilaian kontekstual	Keterikatan teks cerpen dengan kehidupan siswa
Kelayakan bahasa	Lugas
	Komunikatif
	Kemampuan memotivasi siswa
	Kesesuaian dengan perkembangan siswa
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa

(Khoirunnisa 2022, dengan modifikasi)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator
Kelayakan media	Desain sampul media
	Desain isi media
	Kualitas tampilan/tayangan
Kelayakan penggunaan	Kepraktisan media

(Khoirunnisa 2022, dengan modifikasi)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Praktisi Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
	Keakuratan
	Mendorong kaingintahuan
Kualitas media	Kebergunaan
	Kualitas tampilan/tayangan

(Nurfauzi 2020, dengan modifikasi)

1.4.4 Kegiatan *Pretest* dan *Posttest*

Pada penelitian ini tes digunakan untuk mendapatkan data berupa hasil keterampilan menulis (dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*). Tes yang dibuat oleh peneliti telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang diturunkan menjadi tujuan pembelajaran materi cerpen.

Untuk mempermudah dalam melakukan penilaian keterampilan menulis siswa dapat dilakukan dengan menggunakan rubik indikator penilaian. Rubik indikator penilaian yang digunakan oleh peneliti dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Rubrik Indikator Penilaian Keterampilan Menulis Cerpen

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Kategori			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Membuat cerita pendek dari topik atau informasi yang	Kosakata	Siswa mampu memilih kosakata	Siswa mampu memilih kosakata	Siswa mampu memilih kosakata	Siswa memilih kosakata yang

Puput Tresna Destiani, 2023

Pengembangan Media Pop Up Book Digital Materi Cerpen Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Fase B

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diberikan/tentukan		yang sangat tepat dalam menulis teks cerpen	yang tepat dalam menulis teks cerpen	yang cukup tepat dalam menulis teks cerpen	kurang tepat dalam menulis teks cerpen
	Susunan kalimat	Siswa mampu menyusun kalimat sangat tepat dalam menulis teks cerpen	Siswa mampu menyusun kalimat tepat dalam menulis teks cerpen	Siswa menyusun kalimat cukup tepat dalam menulis teks cerpen	Siswa menyusun kalimat kurang tepat dalam menulis teks cerpen
	Tata Bahasa	Tidak ada kesalahan tata bahasa, makna dan isi teks cerpen dapat dipahami dengan jelas	Terdapat beberapa kesalahan tata bahasa namun tidak berpengaruh terhadap makna kalimat dan isi teks cerpen	Sering ditemukan kesalahan tata bahasa, namun makna dan isi teks cerpen masih bisa dipahami	Banyak sekali kesalahan tata bahasa sehingga makna dan isi teks cerpen sulit dipahami
	Kesesuaian isi dengan judul	Isi cerpen sangat sesuai dengan judul	Isi cerpen sesuai dengan judul	Isi cerpen cukup sesuai dengan judul	Isi cerpen kurang sesuai dengan judul

1.5 Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini yaitu mengolah dan menganalisis data. Teknik analisis data merupakan suatu proses dalam mencari dan menyusun

Puput Tresna Destiani, 2023

Pengembangan Media Pop Up Book Digital Materi Cerpen Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Fase B

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian memilih data mana yang penting dan yang perlu untuk dipelajari untuk membuat kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri maupun oleh orang lain (Jarrah. 2023). Dalam penelitian ini data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

1.5.1 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini dikumpulkan dari hasil observasi dan kegiatan wawancara yang telah dilakukan. Hasil tersebut kemudian dianalisis melalui tiga jenis kegiatan menurut Miles & Huberman (dalam Fadli, M, R. 2021, hlm 44). Ketiga kegiatan tersebut yaitu sebagai berikut:

1.5.1.1 Reduksi Data

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Proses ini dilakukan agar dapat ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini akan melakukan reduksi pada hasil observasi dan wawancara yang akan memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan.

1.5.1.2 Penyajian data (*data display*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data berbentuk bagan, grafik, matrik dan lainnya. Bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau harus melakukan analisis kembali.

1.5.1.3 Menarik kesimpulan

Proses terakhir yang dilakukan untuk mendapatkan hal terpenting dari penyajian data yang telah disusun menjadi sebuah narasi yang luas dan padat dan sudah diperkuat oleh bukti yang valid sehingga dapat dibuktikan kesimpulannya dan diharapkan dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari angket hasil validasi yang diisi oleh validator ahli beserta data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dalam mengukur tingkat keterampilan siswa dalam menulis. Data kuantitatif diperoleh dari lembar angket kelayakan media yang diisi oleh validator ahli kemudian data tersebut akan dianalisis secara kuantitatif. Lembar angket yang disusun pada penelitian ini menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiono (dalam Putra, B, A. 2022, hlm 561) Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap fenomena sosial. Perhitungan skoring dengan Skala Likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Skor Instrumen Penilaian Media *Pop Up Book* Digital

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup baik
4.	2	Kurang baik
5.	1	Tidak baik

Sumber: Sugiyono (dalam Rajabiah. 2022, hlm 51)

Setelah menentukan skor dari setiap pernyataan yang diberikan pada lembar angket, Rahman (dalam Nurzain. 2022, hlm 52) menyebutkan bahwa peneliti dapat menghitung kelayakan media dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase hasil validasi ahli

Skor ideal = jumlah skor maksimal

Selanjutnya peneliti membuat interval (rentang jarak) dan interpresentasi persen agar mengetahui penilaian dengan cara mencari interval skor persen (I) dengan menggunakan rumus interval di bawah ini Sumartini (dalam Nurzain. 2022, hlm 51)

$$I = \frac{100\%}{\text{jumlah kategori}}$$

$$I = \frac{100\%}{5} = 20\%$$

Setelah menentukan interval, maka diketahui bahwa interval yang didapatkan adalah 20%. Berikut table interval dan interpresentasi Skala Likert menurut Sumartini (dalam Nurzain. 2022, hlm 51):

Tabel 3. 8 Interval Skor Kelayakan Media *Pop Up Book* Digital

Kategori	Interval Skor Peserta	Keterangan
5	80%-100%	Sangat layak
4	60%-79,99%	Layak
3	40%-59,99%	Cukup layak
2	20%-39,99%	Tidak layak
1	0%-19,99%	Sangat tidak layak

Sumber: Sumartini (dalam Nurzain. 2022, hlm 51)

Setelah menganalisis data dari hasil angket yang diisi oleh validator ahli, Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk mengukur ketercapaian siswa dalam keterampilan menulis cerpen sebelum dan setelah menggunakan media *pop up book* digital. berikut merupakan kriteria penilaian peningkatan keterampilan menulis:

Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (0-40)	Cukup (41-60)	Baik (61-80)	Sangat Baik (81-100)
Memahami langkah-langkah menulis teks cerita pendek dengan tepat.	Siswa mampu memahami 2 langkah menulis cerpen	Siswa mampu memahami 4 langkah menulis cerpen	Siswa mampu memahami 6 langkah menulis cerpen	Siswa mampu memahami 8 langkah menulis cerpen
Membuat cerita pendek dari topik atau informasi yang diberikan/tentukan	Siswa mampu membuat cerita pendek hanya memenuhi 1 kriteria	Siswa mampu membuat cerita pendek hanya memenuhi 2 kriteria	Siswa mampu membuat cerita pendek hanya memenuhi 3 kriteria	Siswa mampu membuat cerita pendek dari topik yang atau informasi yang

	yang ditetapkan	yang ditetapkan	yang ditetapkan	diberikan /ditentukan sesuai dengan kosakata yang tepat, susunan kalimat yang benar, tata bahasa yang tepat, dan isi cerpen sesuai dengan judul
--	--------------------	--------------------	--------------------	---

Untuk mengetahui peningkatan hasil tes awal dan tes akhir keterampilan menulis cerita pendek siswa dalam menggunakan media *pop up book* digital peneliti menggunakan rumus uji *N-Gain* (Meltzer dalam Husein. 2017, hlm 222). Perhitungan dengan rumus uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur keefektifan penggunaan media *pop up book* digital dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. Rumus yang digunakan dalam mencari nilai *N-gain* sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Setelah mendapatkan hasil perhitungan *N-gain*, selanjutnya nilai tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat *N-gain* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 10 Kategori Tingkat *N-gain*

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Husein. 2017)

Selanjutnya setelah nilai telah diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat *N-gain*, akan dilihat presentase keefektifitasan media *pop up book*

digital, dengan menggunakan kategori tafsiran efektifitas N-Gain yaitu sebaia berikut:

Tabel 3. 11 Kategori Tafsiran Efektifitas

Presentase	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: (Rahmi, F., ILtavia, & Zarista. 2021, hlm 2873)