

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis mengangkat model pendekatan pengembangan ADDIE dengan metode kualitatif. Dimana ADDIE merupakan akronim dari *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Tujuan pemakaian model ADDIE yaitu untuk melakukan pengembangan pada media *flashcard* baik dalam segi desain pun memaksimalkan fungsi *flashcard*. Pemilihan metode kualitatif pun penulis lakukan guna membuat penelitian ini lebih luas dan dapat mendeskripsikan secara lebih rinci terkait pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis kode QR. Pendekatan untuk pengembangan ini akan dilakukan terhadap dua orang peserta didik yang berada dalam kondisi hambatan kecerdasan sedang. Sesuai dengan pendapat Hidayat & Nizar, 2021, hlm. 29) bahwa penelitian pengembangan ADDIE ditujukan untuk mengembangkan desain sebuah produk pembelajaran yang berpusat untuk individu dengan fase jangka panjang menggunakan pendekatan, pengetahuan manusia. Dukungan penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini juga didukung oleh Asmayanti, Cahyani, Idris (2021, hlm. 3) yang menyatakan bahwa model ADDIE dipandang cocok untuk digunakan untuk penelitian berbasis pengembangan untuk produk. Dengan mengangkat model penelitian ini, maka pengembangan kedepannya yang akan dilakukan untuk memaksimalkan keterampilan menjaga kebersihan diri menggunakan *flashcard* bagi anak hambatan kecerdasan sedang dapat mencakup beberapa tahapan berikut (Brance, 2009) :

##### 1) Tahap *Analyze*

Tahap ini dilakukan guna mengidentifikasi penyebab permasalahan dalam pembelajaran, yang juga ditujukan untuk memperoleh informasi yang memadai terkait profil calon pengguna media atau hal yang akan

dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan wawancara dan observasi terhadap pendidik dan peserta didik untuk mengambil data penelitian. Akhir dari tahap ini dapat memberikan informasi tentang kondisi awal dan informasi mengenai perencanaan seperti apa yang perlu dibuat dalam pengembangan media. Winaryanti, dkk (2021, hlm. 22) merumuskan beberapa pertanyaan yang dapat dipecahkan pada tahap analisis ke dalam beberapa rumusan yaitu:

- a) Apakah tujuan dari program yang direncanakan ini?
- b) Apa tujuan yang hendak dicapai?
- c) Pengetahuan awal apa yang telah dimiliki berkenaan dengan hal yang akan dikembangkan?
- d) Siapakah yang akan menggunakan dan seperti apa karakteristiknya?
- e) Bagaimana cara penyampaiannya?
- f) Dari segi pedagogis, apa yang perlu diperhatikan?
- g) Sampai kapan batas waktu pengerjaan?

## 2) Tahap *Design*

Tahap ini memberikan ulasan tentang pembuatan rencana yang berhubungan dengan bagaimana pengembangan akan dilakukan sehingga media yang dikembangkan akan lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya. Proses kreatif pada tahap desain memuat data yang telah diambil pada tahap analisis yang kemudian diproses untuk membentuk sebuah produk. Hasil akhir dari tahapan ini adalah sebuah desain cetak *blueprint* atau dapat berupa *storyboard*.

## 3) Tahap *Development*

Tahap *development* terfokus pada produksi dari model *blueprint* yang telah dibuat sebelumnya. Penyusunan materi pembangun media atau hal yang dikembangkan dilakukan pada tahap ini. Setelah produk berhasil dibuat pada

tahap *development*, selanjutnya terdapat proses evaluasi dengan bantuan tenaga ahli yang memang sudah menekuni dan memahami terkait produk atau benda yang dikembangkan. Setelahnya, baru dapat dilakukan penyempurnaan sehingga media dapat diterapkan di lapangan.

#### 4) Tahap Implementation

Tahap implementasi juga disebut dengan tahap penerapan atau pelaksanaan, di mana media yang dikembangkan dapat diimplementasikan langsung kepada subjek, setelah melalui tahap penyempurnaan. Penulis dapat melakukan observasi langsung dalam penggunaan media dalam pembelajaran bagi peserta didik di dalam kelas.

#### 5) Tahap Evaluation

Pada tahap terakhir dalam model ADDIE ini, dilakukan penilaian kualitas media yang telah dikembangkan dan telah diterapkan kepada peserta didik. Penulis pada tahap ini juga melakukan penyempurnaan akhir yang disandarkan pada hasil pelaksanaan tahap analisis, desain, development dan implementasi. Evaluasi juga dapat dilakukan dengan dua cara yaitu evaluasi formatif yang dilakukan pada masing-masing tahapan, serta evaluasi sumatif untuk mengukur sampai seberapa jauh peserta pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan baik.

### 3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

#### 3.2.1. Partisipan Penelitian

Pemilihan partisipan pada penelitian ini yaitu dengan teknik yang disebut dengan *purposive sampling* yaitu pemilihan calon partisipan berdasarkan pada pengalaman, pengetahuan, kepemilikan atau kekayaan atas informasi tertentu yang terkait dengan fenomena yang diteliti (Afiyanti & Rachmawati dalam Nurvinanda, dkk, 2019). Pada penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian

dengan partisipan berjenis kelamin perempuan untuk membuat fokus penelitian terhadap kemampuan menjaga kebersihan diri pada anak hambatan kecerdasan sedang dengan jenis kelamin perempuan. Beberapa partisipan untuk penelitian ini yaitu:

*Tabel 3. 1. Daftar Partisipan Penelitian*

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1.	M	VIII	Perempuan
2.	N	VIII	Perempuan

### 3.2.2. Tempat Penelitian

Penelitian terkait “Pengembangan *Flashcard* Berbasis Quick Response Code Untuk Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri Bagi Anak Hambatan Kecerdasan Sedang” dilaksanakan di SLB N Cileunyi. Sekolah ini beralamat di Jl. Pandanwangi Cibiru Indah III, Cibiru Hilir, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Prov. Jawa Barat.

### 3.3. Prosedur Penelitian

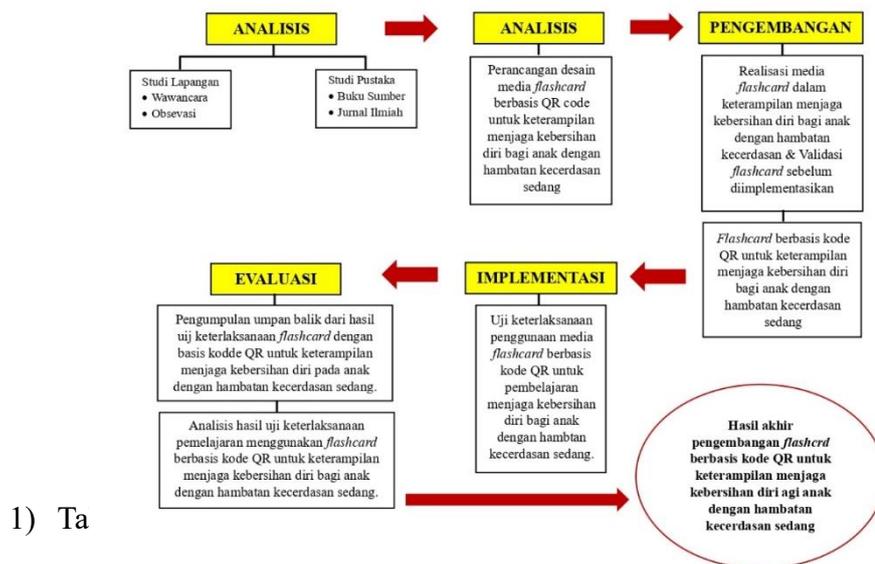
Penelitian dengan model ADDIE kali ini dengan target hasil penelitian berupa *flashcard* yang telah dikembangkan untuk peserta didik dengan hambatan kecerdasan sedang dilandaskan pada pendekatan yang sistematis, efektif, dan efisien dalam proses yang interaktif antara peserta didik dengan lingkungannya (Hidayat & Nizar, 2021, hlm. 30). Beberapa tahapan yang dijalani pada penelitian dengan model ADDIE untuk pengembangan media flashard berbasis kode QR penejelasan pada masing-masing tahapannya adalah sebagai berikut:

Natasya Risalda, 2024

**PENGEMBANGAN FLASHCARD BERBASIS QUICK RESPONSE CODE UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI BAGI ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLBN CILEUNYI**

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

Gambar 3. 1. Diagram Alir Penelitian ADDIE



Seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, tahap ini menjadi salah satu pondasi utama pada penelitian dengan model ADDIE. Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data sebanyak-banyaknya terkait kondisi objektif *flashcard* yang digunakan untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi. Selain itu, hal lain yang ditelusuri yaitu kondisi objektif keberlangsungan pembelajaran keterampilan menjaga kebersihan diri pada anak hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi. Penulis melakukan studi lapangan terlebih dahulu dengan wawancara kepada pendidik dan observasi terkait keterampilan menjaga kebersihan diri yang ditunjukkan peserta didik dalam kesehariannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang kemudian mendorong penulis melakukan wawancara dan observasi dalam pemerolehan data penelitian pada tahap analisis. Wawancara dan observasi yang dilakukan pada tahap ini kepada pendidik dan peserta didik terkait keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi.

Natasya Risalda, 2024

**PENGEMBANGAN FLASHCARD BERBASIS QUICK RESPONSE CODE UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI BAGI ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLBN CILEUNYI**

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

## 2) Tahap II : *Design*

Pelaksanaan tahap desain dapat dilakukan setelah penulis memperoleh data dari tahap analisis. Luaran dari tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan desain dari *flashcard* untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Tidak ada instrumen tertentu yang dibutuhkan pada tahapan desain, sehingga data wawancara dan observasi yang telah melalui pemrosesan pada tahapan analisis dapat dijadikan pedoman untuk membuat blueprint atau storyboard untuk pengembangan media *flashcard* berbasis kode QR bagi keterampilan menjaga kebersihan diri untuk anak dengan hambatan kecerdasan sedang.

## 3) Tahap III : *Development*

Pengembangan media *flashcard* berbasis QR code untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang, menjadi fokus utama pada tahapan ini. Luaran tahapan desain yaitu bentuk *blueprint* dari media pembelajaran *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri pada anak dengan hambatan kecerdasan sedang, dapat diwujudkan menjadi sebuah produk atau barang pada tahapan ini. Penulis dapat mulai melakukan rekonstruksi alat dan bahan yang dibutuhkan dan melakukan eksekusi pembuatan media *flashcard* berbasis kode QR.

Setelah produk media *flashcard* sudah dibuat dan dapat digunakan, selanjutnya terdapat pengujian oleh tenaga ahli. Pengujian dilakukan oleh orang-orang yang dinilai profesional dalam hal pengembangan media dan keterampilan bina diri. Instrumen terkait indikator media pembelajaran dan indikator *flashcard* sangat diperlukan pada tahap ini sebagai acuan dalam pengujian tenaga ahli terkait validasi media *flashcard*. Tahap akhir pada *development* atau pengembangan dapat berupa penyempurnaan media

*flashcard* berbasis QR code berdasarkan saran dan masukan pada tahap validasi ahli. Beberapa orang tenaga ahli yang penulis ajukan untuk menjadi penguji produk diantaranya yaitu:

Tabel 3. 2. Daftar Tenaga Ahli Expert Judgement

No.	Nama	Jabatan
1.	Ana Fatimatuzzahra, S.S., M.Pd	Dosen Ahli Pendidikan Khusus
2.	Enih Kusniah, M. Pd	Wali Kelas Peserta Didik
3.	Dra. Nepy Suastika	Tenaga Ahli pendidikan khusus

#### 4) Tahap IV : *Implementation*

Implementation atau implementasi merupakan tahap yang dilakukan untuk mengimplementasikan media yang sudah melalui validasi ahli dan penyempurnaan. Dengan kata lain, pada tahap ini penulis melakukan uji keterlaksanaan terhadap media *flashcard* berbasis kode QR yang telah dikembangkan dan di validasi oleh ahli. Hal ini dilakukan dengan langsung mengujikan praktik media *flashcard* berbasis kode QR terhadap peserta didik yang menjadi subjek utama penelitian yaitu peserta didik hambatan kecerdasan sedang kelas VIII di SLBN Cileunyi yang akan langsung dilakukan oleh penulis kepada peserta didik.

#### 5) Tahap V : *Evaluation*

Tahapan *evaluation* atau evaluasi merupakan tahapan terakhir dari model ADDIE. Tahapan evaluasi dilakukan dengan mengevaluasi media pembelajaran *flashcard* berbasis kode QR berdasarkan tahapan analisis, desain, development dan implementasi yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, penulis melakukan pengambilan data umpan balik berupa observasi terhadap peserta didik dalam keterampilan menjaga kebersihan diri di sekolah. Data dapat penulis ambil berdasar pada instrumen observasi dan wawancara terkait keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak hambatan kecerdasan

sedang di SLBN Cileunyi yang dilakukan kepada peserta didik. Perolehan data dapat menjadi sandaran penulis untuk menentukan tingkat keterlaksanaan pembelajaran keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang.

### 3.4. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif memiliki ciri khusus dimana penulis merupakan instrumen sekaligus pengumpul data (Pakpahan, dkk, 2021, hlm 96). Mutlak bagi penulis dengan penelitian kualitatif untuk berinteraksi dengan lingkungan penelitian baik manusia pun benda yang ada dalam penelitian. Pelaksanaan penelitian kualitatif dilakukan dengan natural atau alamiah dengan sumber primer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara dan observasi terkait fenomena lapangan dalam penggunaan media *flashcard* untuk keterampilan menjaga kebersihan diri pada anak hambatan kecerdasan sedang. Beberapa tahapan dan jenis data yang penulis kumpulkan dalam keterampilan menjaga kebersihan diri diantaranya:

#### 1) Tahap I

Penulis mengumpulkan data terkait kondisi pembelajaran menjaga kebersihan diri menggunakan *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi. Sumber data pada tahap ini yaitu guru kelas dengan teknik pengumpulan menggunakan wawancara dan observasi kelas.

#### 2) Tahap III

Berada pada tahapan ke 3, jenis data yang peneliti kumpulkan adalah Validasi media *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Validator merupakan ahli dalam bidang pendidikan khusus salah satu diantaranya

adalah guru kelas peserta didik dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi.

### 3) Tahap V

Pengumpulan data umpan balik dari implementasi media *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Sumber data pada tahap ini yaitu peserta didik dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung yang dilakukan peneliti.

#### 3.4.1. Wawancara dan Observasi

Observasi merupakan cara sengaja, sistematis dan selektif untuk memperhatikan dan mendengarkan interaksi yang terjadi atau fenomena yang terjadi (Punch dalam Pakpahan, dkk, 2021, hlm. 83) observasi dilakukan pada saat pembelajaran di kelas dalam materi menjaga kebersihan diri, kemampuan keseharian peserta didik dalam menjaga kebersihan diri serta observasi tentang penggunaan *flashcard* sebelumnya dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan observasi yang sistematis dapat membantu penulis untuk memahami perilaku atau kejadian spesifik yang ingin dilihat dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Kumar, dalam Pakpahan, dkk, 2021, hlm. 85).

Wawancara dilakukan dengan wawancara kepada pendidik dan peserta didik terkait keterampilan menjaga kebersihan diri menggunakan media *flashcard* pada peserta didik dengan hambatan kecerdasan sedang. Bolderstone (dalam Pakpahan, dkk, 2021, hlm. 85) memberikan gambaran bahwa penelitian melalui wawancara ini merupakan salah satu cara untuk memahami cerita seseorang terkait pengalaman hingga perilaku seseorang. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan pada tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui kondisi objektif pembelajaran keterampilan menjaga kebersihan diri menggunakan *flashcard* untuk anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi. Wawancara dilakukan kepada tiga

peserta didik dan satu orang pendidik. Adapun pedoman wawancara yang digunakan penulis jelaskan dalam poin sebagai berikut:

- 1) Apa media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi?
- 2) Mengapa media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi?
- 3) Bagaimana pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan di SLBN Cileunyi?
- 4) Apa kendala yang pendidik hadapi dalam pembelajaran menjaga kebersihan diri di SLBN Cileunyi bagi peserta didik dengan hambatan kecerdasan sedang menggunakan media tersebut?

#### 3.4.2. Validasi

Kegiatan validasi dilakukan pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan validasi dengan bantuan ahli terhadap media *flashcard* berbasis kode QR yang telah dikembangkan untuk anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Pengukuran yang digunakan pada validasi ini yaitu validitas isi. Dimana validitas ini merupakan validitas yang digunakan untuk mengecek kecocokan antara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Susetyo, 2015, hlm. 113). Penghitungan pada validitas ini dilakukan dengan presentase butir yang cocok dengan indikator atau tujuan, menggunakan format dikotomi. Butir instrumen dikatakan valid apabila mampu memenuhi lebih dari 50% dalam kecocokannya.

$$Presentase = f / \Sigma f \times 100\%$$

Keterangan :

Natasya Risalda, 2024

**PENGEMBANGAN FLASHCARD BERBASIS QUICK RESPONSE CODE UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI BAGI ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLBN CILEUNYI**

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

$f$  : frekuensi cocok menurut penilai

$\Sigma f$  : Jumlah penilaian/jumlah ahli

Kesimpulan dari uji validitas yang dilakukan dapat diperoleh ketika semua instrument dinyatakan valid atau dapat dipakai karena presentase melebihi 50%.

### 3.4.3. Observasi

Pada tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir dari model ADDIE, didapati dalam pengembangan media *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang, penulis menggunakan observasi langsung dalam evaluasinya. Pengembangan topik observasi penulis lakukan sesuai dengan implementasi *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri pada anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Adapun secara garis besar, beberapa hal yang akan di observasi dalam tahap evluasi adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi dilakukan?
- 2) Apakah media *flashcard* berbasis kode QR dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi?
- 3) Kendala apa yang dihadapi dalam penggunaan media *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang di SLBN Cileunyi?

### 3.5. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan media *flashcard* yang menggunakan pendekatan kualitatif dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi dalam analisis data. Teknik ini penulis lakukan lantaran triangulasi data dapat mempermudah penulis

Natasya Risalda, 2024

**PENGEMBANGAN FLASHCARD BERBASIS QUICK RESPONSE CODE UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI BAGI ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLBN CILEUNYI**

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

dalam mengetahui, menganalisis data, hingga memisahkan data yang penting dan tidak penting dalam penelitian. Pelaksanaan teknik triangulasi data dapat mempermudah penulis dalam penelitian kualitatif untuk menyajikan data dalam bentuk narasi dari hasil yang kredibel, handal, mampu untuk dipindahkan dan mempromosikan kolaborasi (Lodicol, dalam Pakpahan, dkk,2021, hlm. 10). Miles dan Huberman (dalam Pakpahan, 2021, hlm. 142) memberikan penjelasan terkait analisis data kualitatif yang memerlukan beberapa tahapan diantaranya yaitu reduksi data, penyajian data, dan kemudian penarikan kesimpulan. Berikut penjelasannya:

### 3.5.1. Reduksi Data

Data yang sebelumnya telah dikumpulkan melalui tahap observasi dan wawancara terkait pembelajaran menggunakan media *flashcard* yang telah dikembangkan untuk anak dengan hambatan kecerdasan sedang, kemudian penulis pilih dan sederhanakan. Penyederhanaan data yang dilakukan dapat mencakup beberapa cara diantaranya seperti meringkas data, memberikan data kode-kode tertentu, merangkum hingga membuat kelompok data tertentu. Pelaksanaan reduksi data dilakukan agar data terkait pengembangan media *flashcard* berbasis kode QR dapat lebih disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan dalam pengembangan media *flashcard* yang nantinya dapat dengan lebih mudah dipahami dan direalisasikan dalam tahapan selanjutnya yaitu tahapan desain.

### 3.5.2. Penyajian Data

Tahap penyajian data dilakukan terhadap data yang telah direduksi oleh penulis. Pada tahap ini, data wawancara dan observasi yang telah direduksi selanjutnya digabungkan dan disajikan secara rinci melalui teks. Data yang disajikan pada tahap penyajian data, berupa data gabungan yang dikombinasikan dengan referensi lain berupa buku atau jurnal yang sesuai dengan pengembangan media *flashcard* untuk keterampilan menjaga kebersihan diri anak dengan hambatan kecerdasan sedang.

Natasya Risalda, 2024

**PENGEMBANGAN FLASHCARD BERBASIS QUICK RESPONSE CODE UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI BAGI ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLBN CILEUNYI**

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

### 3.5.3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasar pada data yang telah disajikan sebelumnya. Kegiatan penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengintegrasikan data yang telah disajikan dan ditemukan dalam berbagai sumber dan tahapan dalam triangulasi data. Penulis pada akhir tahap ini, membuat kesimpulan tentang pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya terkait pengembangan *flashcard* berbasis kode QR untuk keterampilan menjaga kebersihan diri pada anak dengan hambatan kecerdasan sedang.