

BAB III

METODE PENELITIAN

III.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Design and Development*) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital, yaitu "Roda Baca Digital" untuk membantu siswa kelas II SD dalam membaca permulaan. Jenis penelitian ini tidak melibatkan uji efektivitas media melainkan hanya menitikberatkan pada proses pengembangan dan validasi media. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*)

III.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap utama, yang dilakukan sesuai dengan model 4D yang telah disesuaikan untuk kebutuhan penelitian ini.

1. *Define* (Pendefinisian)

- a) Analisis Kebutuhan, dengan melakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas II SD untuk memahami kesulitan yang dihadapi siswa dalam membaca permulaan.
- b) Analisis Kurikulum, dengan memeriksa standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum kelas II SD yang relevan dengan keterampilan membaca permulaan.
- c) Analisis Karakteristik Siswa, dengan mengidentifikasi karakteristik perkembangan siswa kelas II SD untuk menyesuaikan desain media agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

2. *Design* (Perancangan)

- a) Perancangan Isi dan Struktur Media, dengan menyusun materi dan konten yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan serta kurikulum. Menyusun storyboard yang menggambarkan tata letak, mekanisme roda, dan tampilan media secara keseluruhan.
- b) Desain Interaktif dan Visual Media, dengan mendesain tampilan visual dan elemen interaktif dalam media "Roda Baca Digital" menggunakan perangkat lunak tertentu. Tahap ini memastikan media mudah digunakan oleh siswa dan menarik dari sisi visual.
- c) Pembuatan Instrumen Validasi, dengan menyusun instrumen validasi berupa angket untuk ahli materi, ahli media, dan guru kelas guna menilai kelayakan media yang dikembangkan.

3. *Develop* (Pengembangan)

- a) Pembuatan Media, dengan mewujudkan desain yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi atau perangkat digital "Roda Baca Digital" menggunakan perangkat lunak multimedia yang dipilih.
- b) Validasi Ahli, dengan melakukan validasi terhadap media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Angket diberikan untuk menilai aspek kelayakan konten, tampilan visual, dan kegunaan media.
 - a. Revisi Media: Berdasarkan hasil validasi dan saran perbaikan dari para ahli, media dikembangkan ulang untuk memenuhi kriteria kelayakan.
- c) Uji Coba Terbatas, dengan melaksanakan uji coba media "Roda Baca Digital" pada siswa kelas II SD dalam skala kecil untuk mendapatkan umpan balik awal.
- d) Revisi Akhir, dengan melakukan revisi media berdasarkan hasil uji coba terbatas sebelum media dianggap siap untuk digunakan.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Media diuji coba secara terbatas pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik sebelum penyebarluasan lebih lanjut. Selain itu, dilakukan pelatihan bagi guru untuk memastikan penggunaan media ini dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran.



Gambar III. 1 Diagram Alir 4-D.

III.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek penelitian terdiri dari dua kelompok utama:

1. Subjek Pengembangan Media
 - a. Ahli Materi yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran digital untuk memastikan materi pada media “Roda Baca Digital” sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
 - b. Ahli Media yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran digital untuk memastikan media "Roda Baca Digital" sesuai standar desain dan interaktivitas.

- c. Guru Kelas II SD yang akan memberikan masukan terkait kesesuaian media dengan kebutuhan siswa kelas II SD dalam pembelajaran membaca permulaan.

2. Subjek Uji Coba Terbatas

Sepuluh siswa kelas II di dua sekolah dasar yang dipilih secara purposif sebagai subjek uji coba terbatas untuk melihat respons awal terhadap media "Roda Baca Digital".

III.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a) Angket validasi media roda baca digunakan untuk memperoleh data tentang pandangan para ahli dan guru kelas II SD mengenai kelayakan media roda baca.

Tabel III. 1 Angket Validasi Ahli Materi.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran		
		Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran membaca permulaan.	1-5
		Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran membaca	1-5

		huruf, kata, dan kalimat sederhana.	
		Materi relevan dengan kebutuhan belajar siswa	1-5
2.	Keakuratan materi		
		Menyertakan definisi atau penjelasan untuk setiap kata benar yang muncul	1-5
		Pola yang ada (KV+KV, KVK, dan pola-pola lainnya) tercantum dalam sumber yang jelas.	1-5
		Materi tidak hanya melibatkan kata, melainkan suku kata, dan kalimat (kesesuaian dengan metode global)	1-5
		Materi menyajikan kosakata yang relevan dengan penggunaan bahasa sehari-hari.	1-5
4.	Mendorong keingintahuan		
		Menggunakan teori <i>Gestalt</i> yang menekankan pada pemahaman keseluruhan	1-5

		terlebih dahulu sebelum fokus pada detail.	
		Materi dirancang untuk membuat siswa tertarik belajar membaca melalui roda baca digital	1-5
		Materi menyajikan aktivitas membaca yang menantang, seperti menyusun kalimat	1-5
5.	Mengembangkan Keterampilan		
		Adanya soal latihan yang memberikan umpan balik langsung mengenai benar atau salahnya jawaban,	1-5
		Jawaban siswa terekam (tersimpan) untuk melacak kemajuan dan melihat perubahan kemampuan siswa dari waktu ke waktu.	1-5
		Materi pada roda baca digital memberikan pengalaman interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca.	1-5

		Materi pada roda baca digital membantu siswa memahami cara membaca kata atau kalimat dengan bantuan teknologi	1-5
--	--	---	-----

Tabel III. 2 Angket Validasi untuk Ahli Media Pembelajaran.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor
1.	Desai visual		
		Desain visual media menarik dan sesuai dengan usia siswa kelas II SD.	1-5
		Desain dan tata letak konsisten dan mendukung pemahaman siswa.	1-5
		Warna yang digunakan menarik dan tidak mengganggu pembelajaran.	1-5
2.	Aspek Interaktivitas dan		

	Pengalaman Pengguna		
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan banyak instruksi.	1-5
		Tingkat interaktivitas yang ditawarkan oleh roda putar baca digital. Contohnya dengan aktivitas (klik, geser, atau pilih) dalam mendukung keterlibatan pengguna	1-5
3.	Aspek Teknologi dan Kinerja		
		Kecepatan dan responsivitas aplikasi roda putar baca digital pada berbagai perangkat	1-5
		Kestabilan dan keandalan aplikasi. Misalnya, apakah ada bug atau gangguan teknis saat digunakan	1-5

4.	Aspek Penggunaan Teknologi		
		Kemudahan untuk menggunakan media roda putar baca digital	1-5
		Responsivitas dan kelancaran aplikasi pada perangkat yang digunakan (misalnya,kecepatan loading dan interaksi)	1-5

III.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

a) Wawancara

Dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pembelajaran membaca permulaan dari perspektif guru kelas II SD, serta respons dari siswa mengenai media roda baca digital.

b) Angket Validasi

Digunakan dalam proses validasi media oleh para ahli untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

III.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil validasi dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata dari setiap validator untuk mengetahui kelayakan media. Data kualitatif yang berupa saran atau masukan dari validator akan

dianalisis secara deskriptif untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan.