

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

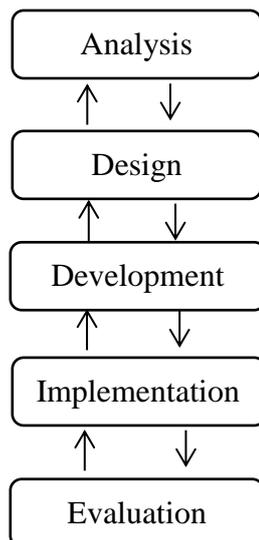
Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D). Sugiyono (2019) mengatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil dari produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (metode survey) serta dapat berfungsi di masyarakat luas. Sedangkan untuk menguji keefektifan produk agar berfungsi dengan baik di Sekolah Dasar diperlukannya penelitian yang menggunakan uji keefektifan produk. Selain itu, Menurut Ellis & Levy (dalam Solihatini dkk., 2021) mengemukakan bahwa penelitian Model penelitian Design and Development (D&D) merupakan model penelitian yang memiliki tujuan utamanya yaitu untuk menyediakan informasi bagi instructional designer (ID), bahwasanya menemukan suatu masalah dalam pendidikan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian proses design, pengembangan, dan evaluasi. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan atau menciptakan produk berupa aplikasi baru yang dapat menarik minat belajar peserta didik dalam belajar kosakata baru. Pada penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi kamus digital sebagai pendamping atau bahan ajar untuk mempelajari kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase B yang bernama “SAKABISA”.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan alur pengembangan yang mengadaptasi model ADDIE. Dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiono (2020) Pendekatan penelitian deskriptif kualitatif merumuskan hasil

analisis data dan interpretasi yang dilakukan sesuai dengan teknik pengumpulan data dari masing-masing data yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang optimal dari suatu permasalahan penelitian metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan model analisis teks dan teknik rekonstruksi. Pada penelitian ini, pendekatan kualitatif diambil dari hasil analisis kebutuhan bahan ajar di lapangan untuk memudahkan membuat desain dan langkah-langkah pengembangan, selain itu dilakukan uji kelayakan dari ahli media, ahli bahasa, dan respon calon pengguna berdasarkan kajian teori mengenai permasalahan penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memilih menggunakan model pengembangan ADDIE karena bertujuan untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat dipergunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar. Desain Addie berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suparman (dalam Suryanu, 2018) yang menyatakan bahwa desain instruksional adalah suatu proses yang sistematis, efisien, serta paling efektif untuk menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah pembelajaran bagi kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan identifikasi masalah, pengembangan, dan pengevaluasian dalam mengembangkan produk pendidikan maupun sumber belajar lainnya. Pengadaptasian model ADDIE pada penelitian ini didasarkan modifikasi dari konsep ADDIE menurut Branch (2010) (dalam Suryanu, 2018) merupakan akronim langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari lima rangkaian pengembangan diantaranya; *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), serta *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 3.1 Desain Penelitian Model ADDIE

3.2 Lokasi, Waktu, dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tiga sekolah yaitu penelitian pertama di SD Negeri Rancabogo yang terletak di Desa Tambakan, Jalancagak, Kab.Subang, Jawa Barat. Penelitian kedua di SDN 177 Cipedes yang terletak di Jl.Setrasari Tengah, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Sedangkan, penelitian terakhir dilakukan di SDN Pasirhalang yang terletak di Desa Mandalamukti, Kec. Cicalongwetan, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan sekitar tujuh bulan terhitung dari bulan Januari 2024 sampai Juli 2024 untuk kelas III dan kelas IV di SD Negeri Rancabogo, SDN 177 Cipedes, dan SDN Pasirhalang dimulai dari penyusunan proposal.

3.2.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini dilakukan pada ketiga sekolah yang berbeda yaitu sekolah pertama SD Negeri Rancabogo Kabupaten Subang dengan jumlah peserta didik kelas III 16 orang dan kelas IV dengan jumlah 28 orang peserta didik beserta wali kelas III dan IV SD Negeri Rancabogo. Sekolah kedua SDN 177 Cipedes Kota Bandung memiliki kapasitas peserta didik di kelas III SD berjumlah

17 orang dan kelas IV berjumlah 18 orang peserta didik beserta wali kelas III dan IV SDN 177 Cipedes. Sedangkan, sekolah ketiga SDN Pasirhalang memiliki kapasitas peserta didik dengan jumlah 16 orang di kelas III dan jumlah 20 orang peserta didik di kelas IV. Ketiga sekolah yaitu SD Negeri Rancabogo Kabupaten Subang, SDN 177 Cipedes Kota Bandung, dan SDN Pasirhalang Kabupaten Bandung Barat dipilih sebagai sampel penelitian ini karena memenuhi kriteria sebagai berikut:

(1) Subjek penelitian sudah mencapai target penelitian dengan jumlah orang peserta didik (2) Beberapa kelas sudah menerapkan kurikulum merdeka dan gurunya sudah menjadi guru penggerak (3) dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* atau *tablet/chromebook*, (4) peserta didik mampu menggunakan dan mengoperasikan *smartphone/tablet/chromebook* (5) belum pernah menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi android sebagai media pembelajaran di kelas (6) Sekolah memiliki faktor lingkungan yang berbeda dimana sekolah pertama berada di kabupaten, sekolah kedua berada di kota, dan sekolah terakhir berada di kabupaten bandung barat yang letaknya sangat strategis di kecamatan cicalong wetan perbatasan antara kota padalarang dan purwakarta, sehingga dapat dibedakan penguasaan pembendaharaan kosakata bahasa Indonesianya, serta memudahkan penulis untuk menguji cobakan produk. . Kedua sekolah tersebut dipilih sebagai sampel penelitian karena menjadi bagian yang memiliki karakteristik yang ada dalam suatu populasi (Sugiono, 2015)

Pakar media dan ahli bahasa juga terlibat dalam penelitian ini untuk menguji kelayakan dari media kamus digital yang dibuat bernama “SAKABISA”. Pakar media yaitu seorang yang memiliki kapabilitas dalam hal desain, tampilan, ataupun multimedia. Sementara, ahli bahasa yaitu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia dan guru dalam bidang Bahasa Indonesia yang akan memeriksa kelayakan isi materi dalam media kamus digital bernama “SAKABISA”.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang sesuai untuk diaplikasikan untuk dilakukan dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE. Terdapat keunggulan dari model ini, dapat dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis, dimana setiap langkah mengacu pada langkah sebelumnya yang diperbaiki sampai memperoleh produk yang efektif untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media yang dibuat peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” merupakan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, dikhususkan untuk peserta didik Fase B (kelas III dan Kelas IV SD).

Model Pengembangan ADDIE sendiri terdiri dari lima rangkaian utama. Rangkaian pengembangan dipaparkan dengan tabel, sebagai berikut:

A	<i>Analysis</i> : Analisis 3 kebutuhan bahan media pembelajaran
D	<i>Design</i> : Menyusun kerangka aplikasi kamus digital
D	<i>Development</i> : Mengembangkan aplikasi kamus digital
I	<i>Implementation</i> : Menguji coba aplikasi kamus digital melakukan test serta membagi angket respon
E	<i>Evaluation</i> : Melakukan Analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi saat pembelajaran

Gambar 3. 1 Prosedur Desain ADDIE

3.3.1 Tahapan *Analyze* (Analisis)

Pada Tahap Analisis, dilakukan analisis kebutuhan pengembangan produk aplikasi yang dikembangkan meliputi; analisis konten materi, analisis kebutuhan pengguna, analisis sumber daya yang tersedia di sekolah sebagai dasar pengembangan produk media interaktif berbasis kamus digital sebagai

penunjang pembelajaran peserta didik kelas III dan Kelas IV SD, serta agar membantu guru dalam proses pembelajaran.

Langkah pertama yang dilakukan pada penelitian ini yaitu kajian pustaka dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan peneliti. Kemudian, dilakukan kajian terhadap dokumen mengenai Capaian Pembelajaran kurikulum pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B. Selain itu, peneliti mencoba mengkaji Buku Guru dan Buku Peserta didik Kelas III dan Kelas IV pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B. Tujuannya untuk mengetahui dan merangkum kosakata apa saja yang dianggap sulit oleh peserta didik. Kemudian, peneliti mencoba membuat tes kemampuan awal peserta didik dalam menguasai kosakata pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan cara melingkari setiap kosakata yang dirasa sulit untuk dipahami saat mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia di semua bab dan peserta didik menuliskan juga kosakata yang mereka tidak mengerti dari sumber yang pernah mereka baca atau mencari dari sumber lain. Tes kemampuan awal peserta didik dilaksanakan kepada tiga sekolah dengan wilayah yang berbeda, dari kemampuan peserta didik ketiga sekolah tersebut memiliki kriteria yang berbeda, diantaranya; 1) Sekolah pertama berada di kota, kedua di desa, dan ketiga agak pesisiran atau kampung. 2) kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata pasti memiliki perbedaan 3) sekolah tersebut dipilih dikarenakan untuk menentukan kosakata yang peserta didik tidak pahami sebagai bahan media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA”. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kosakata apa saja yang dapat dikembangkan di dalam media interaktif berbasis kamus digital pada Aplikasi SAKABISA. Semua aspek yang dilakukan peneliti, tujuannya hanya satu yaitu dapat mengetahui kebutuhan peserta didik dalam mempelajari kosakata pada mata pelajaran bahasa Indonesia sekaligus menambah perbendaharaan kosakata.

Langkah kedua, untuk mengetahui konten materi yang akan dimuat dalam produk pengembangan. Peneliti juga melakukan pencarian informasi di lapangan dengan melakukan wawancara bersama guru wali kelas III dan kelas IV di salah satu sekolah dasar untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan

kosakata peserta didik selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B kurikulum merdeka. Hal tersebut dilakukan agar konten yang dimuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kemudian, peneliti mencoba mengidentifikasi potensi lingkungan pendukung pada produk yang akan dikembangkan seperti *smartphone*. Hasil analisis yang diperoleh digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk mengembangkan media interaktif berbasis kamus digital yang disebut "SAKABISA".

3.3.2 Tahapan *Design* (Perancangan)

Selanjutnya, tahap desain merupakan tahapan yang digunakan untuk membuat suatu rancangan produk berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Adapun untuk memulai proses merancang, terlebih dahulu merumuskan tujuan pembuatan Aplikasi kamus digital "SAKABISA". Tujuannya adalah untuk membuat suatu acuan atau pedoman dalam mengembangkan produk media yang sesuai dengan pencapaian pembelajaran Standar Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B. Tujuan lainnya untuk menambah inovasi yang bervariasi dalam media pembelajaran, membantu guru saat proses pembelajaran, dan membantu peserta didik memahami pemahaman kosakata yang terkandung dalam buku paket pembelajaran bahasa indonesia Fase B. serta, menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik belajar dengan fleksibel. Langkah selanjutnya, menentukan *Storyboard* atau gambaran halaman yang akan dibuat pada Aplikasi Kamus Digital "SAKABISA". Aplikasi ini memiliki fitur yang mencakup audio, gambar dan makna dari kosakata yang mudah dipahami peserta didik. Kosakata yang tercantum dalam kamus tersebut merupakan pemahaman kosakata yang telah diteskan dan dirasa sulit dimengerti oleh peserta didik kelas III dan Kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B. sehingga, peneliti mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai pemahaman kosakata tersebut.

Aplikasi SAKABISA ini didesain secara online dan tidak menghabiskan ruang penyimpanan karena memiliki ukuran file yang kecil, serta mudah untuk di unduh pada perangkat *smartphone* atau *tablet*, sehingga pemakaian aplikasi juga dapat dengan mudah digunakan di situasi kapanpun yang membuatnya lebih mudah dipakai oleh guru atau peserta didik. Selain itu, peneliti mengidentifikasi prosedur penilaian pengembangan media menggunakan lembar validasi media yang digunakan oleh pakar media, pakar bahasa, serta angket yang diberikan kepada calon pengguna yaitu guru dan peserta didik.

3.3.3 *Tahapan Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dalam model ADDIE ini merupakan tahap yang berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam bahan ajar. Langkah awal pengembangan bahan ajar ini adalah merancang dan membuat bahan ajar berupa media interaktif Kamus Digital yaitu Aplikasi SAKABISA. Aplikasi SAKABISA merupakan media pembelajaran yang akan dikemas dengan baik agar dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana dalam pengembangan kamus tersebut disusun secara urut berdasarkan Konsep informasi kamus menurut Dale (dalam Tarigan, 2021). Kosakata yang akan dimasukkan ke dalam kamus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang kesulitan menguasai dan memahami kosakata di dalam buku paket pembelajaran bahasa Indonesia Fase B. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Tarigan (2021, hal.200) bahwa kamus tidak hanya sekedar menjadi perekam atau pencatat makna kata saja. Akan tetapi, kamus merupakan pengajaran kosakata yang dapat memudahkan pemakainya untuk mendapatkan informasi mengenai derivasi kata, makna kata, ucapannya dan sebagainya, berdasarkan fakta yang relevan. Pada tahap ini, kerangka yang akan direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar, siap diimplementasikan sesuai dengan konsep kamus.

3.3.4 *Tahapan Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi bahan ajar berupa kamus digital bernama Aplikasi “SAKABISA” yang telah dirancang ini diterapkan selama proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di kelas III dan Kelas IV SD dengan memfokuskan pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia Fase B. Aplikasi SAKABISA yang telah dirancang ini merupakan kamus digital yang digunakan untuk membantu pemahaman dan penguasaan kosakata peserta didik di dalam buku Bahasa Indonesia Fase B. Tahapan implementasi dilakukan dengan mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik yang bertujuan untuk melihat kegunaan produk aplikasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap pemanfaatan aplikasi SAKABISA kepada calon pengguna, baik itu guru maupun peserta didik, untuk mengetahui kondisi lingkungan belajar saat menggunakan aplikasi SAKABISA selama proses pembelajaran berlangsung.

3.3.5 Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Pada dasarnya, tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari model desain pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan selama proses penelitian, baik pada tahap desain maupun pengembangan produk itu sendiri. Evaluasi pada tahap ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan berdasarkan analisis data respon yang telah diperoleh dari masukan validasi ahli bahasa maupun validasi ahli media untuk menyempurnakan aplikasi SAKABISA berbasis kamus digital serta mengetahui respon calon pengguna yaitu guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi SAKABISA selama proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase B di kelas III dan Kelas IV SD melalui teknik pengumpulan data berupa angket.

3.4 Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat penelitian untuk mengumpulkan data instrumen penelitian yang diberikan kepada partisipan. Panduan penskoran skala likert akan digunakan untuk memberikan skor pada angket yang akan diberikan sebelumnya. Berikut adalah data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode pengumpulan data untuk menganalisis permasalahan yang terjadi di sekolah dengan melakukan wawancara bersama guru wali kelas III dan IV

SD. Hasil dari data wawancara ini nantinya akan digunakan untuk memenuhi tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian.

2. Metode pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes untuk menilai pemahaman kemampuan awal kosakata yang dimuat dari buku paket mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B. Hasil data tes akan digunakan sebagai referensi kosakata dalam media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA”.
3. Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas media oleh validator ahli Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Dengan skor penilaian SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.
4. Metode pengumpulan data untuk penilaian respon terhadap media oleh guru dan peserta didik Data kualitatif berupa nilai kategori SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Dengan skor penilaian SS = 4, S = 3, KS = 2, dan TS = 1.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman skala likert untuk menilai instrumen penelitian yang sejalan dengan pendapat Sentosa (2023) yang menjelaskan bahwa, Skala likert adalah jenis skala pengukuran instrumen yang digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi, dan sikap dari seorang individu atau kelompok mengenai fakta dan fenomena sosial. Skala ini cocok digunakan untuk mendapatkan data responden. Bentuk jawaban untuk instrumen yang menggunakan skala likert biasanya berupa tingkatan dari sangat positif hingga sangat negatif. Selanjutnya dalam proses analisis data, dapat diperoleh komposisi skor dari hasil jumlah atau rata-rata semua butir pertanyaan. Ini karena setiap butir pertanyaan menunjukkan indikator dari variabel yang diujukannya memiliki penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan mutu suatu penelitian, karena validitas atau kesahihan data yang diperoleh akan sangat ditentukan oleh kualitas atau validitas instrumen yang digunakan, di samping prosedur pengumpulan data yang ditempuh. Menurut Arikunto (2013) dalam bukunya mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan berbagai informasi yang akan diolah dan disusun secara sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket/kuesioner. Angket/kuesioner dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik setelah diimplementasikannya bahan ajar aplikasi kamus digital SAKABISA pada saat pembelajaran dan dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan untuk dianalisis.

Tabel 3. 1 Data dan Teknik Yang Digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1	Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran	Wawancara	Tanya jawab
3	Validasi ahli bahasa dan ahli media untuk pembelajaran berbasis kamus digital bernama Aplikasi “SAKABISA”.	Angket	<i>Judgement/expert review</i>
4	Respon calon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis kamus digital bernama Aplikasi “SAKABISA”.	Angket	Kuesioner

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan pada tahapan analisis dalam model ADDIE berupa analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar. Wawancara dilakukan kepada wali kelas III dan kelas IV di SDN Rancabogo, Subang. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara yang diberikan kepada guru, yaitu sebagai berikut:

Maudy Putri Alamanda, 2024

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “SAKABISA” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas, ibu/bapak menggunakan cara seperti apa? (terutama dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia Fase B)	
2	Pada semester ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase B mengenai “kosakata” berada dalam tema berapa saja terutama dalam buku baru kurikulum merdeka?	
3	Apa kesulitan yang dialami ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung terutama pada pembelajaran bahasa indonesia kepada peserta didik yaitu materi kosakata?	
4	Dimana letak kesulitan peserta didik dalam mempelajari kosakata pembelajaran bahasa Indonesia	
5	Jenis media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
6	Apakah pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi?	
7	Model/metode pembelajaran seperti apa yang pernah bapak/ibu coba untuk meningkatkan atau menambah kosa kata baru yang belum mereka pahami?	
8	Menurut bapak/ibu, seberapa pentingkah peserta didik mengenal kosa kata baru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?	
9	Menurut bapak/ibu, apakah dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu kelas III dan Kelas IV seperti sebuah aplikasi kamus dapat membantu peserta didik dalam memahami arti dari kosa kata baru yang mereka baca dan dengar?	

b. Lembar *Judgement/expert review* Bahasa

Lembar *Judgement/expert review* ahli bahasa ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan pada media pembelajaran aplikasi “SAKABISA”

Maudy Putri Alamanda, 2024

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “SAKABISA” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

berdasarkan buku paket pembelajaran bahasa Indonesia Fase B di kelas III dan Kelas IV SD. Untuk mengetahui kelayakan dari segi Bahasa yang dikembangkan pada media pembelajaran berbasis kamus digital dengan penilaian skor 1-4, 1) Sangat Kurang 2) Kurang 3) Baik 4) Sangat Baik. Kisi – Kisi lembar *expert judgment* akan diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir soal
Isi Materi	Kesesuaian materi kosakata dengan tingkatan level kemampuan peserta didik.	1	3
	Relevansi setiap kosakata pada kamus dengan buku mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase B.	1	
	Kosakata disajikan secara urut.	1	
Penyajian	Kesesuaian antara kosakata dengan kelas kata, arti/makna, sinonim, antonim, kata konotasi, dan contoh kalimat konotasi dapat mempermudah proses pembelajaran.	2	6
	Letak tombol pada tampilan awal dapat dibedakan oleh peserta didik.	2	
	Warna yang dipilih media cukup menarik bagi peserta didik.	2	
	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf dapat dengan mudah terbaca.	2	
	Kesesuaian audio dengan jenis-jenis kosakata dapat dengan mudah dipahami peserta didik.	2	
	Ketepatan huruf kapital dan tanda baca.	2	
Total Butir Soal			9

c. Lembar *Judgement/expert review* Media

Lembar *Judgement/expert review* ahli Media ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan pada media pembelajaran aplikasi “SAKABISA” berdasarkan buku paket pembelajaran bahasa Indonesia Fase B di kelas III dan Kelas IV SD. Untuk mengetahui kelayakan dari segi media pembelajaran yang dikembangkan dengan penilaian skor 1-4, 1) Sangat Kurang 2) Kurang 3) Baik 4) Sangat Baik. Adapun Aspek – aspek penelitian untuk validasi ahli Media yang sudah diuraikan dalam tabel dibawah ini.

Maudy Putri Alamanda, 2024

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “SAKABISA” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir Soal
Kebahasaan	Ketepatan penyajian struktur kosakata yang sistematis sesuai dengan level kemampuan penguasaan kosakata peserta didik.	1	2
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	1	
Penyajian Desain Menyeluruh	Gambar <i>icon</i> , tombol dan <i>background</i> menarik bagi Peserta didik.	2	11
	Warna gambar cukup menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	2	
	Letak tombol dapat dengan mudah dibedakan oleh peserta didik.	2	
	Petunjuk penggunaan kamus digital “SAKABISA” sudah sangat jelas.	2	
	Pencarian kamus dapat dengan mudah menampilkan kosakata yang dicari oleh peserta didik.	2	
	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf. Sehingga, huruf dapat dengan mudah terbaca.	2	
	Kesesuaian antara kosakata dengan kelas kata, makna kata, sinonim, antonim, kata konotasi, dan contoh kalimat konotasi.	2	
	Tombol audio dapat digunakan dengan baik.	2	
	Desain gambar pada tampilan awal dan kosakata yang disajikan mampu menarik perhatian peserta didik.	2	
	Fitur yang disajikan dalam media pembelajaran kamus digital “SAKABISA” dapat dengan mudah digunakan.	2	
	Kamus digital “SAKABISA” dikatakan fleksibel karena dapat digunakan belajar individu oleh peserta didik atau sebagai alat bantu mengajar bagi guru.	2	
	Kebergunaan Media	Media pembelajaran dapat memperluas wawasan serta menambah perbendaharaan kosakata baru dalam kehidupan sehari-hari.	

	Desain media pembelajaran dan kosakata yang disajikan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.	3	
Total Butir Soal			15

d. Kuesioner

Kuesioner yang dilakukan dalam penelitian ini diberikan kepada calon pengguna aplikasi kamus digital “SAKABISA” yaitu Guru dan peserta didik kelas III dan IV SD Negeri Rancabogo, Subang. Kuesioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana Aplikasi kamus digital “SAKABISA” ini sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas III dan IV SD Negeri Rancabogo, terkhusus pada pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini adalah lembar kuesioner yang akan diberikan kepada calon pengguna aplikasi kamus digital “SAKABISA”. Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan skoring dalam proses pembelajaran dengan skor 1-4, dimana 1) Sangat Setuju 2) Kurang Setuju 3) Setuju 4) Sangat Setuju. Terdapat penilaian pada media yang meliputi.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Guru

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir Soal
Isi materi	Relevansi setiap kosakata pada kamus digital "SAKABISA" dengan kosakata yang ada pada buku mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase B atau materi yang sudah diajarkan	1	2
	Kosakata disajikan secara urut	1	
Penyajian Desain Secara Menyeluruh	Kesesuaian antara kosakata dengan kelas kata, arti/makna, sinonim, antonim, kata konotasi, dan contoh kalimat konotasi.	2	10
	Letak tombol pada tampilan awal dapat dibedakan oleh peserta didik.	2	
	Gambar icon dan background menarik bagi Peserta didik.	2	
	Warna gambar disajikan cukup menarik.	2	
	Petunjuk penggunaan kamus digital "SAKABISA" sudah sangat jelas.	2	

Maudy Putri Alamanda, 2024

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “SAKABISA” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

	Ketepatan jenis dan ukuran huruf dapat dengan mudah terbaca.	2	
	Kesesuaian audio dengan kosakata.	2	
	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti peserta didik.	2	
	Ketepatan huruf kapital dan tanda baca.	2	
	Desain media pembelajaran dan kosakata yang disajikan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.	2	
Total Butir Soal			12

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Wawancara Peserta didik

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir Soal
Isi Media Kamus Digital	Petunjuk pada media pembelajaran telah sesuai dan jelas.	1	8
	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam aplikasi SAKABISA sudah cukup jelas untuk dibaca.	1	
	Warna yang digunakan dalam aplikasi SAKABISA ini sudah sesuai dan nyaman untuk dilihat.	1	
	Gambar icon yang ditampilkan sesuai dengan label.	1	
	Letak tombol berupa gambar sudah sesuai dan mudah untuk dibedakan.	1	
	Teks bahasa yang digunakan dalam media berbasis kamus digital ini mudah untuk dibaca dan dipahami.	1	
	Audio yang terdapat dalam aplikasi berfungsi dengan baik.	1	
	Audio yang digunakan sudah sesuai dengan makna atau arti dari kosakata yang dipelajari.	1	
Kejelasan Materi	Kosakata yang ditampilkan dengan jelas dan spesifik sesuai dengan urutan pada semua bab dalam buku pelajaran.	2	7
	Penjelasan makna kata dari kosakata yang dirasa sulit dalam buku mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah sesuai dan mudah dicerna dengan baik.	2	

	Sinonim dan Antonim yang ada dalam aplikasi mudah dimengerti.	2	
	Perbedaan kelas kata yang dicantumkan dalam aplikasi dapat membuat Anda mampu membedakan kosakata sesuai kelas katanya.	2	
	Kata konotasi dan contoh kalimat kosakata nya dapat dengan mudah dimengerti	2	
	Aplikasi ini dapat memudahkan Anda untuk memahami kosakata baru yang ada dalam buku mata pelajaran Bahasa Indonesia	2	
Manfaat Media	Dengan adanya media ini Anda lebih memiliki rasa ingin tahu tentang kosakata yang lainnya.	3	5
	Anda dapat merasakan bahwa media ini dapat mempermudah Anda memahami pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase B.	3	
	Dengan menggunakan kamus digital SAKABISA pengetahuan mengenai perbendaharaan kata Anda semakin bertambah.	3	
	Kosakata yang disajikan dalam kamus digital SAKABISA membuat Anda menjadi lebih senang belajar dan mengenal kosakata lainnya.	3	
	Menurut Anda Kamus SAKABISA sangat bermanfaat dalam belajar.	3	
Total Butir Soal			20

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Pada tahap ini data yang dianalisis merupakan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, serta calon pengguna yaitu guru dan peserta didik terhadap produk yang telah dirancang. Teknik analisis data yang digunakan ialah untuk mendeskripsikan semua komentar baik itu kritik atau saran yang telah didapatkan dari lembar instrumen sebelumnya. Supaya dapat

Maudy Putri Alamanda, 2024

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL "SAKABISA" UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

dibaca dalam bentuk informasi yang terstruktur, maka didapati langkah-langkah analisis data tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis data pengembangan produk

Analisis data pengembangan produk disini merupakan desain dan langkah-langkah pada pengembangan produk yang ketika sudah dikembangkan, hasilnya akan divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media, serta calon pengguna aplikasi yaitu guru dan peserta didik berupa penilaian skor pada skala likert. Teknik analisis data pada pengembangan produk juga mendeskripsikan semua masukan, tanggapan, kritik dan saran yang telah didapatkan dari lembar instrumen sebelumnya mengenai produk yang telah selesai, lalu dilaksanakannya revisi produk.

2. Analisis data kelayakan produk

Proses uji kelayakan produk dalam penelitian ini melibatkan beberapa ahli seperti ahli bahasa dan ahli bahasa untuk menilai serta menguji produk yang dihasilkan dari segi kesesuaian materi, media, dan Bahasa. Kemudian, dilakukan analisis sebagai berikut.

- a. Menentukan skala penilaian dengan rentang terendah 1 dan nilai tertinggi 4.
- b. Menghitung skor rata-rata penilaian dari analisis data secara kuantitatif menggunakan persentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan menggunakan rumus Menurut Arifin (dalam Purwanti, 2021) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Respon

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah Skor Maksimal Atau ideal.

- c. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh ke dalam bentuk kualitatif skala yang ditentukan dengan menggunakan rata-rata nilai aspek skor data dari instrumen yang telah diisi oleh para ahli. Dengan skoring berdasarkan skala Likert dalam Sugiyono (2019) sebagai berikut.

Tabel 3. 7 Skoring Skala Likert dalam Sugiono (2019)

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Data diolah Penulis, 2024

- d. Skor diatas didapatkan dari pernyataan setiap angket, selanjutnya skor yang didapat akan diubah ke dalam presentasi dengan menggunakan rumus yang sudah dijelaskan sebelumnya di atas. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka akan diperoleh tentang kelayakan media kamus digital multimodalitas berbasis HOTS ditentukan dengan menghitung rata-rata kemudian dicocokkan dengan kriteria kategori kelayakan produk yang dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3. 8 Implementasi skor

Persentase Pencapaian %	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Arikunto (2013)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan predikat Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak. Dari tabel di atas yang sedang dirancang oleh penulis dapat dikatakan layak apabila hasil analisis data yang dihasilkan memenuhi kriteria “layak” dengan rentang skor persentase yang didapatkan sebesar 61% - 80% dari ahli media dan ahli bahasa, maka media kamus digital dapat digunakan dan layak di uji coba. Apabila skor yang dihasilkan mendapatkan kategori “tidak layak” atau mendapat skor dengan rentang 0%-40% dari ahli media maupun ahli bahasa maka media kamus digital perlu dilakukannya revisi terlebih dahulu.

3. Analisis data respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media

Data respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media yang diperoleh dari hasil pengumpulan lembar angket tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan skala likert, sebagai berikut:

- a. Menentukan skor skala penilaian dengan rentang nilai terendah 1 sampai dengan nilai tertinggi 4. Dengan skoring yang berdasarkan skala Likert dalam Sugiyono (2019) sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kategori Skor Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Data diolah Penulis, 2024

- b. Dari hasil data yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk menghasilkan persentase ideal dengan menghitung skor rata-rata penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Respon

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh responden

N = Jumlah Skor Maksimal Atau ideal.

- c. Mengubah skor yang sudah diperoleh menjadi bentuk kualitatif. Skor persentase ideal yang diperoleh dari hasil penilaian respon guru dan peserta didik, kemudian dicocokkan dengan tabel tingkat pencapaian penggunaan media, sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Implementasi skor Responden

Persentase Pencapaian %	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Suharshimi Arikunto, (2013)

Media interaktif berbasis kamus digital dapat dikatakan “layak” digunakan jika analisis data yang dihasilkan mencapai kategori sangat layak dan layak dengan mendapatkan skor pada persentase pencapaian 61-80% atau 81-100%. Tetapi, apabila nilai yang dihasilkan mendapat kategori cukup layak, kurang layak dan tidak layak, dengan persentase pencapaian <60% maka media interaktif berbasis kamus digital ini harus dilakukan revisi kembali dan belum layak untuk digunakan.