

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah D&D (*Designed and Development*). Menurut Richey & Klein (2007, hlm. 142) metode D&D adalah metode desain yang bertujuan menciptakan produk dan alat untuk meningkatkan kegiatan secara empiris, baik itu di dalam pembelajaran ataupun bukan. Penelitian D&D ini berfokus pada tiga komponen yaitu analisis, perencanaan, produksi dan evaluasi.

*“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”* (Richey & Klein, 2007).

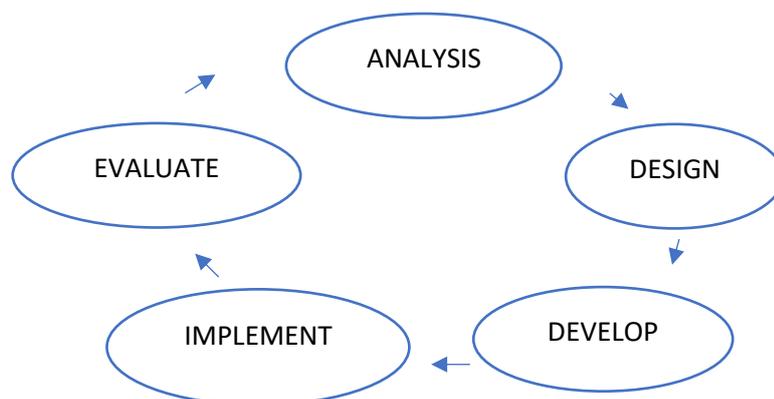
Metode D&D ini biasanya dipakai guna mendalami suatu operasi desain, pengembangan, dan penilaian untuk membuat suatu dasar empiris agar dapat melahirkan produk dan alat, baik digunakan dalam kegiatan belajar mengajar ataupun bukan. Inti dari penelitian *Design and Development* ini mencakup analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Salah satu karakteristik dari jenis penelitian ini yaitu dalam teknik pengumpulan datanya. Pengumpulan datanya biasanya memakai pendekatan kuantitatif juga pendekatan kualitatif pada satu penelitian, akan tetapi banyak penelitian D&D yang biasanya menggunakan pendekatan kualitatif.

Menurut Peffers dkk (dalam Fauziah dkk., 2023, hlm. 6) bahwa dalam metode D&D ini terdapat setidaknya enam tahapan didalamnya, yakni: *Identify the problem* (mengidentifikasi masalah), *describe the objectives* (mendeskripsikan objek), *design & develop the artifact* (desain dan pengembangan media), *test the artifact* (implementasi media), *evaluate testing results* (evaluasi media), dan *communication the testing results* (mengomunikasikan hasil implementasi). Kesimpulannya bahwa *Design and*

*Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya, sehingga produk tersebut dapat berguna bagi kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang yang digunakan peneliti dalam studi pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program pengembangan itu sendiri (Warsita, 2011, hlm. 7). Penelitian mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya membuat model ini mudah diaplikasikan.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber (Rayanto, 2020)

Tahap *analysis* diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran baru untuk menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Tahap *design* diperlukan untuk menyusun rencana pembuatan media dan menyusun kerangka pembuatan media. Tahap *development* diperlukan peneliti untuk mengembangkan produk dan memvalidasinya kepada ahli dan memperbaiki kekurangan produk sesuai saran ahli. Tahap *implementation* adalah tahap implementasi produk ke sekolah. Peneliti menulis kekurangan dan kelebihan produk pada proses implementasi ini. Terakhir, tahap *evaluation* atau tahap menganalisis, yaitu produk yang sudah digunakan dalam proses implementasi kembali disempurnakan jika masih ada kekurangan (Sugiyono, 2015, hlm. 200).

### 3.2.1 Analysis (Analisis)

Penelitian dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VI di sekolah dasar. Penelitian ini akan dilakukan dengan wawancara kepada siswa dan juga guru (wali kelas) siswa kelas VI mengenai bagaimana *self confidence* atau kepercayaan diri siswa saat berbicara di kelas, dimana kekurangannya, apa penyebabnya dan bagaimana harapan serta apa solusi yang tepat untuk dilakukan agar kepercayaan diri siswa dalam berbicara pada siswa kelas VI sekolah dasar dapat meningkat. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *bullet journal* dan peningkatan kepercayaan diri siswa.

Peneliti melakukan analisis mata pelajaran yang berkaitan dengan kepercayaan diri siswa dalam keterampilan berbicara siswa kelas VI sekolah dasar. Berdasarkan Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran kurikulum 2013 pada Pendidikan dasar dan menengah. Analisis Mata Pelajaran (AMP) dilakukan pada kompetensi dasar yang sesuai, yaitu kompetensi dasar 3.10 Menguraikan pesan (dalam dongeng) yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan dan kompetensi 4.10 Memeragakan pesan (dalam dongeng) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

### 3.2.2 Design

Tahapan desain adalah tahap merancang media *Media Bullet Journal* berbasis Pengalaman untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam keterampilan berbicara siswa kelas VI sekolah dasar. Rancangan desain yang dikembangkan meliputi: 1) Sampul depan; 2) Identitas siswa; 3) Indikator percaya diri 4) Panduan pengisian; 5) Teknik pengisian; 6) Contoh; 7) Lembar pengisian; dan 8) Lembar pengumpulan bintang

### 3.2.3 Development

*Development* merupakan tahapan pengembangan melaksanakan atau membuat desain yang telah dirancang sebelumnya. Hasil media atau produk dari tahapan *development* ini selanjutnya akan di validasi oleh ahli media dan ahli bahasa.

### 3.2.4 Implementation

Tahap *implementation* adalah tahap uji coba media atau produk yang telah dibuat dan disempurnakan berdasarkan saran dan validasi ahli media dan ahli bahasa. Implementasi atau tahap uji coba ini akan dilakukan pada kelas VI sekolah dasar yang sebelumnya sudah dilakukan *pre-test* atau tes awal yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dikuasai oleh siswa. Hasil dari implementasi ini akan diketahui dengan melakukan *post-test* sehingga seberapa besar peningkatan percaya diri siswa kelas VI dalam kemampuan berbicara dapat terukur.

### 3.2.5 Evaluation

Tahap *evaluation* atau evaluasi adalah tahap peneliti meninjau atau melakukan pengamatan kembali pada setiap proses yang sudah dilakukan, seperti: *analysis, design, development, dan implementasi* sehingga tercipta produk akhir berupa *media bullet journal* berbasis pengalaman untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam keterampilan berbicara siswa kelas VI sekolah dasar.

### 3.3 Partisipasi Penelitian

Partisipasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VI sekolah dasar yang terletak di Kota Cimahi, Jawa Barat. Partisipasi siswa kelas VI ini dibutuhkan untuk mengimplementasikan media, melakukan *post-test* dan *pre-test* untuk mengetahui apakah pengembangan media bisa meningkatkan kepercayaan diri dalam keterampilan berbicara siswa kelas VI sekolah dasar. Selain itu, terdapat partisipasi lain dalam penelitian ini yaitu ahli media dan ahli bahasa untuk memvalidasi produk atau media yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak digunakan atau tidak.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara, kuisioner atau angket dan validasi ahli.

#### 3.4.1 Wawancara

Pengumpulan data berupa wawancara atau tanya jawab dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan juga narasumber. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari narasumber yang diperlukan oleh peneliti. Narasumber dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI sekolah dasar dan juga guru atau wali kelas. Informasi yang dibutuhkan oleh peneliti diantaranya adalah kemampuan dan perkembangan percaya diri siswa dalam kemampuan berbicara, baik itu sebelum ataupun sesudah menggunakan media *bullet journal* yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti.

#### 3.4.2 Kuisioner

Teknik pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan kuisioner atau angket dilakukan dengan mengumpulkan data primer pada angket yang telah diisi oleh partisipan yaitu siswa kelas VI sekolah dasar. Selanjutnya peneliti menghitung skor di setiap aspek dan indikator pada angket penilaian yang telah dibuat. Lalu data indikator satu dengan indikator lainnya dilakukan analisis, satu per satu pada setiap siswa yang berpartisipasi untuk ditarik simpulan mengenai kelayakan media pembelajaran *bullet journal* berbasis pengalaman yang berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam

kemampuan berbicara pada siswa kelas VI sekolah dasar (Dewi dan Yuliana, 2018, hlm. 22).

### 3.4.3 Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk mendapatkan produk atau media yang layak dikembangkan oleh peneliti dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Validasi pada penelitian ini adalah ahli media dan ahli bahasa.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, dan menyelidiki suatu hipotesis atau masalah yang sedang diteliti untuk mendapatkan data atau informasi. Instrumen penelitian haruslah memiliki validitas dan realibilitas yang baik yang sesuai dengan kaidah penyusunan instrumen. Bentuk instrumen penelitian ada tes dan juga non tes. Instrumen tes terdiri dari tes psikologi dan non-psikologi, sedangkan instrument non tes terdiri dari angket atau kuisisioner, interview atau wawancara, observasi atau pengamatan, skala bertingkat, dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, akan diberikan instrumen penelitian berupa wawancara terstruktur agar lebih mengetahui sejauh mana perkembangan variabel penelitian yang dilakukan.

### 3.5.1 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apakah siswa sudah berani untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya pada saat kegiatan belajar mengajar?
2.	Apakah semua siswa berperan aktif menyampaikan pendapat pada teman sekelasnya dalam kegiatan berkelompok?
3.	Apakah faktor yang membuat siswa tidak berani menyampaikan pendapat atau ceritanya di depan teman yang lain?
4.	Bagaimana cara guru untuk membuat siswa aktif dan tidak malu untuk berbicara di depan kelas?
5.	Adakah media yang guru gunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan kelas?

6.	Apakah di sekolah mempunyai program untuk melatih siswa berbicara di depan banyak orang?
7.	Apakah program diadakan oleh guru dan sekolah berjalan baik dan sesuai tujuan yang diharapkan?

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru

### 3.6 Teknik Analisis Data

Aktivitas analisis data dilakukan menggunakan analisis data Miles and Huberman, data dianalisis secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Analisis ini terdiri dari 3 hal utama: Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan/Verifikasi. Ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang saling terkait pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang sejajar untuk membangun wawasan umum yang disebut analisis. Peneliti harus memiliki kesiapan untuk bergerak di antara 4 proses utama: 1. Pengumpulan Data (Datanya adalah segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diamati), 2. Reduksi Data (Tahap ini berlangsung terus menerus sejalan pelaksanaan penelitian berlangsung. Dimaksudkan untuk lebih menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan dan mengorganisasikannya), 3. Penyajian Data (Sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan). Melalui mencermati penyajian data, peneliti lebih mudah memahami apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Bentuk data yang disajikan dapat berupa bagan, uraian singkat, grafik, chart atau tabel), 4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal (Miles dan Huberman, 1992).