

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan dari penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan penelitian *Desain and Development* (D&D) atau biasa disebut sebagai metode desain dan pengembangan. Metode penelitian *Desain and Development* (D&D) didefinisikan sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat (*product and tool research*) serta model baru atau yang ditingkatkan yang mengatur pengembangannya (Richey & Klein, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori dan memvalidasi praktik yang telah diterima secara luas serta menciptakan prosedur, teknik, dan alat baru berdasarkan analisis metodis dari kasus-kasus tertentu. Penelitian ini termasuk kedalam kategori produk dan alat karena berfokus pada desain dan pengembangan suatu media, yaitu media “Panggung Boneka” berbasis kearifan lokal yang kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, juga dilakukan uji coba atau implementasi kepada peserta didik kelas II sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, model ADDIE adalah singkatan dari lima tahapan utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009 (Mesra, 2023).

3.2.1 Analysis (Analisis)

Tahap ini berfokus pada identifikasi masalah pembelajaran, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Pada tahap ini, dilakukan analisis awal yang dilaksanakan di salah satu SD Negeri di Kota Bandung melalui kegiatan wawancara kepada wali kelas di kelas II dan juga melakukan observasi kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keterampilan berbicara dan penggunaan media pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Pada kegiatan analisis awal, didapati bahwa dalam pembelajaran berbicara di kelas belum semua berani dan lancar dalam berbicara di depan kelas, kemudian media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Untuk meningkatkan keterampilan dan minat peserta didik dalam pembelajaran berbicara, media pembelajaran dapat menjadi stimulus untuk peserta didik.

3.2.2 Design (Desain)

Setelah melakukan analisis, pada tahap ini dirancang tujuan pembelajaran, konten, serta strategi pembelajaran. Desain ini mencakup penyusunan rencana pelajaran dan penentuan metode serta alat bantu yang akan digunakan untuk mencapai tujuan.

1. Desain Media Panggung Boneka

Media panggung boneka merupakan media pembelajaran fisik yang terdiri dari boneka tangan karakter lokal yang terbuat dari bahan alami yaitu kulit jagung, kemudian menggunakan kain batik dan kain flannel untuk pakaiannya. Media ini dilengkapi panggung mini yang dibuat kokoh menggunakan *Cardboard* yang diberi ornamen latar belakang cerita seperti suasana pedesaan.

2. Desain Panduan dan LKPD

Agar media dapat digunakan secara optimal, disusun panduan dan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang membantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan panduan guru berisikan langkah-langkah penggunaan media panggung boneka dalam pembelajaran, teknik membimbing peserta didik, dan strategi evaluasi peserta didik. Kemudian pada LKPD cerita dilampirkan cerita yang bisa dibawakan oleh peserta didik dan juga lembar refleksi.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap ini adalah proses pembuatan produk media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirumuskan. Peneliti membuat dan menguji validasi kelayakan media kepada ahli materi dan media, serta mendapatkan respon penggunaan media dari praktisi pembelajaran. Hasil validasi kemudian dihitung untuk mendapatkan persentase kelayakan media. Hasil

dari uji validasi juga digunakan peneliti sebagai pedoman dalam proses perbaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan, Berdasarkan hasil uji validasi tersebut dilakukan proses refleksi dan perbaikan terhadap media sehingga pada tahap implementasi media sudah dapat digunakan dengan optimal.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Materi yang sudah dikembangkan digunakan atau diaplikasikan kepada peserta didik. Tahap ini mencakup penyampaian pembelajaran menggunakan media pembelajaran panggung boneka di kelas II sekolah dasar. Implementasi diawali dengan memberikan pretest kemudian setelah implementasi media dilakukan posttest untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi).

Evaluasi dilakukan secara formatif (selama proses pengembangan) dan sumatif (setelah implementasi) untuk menilai efektivitas program. Dari hasil evaluasi, dilakukan penyesuaian dan perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Setiap tahap dalam model ADDIE bersifat siklus, artinya proses evaluasi dilakukan di setiap tahap untuk memastikan pengembangan materi berjalan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan

3.3 Partisipasi Penelitian

Partisipan dalam sebuah penelitian adalah semua orang yang terlibat dalam kegiatan penelitian. diperlukan partisipan yang meliputi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru kelas II Sekolah Dasar yang akan menjadi validator serta peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian.

1. Ahli Media

Ahli media yang akan melakukan uji validasi dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki keahlian dalam media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Pada penelitian ini, ahli media berperan untuk menilai media pembelajaran dari segi keestetikan tampilan maupun kualitas desain dari produk media ini.

2. Ahli Materi

Ahli materi yang akan melakukan uji validasi dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki keahlian dalam materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar, pada penelitian ini ahli materi akan berperan sebagai validator dari konten materi dalam panduan penggunaan media pembelajaran, LKPD, dan naskah cerita teks narasi.

3. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini merupakan pihak sekolah sebagai praktisi pembelajaran dari penelitian ini adalah guru/wali kelas II sekolah dasar.

4. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik fase A sekolah dasar negeri di Kota Bandung sebanyak 17 orang.

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 instrument pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui instrument angket yang berisi kuisisioner penilaian partisipan penelitian, tes yang dilakukan kepada peserta didik, dan observasi.

1. Angket

Angket atau kuisisioner dibuat sebagai alat untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan seperangkat pertanyaan kepada responden yang terdiri dari tim ahli dan guru.

1) Kisi-kisi instrumen angket ahli materi

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2

		Kesesuaian isi media dengan karakteristik peserta didik kelas II	3
		Kesesuaian cerita narasi dengan kemampuan memahami cerita siswa	4
2.	Kelayakan Bahasa	Bahasa mudah dipahami peserta didik	5
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	6
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	7
		Bahasa sesuai tingkat perkembangan berpikir peserta didik	8
3.	Penyajian	Kejelasan petunjuk penggunaan media	9
		Kesesuaian pertanyaan evaluasi dengan materi	10
		Tingkat kesulitan pertanyaan sesuai kemampuan berpikir peserta didik	11
		Kesesuaian pertanyaan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	12
4.	Aspek Belajar Mandiri	Media menarik minat belajar peserta didik	13
		Media membantu peserta didik melatih keterampilan berbicara	14

2) Kisi-kisi instrumen angket ahli media

Aspek penilaiannya diadaptasi dari LORI versi 1,5 oleh Leacock dkk. (2007) yang mengambil aspek tampilan media, kemudahan akses, dan penggunaan kembali

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan Media	Cover media mencerminkan nilai kearifan lokal & menarik	1
		Penempatan gambar menarik	2

		Desain & bahan panggung sesuai	3
		Desain & bahan boneka karakter sesuai	4
		Proporsi, warna, ukuran media sesuai	5
		Font pada panduan jelas dan mudah dibaca	6
2.	Kemudahan Akses serta penggunaan kembali	Kemudahan dalam menggunakan media	7
		Penggunaan media efektif	8
		Panggung dan boneka mudah dirakit & disimpan kembali	9
		Tersedia petunjuk penggunaan yang memadai	10
3.	Aspek Lainnya	Media meningkatkan motivasi siswa dalam belajar keterampilan berbicara	11

3) Kisi-kisi instrument angket ahli pembelajaran

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1.	Isi / Materi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2
		Materi dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa	3
2.	Aspek Pembelajaran	Penyampaian materi jelas	4
		Sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
		Media mudah diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran	6
		Media memotivasi peserta didik	7
		Media mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa	8

3.	Aspek Desain	Desain menarik dan sesuai dengan karakter anak SD	9
		Bahan dan bentuk media sesuai dengan karakteristik anak SD	10

2. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk mengevaluasi kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Validasi dilakukan oleh para ahli di bidang materi, media, dan pembelajaran, Validator akan melakukan judge pada produk apakah bisa dinyatakan valid atau tidak.

3. Observasi

Lembar observasi dibuat untuk menilai dan mengukur peningkatan keterampilan berbicara peserta didik berdasarkan indikator-indikator yang sudah ditentukan.

Tabel 3.4 Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara

No.	Aspek yang Dinilai	Unsur yang Dinilai	Skor Maksimal
1.	Kebahasaan	Pelafalan	4
		Pemilihan Kata	4
2.	Non Kebahasaan	Keberanian	4
		Kelancaran	4
		Volume Suara	4
Total Skor			20

3.5 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

3.5.1 Analisis Data Kuantitatif

1) Skala Likert

Teknik analisis data untuk memperoleh data kuantitatif diolah menggunakan skala likert. Rentang presentasi kategori kelayakan media Panggung Boneka disajikan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5. Rentang Presentase dan Kriteria Kelayakan Media

No	Interval Nilai	Kategori
1	75%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	25%-50%	Kurang Layak

4	0%-25%	Tidak Layak
---	--------	-------------

Adapun rumus persentase yang digunakan untuk menghitung kelayakan media yang telah dinilai oleh validator ahli dengan mengisi skala Likert adalah sebagai berikut:

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

P = presentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

1) N-gain

Analisis N-gain dilakukan untuk melihat pengaruh pemberian tindakan secara umum. Analisis N-gain bertujuan untuk melihat seberapa berpengaruhnya pemberian tindakan implementasi media yang dilakukan (Utami dkk., 2024). Data yang digunakan dalam uji N-gain diperoleh dari perbandingan selisih skor pretest dan posttest dengan selisih nilai keseluruhan pretest. Perhitungan dengan cara ini dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah implementasi media pembelajaran panggung boneka berbasis kearifan lokal. Rumus yang digunakan untuk mencari N-gain merujuk pada adalah sebagai berikut:

$$N - gain (g) = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Adapun kriteria N-gain menurut setelah didapatkan hasil perhitungan rumus maka nilai tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.6. Kriteria N-gain

No	Nilai	Kriteria
1.	$g \geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
3.	$g < 0,3$	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 darwing/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 darwing/verification* (Penyimpulan Data)

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