

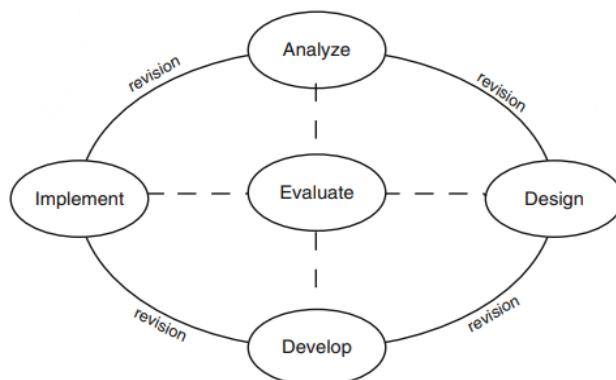
BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D). Metode penelitian *design and development* dirancang untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran atau nonpembelajaran secara empiris melalui produk dan alat yang dikembangkan (Richey dkk., 2011).

Secara sistematis, metode ini mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi dalam penciptaan produk dan alat (*product and tool*) atau penelitian model (*model research*) (Richey & Klein, 2007, hlm. 142). Penelitian ini termasuk ke dalam kategori produk dan alat (*product and tool*) karena penelitian ini berfokus kepada desain dan pengembangan sebuah produk media pembelajaran, sebagai upaya yang dilakukan untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan menulis permulaannya.

Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE sering digunakan dalam penelitian dengan pendekatan sistematis untuk mengembangkan sebuah pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien (Anggraini dkk., 2021, hlm. 428). Model ADDIE juga cocok digunakan pada penelitian pengembangan produk media pembelajaran (Purnamasari, 2019, hlm. 25). Oleh karena itu, peneliti memutuskan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) karena produk akhir dari penelitian ini adalah Pandipaca yang merupakan produk media pembelajaran.



Gambar 3.1. Langkah-Langkah Penelitian D&D dengan Pendekatan ADDIE

3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian *design and development* (D&D) model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan dalam model penelitian pengembangan ADDIE yaitu:

3.2.1. Tahap Analisis Masalah (*Analysis*)

Proses analisis terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep. Proses analisis dilaksanakan untuk mendefinisikan serta menempatkan masalah dalam penggunaan media Pandipaca.

a. Analisis Awal

Analisis awal dilaksanakan di salah satu SD Negeri di Kota Depok melalui observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara tidak terstruktur kepada wali kelas untuk mengetahui media serta kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sana.

Melalui kegiatan observasi di dalam kelas dan wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas, peneliti mendapatkan informasi mengenai masih terbatasnya penggunaan media yang mendukung perkembangan motorik anak di Fase A sekolah dasar. Media masih terbatas pada pemberian gambar yang dicetak pada media kertas sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran.

Maka sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat menstimulus motorik anak. Terlebih peserta didik Fase A sekolah dasar dapat mengalami keterlambatan pada aktivitas kedepannya jika belum dapat menjalankan gerak motorik dengan lancar. Oleh sebab itu, sudah seharusnya peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

b. Analisis Materi

Analisis Materi dilaksanakan untuk mengetahui peserta didik mengalami kesulitan atau hambatan pada capaian pembelajaran yang dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas I sekolah dasar, salah satu hambatan dalam proses pembelajaran adalah beberapa peserta didik yang kesulitan mengikuti pembelajaran karena belum mampu menulis dengan baik sehingga tertinggal dengan teman-temannya yang sudah mampu menulis.

3.2.2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan atau *blueprint*. Dalam prosesnya, peneliti menghasilkan tampilan visual dari rancangan produk tersebut. Rancangan desain yang dibuat oleh peneliti berupa desain materi, desain kartu panduan menulis, dan desain media Pandipaca.

a. Desain Materi

Materi yang diimplementasikan dalam media pembelajaran Pandipaca adalah materi berkaitan dengan menulis permulaan pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Mulai dari mengenalkan cara menuliskan huruf hingga cara menuliskan kalimat yang sederhana.

b. Desain Kartu Panduan Menulis

Peneliti membuat dua jenis kartu untuk melengkapi media Pandipaca, yaitu kartu huruf dan kartu kata. Peneliti mendesain kedua kartu tersebut secara digital menggunakan aplikasi Canva.

Kartu huruf memiliki ukuran sebesar 210 x 148mm. Setiap kartu berisi satu huruf dan dilengkapi panduan cara menulis huruf tersebut. Pada bagian belakang kartu berisi identitas kartu huruf untuk membedakannya dengan kartu kata.

Kartu kata memiliki ukuran lebih kecil, yaitu 148 x 105mm. Setiap kartu berisikan satu kata yang mudah dipahami anak. Kartu kata dapat disusun secara mendatar dengan kartu kata yang lain untuk membentuk kalimat sederhana. Bagian belakang kartu kata memiliki identitas untuk membedakannya dengan kartu huruf.

c. Desain Media Pandipaca

Pandipaca merupakan media fisik yang di dalamnya terdapat seperangkat modul elektronik. Pandipaca memiliki bagian luar yang dibuat dengan kayu MDF dengan ukuran 65 x 17 x 15cm. Bagian bawah media Pandipaca terdapat *power supply* dan *controller* Huidu D15, kemudian di atasnya terdapat 2x Panel LED P2.5 yang dilapisi dengan akrilik transparan. Bagian atasnya terdapat pasir transparan yang nantinya menjadi media peserta didik belajar menulis.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti pada proses pengembangan akan membuat instruksi untuk guru dan peserta didik yang akan menggunakan media Pandipaca. Peneliti juga membuat Pandipaca sebagai media realita berbasis digital yang akan digunakan peserta didik. Peneliti kemudian mencetak kartu huruf dan kartu kata sesuai ukuran menggunakan kertas Art Paper 220 gsm yang telah dilaminasi *glossy*.

3.2.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah peneliti membuat pengembangan media Pandipaca, selanjutnya dilakukan penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menerima masukan dan melakukan implementasi produk Pandipaca kepada peserta didik kelas 1 sekolah dasar yang belum mampu menulis permulaan.

3.2.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi pada penelitian ini adalah melakukan revisi dan mengikuti saran serta masukan yang terdapat pada instrumen validasi oleh ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran.

3.3. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam sebuah penelitian adalah semua orang yang terlibat dalam kegiatan penelitian. Diperlukan partisipan yang meliputi ahli materi, ahli bahan ajar, guru kelas 1 sekolah dasar yang akan menjadi validator serta peserta didik kelas 1 yang belum mampu menulis.

3.3.1. Ahli Media

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

3.3.2. Ahli Materi

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

3.3.3. Praktisi Pembelajaran

Pihak sekolah sebagai praktisi pembelajaran dari penelitian ini adalah guru/wali kelas Fase A sekolah dasar.

3.3.4. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik Fase A, khususnya peserta didik kelas 1 sekolah dasar yang masih kurang menguasai kemampuan menulis permulaan

3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan dan instrumen pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui instrumen angket yang berisi kuisisioner penilaian partisipan penelitian, tes yang dilakukan kepada peserta didik, dan observasi

3.4.1. Angket

Angket atau kuisisioner dibuat sebagai alat untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan seperangkat pertanyaan kepada responden yang terdiri dari tim ahli, guru, dan peserta didik kelas 1 yang belum mampu menulis permulaan.

- a. Kisi-kisi angket ahli materi, aspek penilaian diadaptasi dari LORI versi 1,5 oleh Leacock dkk. (2007) yang meliputi 4 Aspek, yaitu; kualitas isi materi (*content quality*), pembelajaran (*Learning goal alignment*), umpan balik dan adaptasi (*Feedback and Adaptation*) serta motivasi (*motivation*). Kisi-kisi angket materi dapat dilihat pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1	Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1
		Penggunaan bahasa media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	2
		Penjelasan pada media singkat, padat, dan jelas	3
2		Dapat membantu peserta didik dalam belajar	4

	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	5
3	Umpan Balik Dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)	Materi mudah dipahami	6
		Keterlibatan peserta didik aktif dalam penggunaan media	7
4	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Memberikan motivasi kepada peserta didik	8
		Materi menarik minat dan perhatian peserta didik	9

- b. Kisi-kisi angket ahli media, aspek penilaiannya diadaptasi dari LORI versi 1,5 oleh Leacock dkk. (2007) yang meliputi 5 aspek, yaitu tampilan media (*Presentation Design*), Kemudahan penggunaan (*Interaction usability*), Kemudahan Akses (*Accessibility*), serta Penggunaan kembali (*Reusability*).

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1	Tampilan Media (<i>Presentation Design</i>)	Warna tidak mengganggu materi	1
		Huruf dapat dibaca dengan jelas	2
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	3
2	Kemudahan penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)	Mempermudah proses pembelajaran	4
		Fleksibilitas penggunaan	5, 6
3	Kemudahan Akses (<i>Accessibility</i>)	Kemudahan dalam menggunakan media	7

		Kemudahan dalam memahami isi media	8
4	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Media bisa digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran	9

- c. Instrumen angket ahli pembelajaran digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian oleh guru kelas 1 SD terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Kisi-kisi angket untuk ahli pembelajaran memiliki beberapa aspek, yaitu kualitas materi, pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, motivasi, desain, aksesibilitas, penggunaan kembali, serta memenuhi standar. Berikut dilampirkan kisi-kisi angket ahli pembelajaran pada Tabel 3.3:

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Soal
1	Kualitas Materi	Kelengkapan materi	1
		Ketepatan materi	2,3
2	Pembelajaran	Sesuai dengan aktivitas peserta didik	4
		Sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
3	Umpan Balik dan Adaptasi	Keterlibatan aktif peserta didik dalam penggunaan media	6
4	Motivasi	Memotivasi peserta didik untuk belajar	7
5	Desain	Kemenarikan desain kartu huruf	8
		Kemenarikan desain Pandipaca	9
		Kesesuaian bahan papan dan kartu	10
6	Interaksi dan Aksesibilitas	Navigasi yang mudah	11
		Kemudahan penggunaan	12
7	Penggunaan Kembali	Dapat digunakan dalam materi yang lain	13

3.4.2. Lembar Validasi Ahli

Validasi media pembelajaran Pandipaca dilakukan oleh 3 orang, yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, dan praktisi pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media Pandipaca.

3.4.3. Tes

Penelitian menggunakan tes dengan desain *One Group Pretest-Posttest* yang bertujuan untuk menguji media pengembangan Pandipaca untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan bagi peserta didik kelas 1 yang masih belum mampu membaca. Soal pada instrumen tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator pada materi menulis permulaan. Instrumen tes berisikan 8 soal pilihan dan uraian mengenai sikap pramenulis, menebalkan, menyalin, serta menuliskan nama lengkap.

3.4.4. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk mendapatkan gambaran keadaan dilapangan sehingga data hasil observasi dapat menunjukkan fakta yang sebenarnya terjadi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti merupakan observasi terstruktur yang dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan, khususnya pada aspek sikap pramenulis. Hasil observasi juga nantinya dianalisis dan dijadikan bahan untuk mengecek apakah media sudah sesuai dengan harapan atau perlu perbaikan lebih lanjut.

3.4.5. Catatan Kerja (*Work log*)

Catatan kerja dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana proses pembuatan media. Acuan yang digunakan dalam pembuatan catatan kerja ini adalah pencatatan perkembangan tugas khusus yang dikerjakan Richey dkk. (2011) Progres dan keterangan perkembangan proses pengembangan media Pandipaca untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa Fase A dengan model ADDIE dapat dilihat pada Tabel 3.4

Tabel 3.4. Format Catatan Kerja Pengembangan Media Pandipaca

No	Progres Media Pembelajaran	Keterangan

3.5. Teknik Analisis dan Pengolahan Data

3.5.1. Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini, analisis data kuantitatif diperoleh dari lembar angket kelayakan media yang sudah diisi oleh validator serta untuk membandingkan hasil tes dan observasi pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.

1) Skala Likert

Teknik analisis data untuk memperoleh data kuantitatif diolah menggunakan skala likert. Rentang persentase kategori kelayakan media Pandipaca disajikan pada Tabel 3.5:

Tabel 3.5. Rentang Persentase dan Kriteria Kelayakan Media

No	Interval Nilai	Kategori
1	80% - 100%	Sangat Layak
2	60% - 79,99%	Layak
3	40% - 59,99%	Cukup Layak
4	20% - 39,99%	Kurang Layak
5	0% - 19,99%	Tidak Layak

Adapun rumus persentase yang digunakan untuk menghitung masing-masing aspek dalam penelitian produk pengembangan menurut Sugiyono:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = persentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

2) Persentase dan kategori kemampuan menulis

Persentase dan kategori pemahaman menulis digunakan peneliti dalam mengukur perubahan peningkatan nilai data *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis peserta didik Fase A serta nilai skor observasi terstruktur yang dilaksanakan selama proses *pretest* dan *posttest* dengan dukungan penggunaan media pembelajaran Pandipaca. Analisis persentase dilakukan untuk melihat peningkatan pada kelima indikator menulis permulaan yang digunakan peneliti.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui persentase kemampuan menulis permulaan merujuk pada Hariana (2022, hlm.178) sebagai berikut:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menentukan kategori kemampuan menulis peserta didik merujuk pada Nurfaedah (2021, hlm.767).

Tabel 3.6. Kategori Kemampuan Menulis Permulaan

No	Persentase	Tingkat kemampuan
1	$85\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Tinggi
2	$65\% \leq x \leq 84\%$	Tinggi
3	$55\% \leq x \leq 64\%$	Sedang
4	$35\% \leq x \leq 54\%$	Rendah
5	$0\% \leq x \leq 34\%$	Sangat Rendah

3) *N-gain*

Analisis *N-Gain* dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh pemberian tindakan implementasi produk media pembelajaran yang dilakukan (Maulana, 2022, hlm. 91). Data yang digunakan untuk uji *N-gain* diperoleh dari perbandingan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih nilai keseluruhan dan *pretest*. Perhitungan dengan cara ini dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis permulaan peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Pandipaca. Rumus yang digunakan dalam mencari *N-gain* merujuk pada Pratiwi (2016):

Adapun kriteria *N-gain* menurut Novita (2019, hlm. 67) setelah didapatkan hasil perhitungan rumus maka nilai tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria sesuai Tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7. Kriteria *N-gain*

No	Nilai	Kriteria
1	$g \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq x < 0,7$	Sedang
3	$g \leq < 0,3$	Rendah

3.5.2. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data untuk memperoleh data kualitatif pada penelitian ini menggunakan analisis data Miles dan Hubberman yang terdiri dari tiga langkah aktivitas yang terdiri dari *data condensation*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. (Miles dkk., 2014).

1) *Data Condensation* (Reduksi Data)

Reduksi data mengacu pada proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan data yang muncul pada catatan studi pendahuluan yang dilakukan. Pemadatan data dilakukan untuk membuat data menjadi lebih kuat.

2) *Data Display* (Penyajian Data)

Secara umum, penyajian data adalah bentuk penyusunan data hasil reduksi ke dalam bentuk informasi yang lebih terorganisir dan terstruktur untuk memudahkan proses penarikan kesimpulan atau beralih ke langkah analisis berikutnya.

3) *Conclusion drawing/verification* (Penyimpulan Data)

Kesimpulan dilakukan bertahap dimulai dari kesimpulan sementara/awal yang masih samar untuk kemudian nantinya menjadi kesimpulan akhir yang semakin eksplisit dan berdasar.