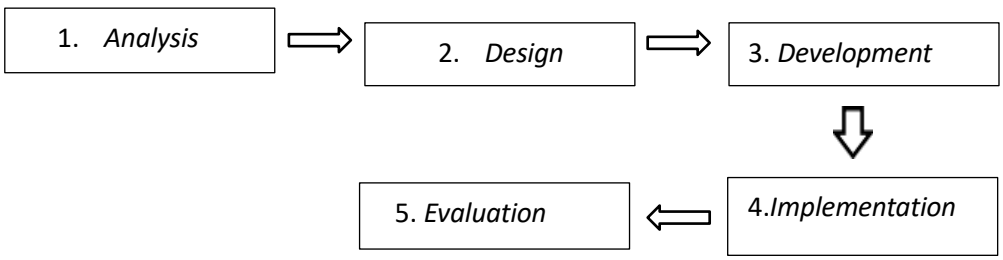
BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Design and Development* (D&D). Penelitian desain dan pengembangan fokus pada menyelesaikan masalah pendidikan nyata dan mengembangkan produk baru (Rusdi,2018). Pada dasarnya, metode penelitian adalah proses pengumpulan data ilmiah untuk tujuan dan keuntungan tertentu. Metode penelitian adalah proses pengumpulan data ilmiah untuk tujuan dan keuntungan tertentu. Metode ini didasarkan pada prinsip-prinsip keilmuan seperti sistematis, rasional, dan empiris (Kaban dkk., 2020). Permana dkk., (2023) menyatakan bahwa tujuan dari penelitian desain dan pengembangan adalah untuk menghasilkan pengetahuan yang secara metodis didasarkan pada bukti dari praktik serta penelitian D&D memiliki dampak besar pada pengembangan media interaktif, berbasis komputer dan desain.

Selain itu, dijelaskan bahwa metode penelitian berbasis desain dan pengembangan dapat menyelesaikan masalah. berdasarkan teori Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019). menyatakan bahwa terdapat lima fase dalam paradigma ADDIE, yaitu:



Gambar 3. 1 Alur Penelitian Design and Development

Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Branch (dalam Meilani & Aiman, 2021) menggambarkan suatu proses yang digunakan sebagai peer review untuk mengembangkan produk di bidang sumber daya pendidikan dan pembelajaran dengan model "ADDIE" untuk mengembangkan produk di bidang pendidikan dan sumber belajar. Pemilihan model

ADDIE juga didasari atas pertimbangan bahwa metode ini banyak digunakan dalam penelitian pengembangan karena setiap langkahnya sistematis yaitu mudah dipahami dan mudah digunakan. Kemudahan dalam penyusunan langkahnya diharapkan dapat memberikan hasil penelitian pengembangan yang maksimal, sehingga dapat memberikan produk yang efektif dan membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Amrulloh & Indrianto (2022) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu model pengembangan untuk penelitian yang berfokus pada produk sehingga pembelajaran menjadi efektif. Penelitian terhadap keadaan kelompok manusia, objek, kondisi, gagasan, atau peristiwa saat ini dilakukan melalui metode penelitian deskriptif. Suatu peristiwa yang ada digambarkan atau diuraikan dengan menggunakan metode deskriptif secara metodis, faktual, dan akurat (Pratama, 2019).

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan 27 siswa dan guru kelas II SDN Ganeas II. Selain itu, ahli media dan materi dilibatkan dalam penelitian ini. Validator ahli media dan materi adalah dosen UPI Kampus Sumedang yang memberikan kelayakan terhadap produk dan materi yang dikembangkan.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian berlangsung di sekolah dasar yaitu di SDN Ganeas II yang beralamat di Jl. Ganeas no 24 Desa Ganeas, Kec.Talaga, Kab.Majalengka, Jawa Barat. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih enam bulan, sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kegiatan dimulai pada bulan Oktober 2024 dengan tahap penyusunan, seminar, revisi, serta pengumpulan proposal skripsi. Selanjutnya, penelitian dan pengembangan dilakukan dari bulan Januari 2025 hingga Maret 2025, yang diakhiri dengan penyusunan skripsi.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan, terdapat berbagai model dengan prosedur yang harus dilaksanakan secara sistematis dari awal hingga akhir. Seperti yang sudah

dipaparkan sebelumnya, model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch.

3.4.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama ini berfokus pada menganalisis kondisi di lapangan atau konteks tempat penelitian berlangsung. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami kebutuhan yang ada, baik itu terkait dengan masalah pembelajaran maupun karakteristik peserta didik, sehingga dapat ditentukan jenis produk yang sesuai dan relevan yang perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

3.4.2 Desain (*Design*)

Pada tahap desain, fokus utama adalah merancang produk yang akan dikembangkan, yang berlandaskan pada hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Desain ini meliputi perencanaan struktur dan komponen produk, seperti materi pembelajaran, metode, atau alat yang digunakan. Tahap ini mencakup pembuatan draft atau prototipe awal yang akan diujikan pada tahap selanjutnya.

3.4.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan langkah untuk mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi produk yang sesungguhnya. Dalam proses ini, produk yang telah didesain akan diproduksikan dan diuji coba. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan efektivitas dalam penggunaannya. Validasi ini penting agar produk yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan dapat digunakan secara optimal.

3.4.4 Implementasi (*implementation*)

Setelah produk dikembangkan dan divalidasi, tahap selanjutnya adalah implementasi, yaitu penerapan produk dalam situasi yang nyata, seperti dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, implementasi dilakukan melalui uji coba pada siswa di tingkat sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna mengenai efektivitas produk, serta untuk melihat bagaimana produk diterima dan digunakan dalam konteks yang sebenarnya.

3.4.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana produk yang telah dikembangkan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur kesesuaian spesifikasi produk dan prosedur yang telah dilalui. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap untuk mengetahui apakah ada yang perlu diperbaiki, atau di akhir seluruh proses untuk menentukan apakah produk sudah siap digunakan atau perlu revisi lebih lanjut. Evaluasi ini juga memberikan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan produk yang dikembangkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini, terdapat tiga teknik dalam pengumpulan data guna mengumpulkan hasil dari kondisi di lapangan dapat di lihat pada Tabel berikut :

3.5.1.1 Tabel 3.1 Tabel Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik	Jenis Instrumen	Sumber Data	Keterangan
1.	Wawancara	Pedoman wawancara	Partisipan (Guru kelas II dan siswa)	Lembar wawancara
2.	Angket Validasi	Lembar Validasi ahli materi	Partisipan (Tim Ahli)	Perolehan skor jawaban komentar/saran/revisi
		Lembar Validasi ahli media	Partisipan (Tim Ahli)	Perolehan skor jawaban komentar/saran/revisi
		Lembar Angket Respon guru	Partisipan (Guru kelas II)	Perolehan skor jawaban komentar/saran/revisi
3.	Tes	Game Interaktif	Partisipan siswa	Perolehan jawaban skor

Berdasarkan Tabel 3.1 terdapat tiga jenis yang digunakan dalam teknik pengumpulan data penelitian, diantaranya: (1) Wawancara, dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan pra observasi dengan memperoleh sumber data informasi dari guru kelas II dan siswa kelas II sebagai partisipan; (2) Angket validitas,

dilakukan dengan menggunakan tiga jenis validasi, yaitu lembar angket respon guru,validasi ahli materi, dan validasi ahli media dengan memperoleh data partisipan melalui dosen universitas yang mempunyai keahlian sesuai bidangnya; (3) Tes lisan ditujukan kepada peserta didik untuk mengetahui respon penggunaan produk dalam membantu proses membaca permulaan. Penjelasan lebih lanjut mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

3.5.2 Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada peserta didik dan guru kelas II sekolah dasar yang dipilih saat pra observasi untuk guru dan wawancara setelah menggunakan produk dengan peserta didik. Teknik wawancara ini dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan untuk mengetahui permasalahan yang ada disesuaikan dengan inovasi dari pengembangan media pembelajaran produk aplikasi berbasis digital ini, serta kebutuhan pengguna sebagai media pembelajaran membaca, dan bagaimana produk ini bisa memudahkan peserta didik dalam proses membaca permulaan.

3.5.3 Angket

Penelitian ini menggunakan angket berupa pernyataan untuk mengukur kelayakan produk aplikasi yang telah dikembangkan. Berikut angket yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya: (1) angket validitas ditujukkan kepada tim ahli dari dosen UPI Kampus Sumedang berkaitan dengan materi dan pengembangan produk; (2) angket respon pengguna ditujukkan kepada guru kelas II sekolah dasar. Angket ini bertujuan untuk mengukur kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

3.5.4 Tes Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan dengan cara tes lisan kepada peserta didik. Teknik ini dilakukan untuk mengukur kecakapan dalam pembelajaran membaca setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan. Adapun beberapa tes yang nantinya akan diberikan untuk mengukur apakah dengan menggunakan media ini bisa membantu siswa dalam membaca permulaan. Kisi-kisi penilaian mencakup empat aspek kompetensi dasar, yaitu:

a) Mampu melafalkan bunyi huruf
b) Mampu membaca suku kata

c) Mampu membaca kata

d) Mampu membaca kalimat sederhana

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dijadikan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga bagian, yaitu wawancara, angket validitas tim ahli, angket respon pengguna, dan tes.

3.6.1 Wawancara

Instrumen wawancara yang digunakan terdapat 11 pertanyaan untuk guru kelas 2 dan 5 pertanyaan untuk peserta didik. Berikut tabel kisi-kisi daftar pertanyaan wawancara:

3.6.1.1 Tabel 3.2 Kisi-kisi Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

Aspek	Nomor Item Pertanyaan
Metode Mengajar	1,3,6
Media Mengajar	2
Media Pembelajaran	4,7,8,9
Sarana/Prasarana	10
Penilaian	11

3.6.1.2 Tabel 3.3 Kisi-kisi Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa

Aspek	Nomor Item Pertanyaan
Minat	1,5
Media	2,4
Tingkat Kesulitan	3

3.6.2 Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan mengumpulkan data responden dari produk aplikasi ini untuk menjawab daftar pertanyaan maupun pernyataan yang telah disediakan. Adapun beberapa angket yang digunakan dalam penelitian, sebagai berikut.

3.6.2.1 Angket Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini lembar validasi ahli bahasa akan digunakan untuk menilai bahasa pada produk aplikasi android yang dikembangkan. Lembar validasi ahli materi yang akan dikembangkan menggunakan 4 skala penilaian, yaitu (tidak sesuai) dengan skor 1, (kurang sesuai) dengan skor 2, (sesuai) dengan skor 3, (sangat sesuai) dengan skor 4, serta memberikan saran atau komentar, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Lembar Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Membaca Permulaan.

No.	Aspek	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian Materi				
2.	Bahasa dan Tulisan				

3.6.2.2 Angket Validasi Ahli Media

Pada tahap ini lembar validasi ahli media akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang dikembangkan. Lembar validasi ahli media yang akan dikembangkan menggunakan 4 skala penilaian, yaitu (tidak sesuai) dengan skor 1, (kurang sesuai) dengan skor 2, (sesuai) dengan skor 3, (sangat sesuai) dengan skor 4, serta memberikan saran atau komentar. Adapun yang dibahas pada kisi-kisi instrumen validasi ahli media berkenaan aspek desain, penyajian audiovisual, penggunaan, penyajian produk, dan produk. Berikut tabel kisi-kisi lembar angket validasi ahli media:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Membaca Permulaan.

Kategori	Pertanyaan	Skala
Aspek Penyajian	Interaktif Media	1,2,3,4
	Kemudahan dalam Mengoperasikan	
Aspek Tampilan	Desain	1,2,3,4
	Pemilihan warna	
	Pemilihan *background*	
	Keseimbangan proporsi gambar	
	Penggunaan fungsi ikon navigasi	1,2,3,4
	Jenis dan ukuran huruf	
	Ketetapan tata letak teks dan gambar	
Aspek Efek Media	Keterampilan mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	
	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik.	
	Keterampilan media dalam membantu proses membaca permulaan.	

3.6.2.3 Angket Respon Guru

Pada tahap ini lembar angket respon guru ini akan digunakan guna mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang dikembangkan. Lembar angket respon guru yang akan dikembangkan menggunakan 4 skala penilaian, yaitu (tidak sesuai) dengan skor 1, (kurang sesuai) dengan skor 2, (sesui) dengan skor 3, (sangat sesuai) dengan skor 4, serta memberikan saran atau komentar. Adapun yang dibahas pada kisi-kisi instrumen angket respon guru ini berkaitan dengan aspek desain, penyajian audiovisual, penggunaan, penyajian produk, dan produk. Berikut tabel kisi-kisi lembar angket respon guru:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Membaca Permulaan.

Aspek	Skala
Kejelasan Gambar	1,2,3,4
Kesesuaian Huruf	1,2,3,4
Media Pembelajaran	1,2,3,4
Ketepatan runtutan kata	1,2,3,4
Pelafalan suara	1,2,3,4
Animasi Gerak	1,2,3,4
Kesesuaian Game	1,2,3,4
Kemandirian	1,2,3,4
Membantu Membaca	1,2,3,4
Motivasi	1,2,3,4

3.6.3 Tes Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan bersama seluruh siswa kelas 2 untuk mengukur sejauh mana produk media ini dapat membantu siswa dalam membaca permulaan. Berikut tabel kisi-kisi tes evaluasi:

3.6.3.1 Tabel 3.7 Kisi-kisi Tes Evaluasi Siswa

Kompetensi Dasar	Kisi-kisi	Benar/Salah
Mampu melafalkan bunyi huruf	Nama huruf	Benar/Salah
	Bunyi huruf	Benar/Salah
Mampu membaca suku kata	10 suku kata	Benar/Salah
Mampu membaca kata	8 kata	Benar/Salah
Mampu membaca kalimat sederhana	5 kalimat	Benar/Salah

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian kali ini menggunakan dua metode dalam menganalisis datanya, analisis data yang akan digunakan yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berikut ini merupakan uraianya.

3.7.1 Analisa Data Kualitatif

Memasuki tahap menganalisis data kualitatif diperoleh melalui saran, komentar, dan simpulan berdasarkan ahli validator sesuai bidangnya masing - masing ketika melakukan validasi maupun hasil responden dari instrumen yang digunakan.

3.7.2 Analisa Data Kuantitatif

Penggunaan analisis data kuantitatif ini memiliki tujuan untuk mencari tahu bagaimana kelayakan produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil angket validasi ahli materi, media, angket respon guru dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menganalisis data yang dikumpulkan. Menurut Sugiyono (2019), teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh, validasi dari ahli media dan ahli materi dilakukan dengan menggunakan skala Likert sebagai berikut:

3.7.2.1 Tabel 3.8 Skala Likert Lembar Validasi

Skor	Kriteria Penilaian
1.	Tidak sesuai
2.	Kurang sesuai
3.	Sesuai
4.	Sangat sesuai

$$\textit{Persentase}\ \frac{\textit{Skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksimal}}\ x100\%$$

Setelah diperoleh skor dari rumus di atas, maka hasil persentase dilihat valid atau tidaknya berdasarkan kriteria tingkat kevalidan produk menurut Suwaldi (dalam Maulina dan Wulandari, 2018).

Setelah mendapatkan persentase, hasilnya dibandingkan dengan kriteria kelayakan yang sesuai untuk menilai tingkat validitas dan respon pengguna terhadap produk yang diuji. Kriteria kelayakan validasi dan respon pengguna digunakan untuk menentukan sejauh mana produk memenuhi standar yang diharapkan.

3.7.2.2 Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor dalam Persen %	Kriteria Penilaian
<26%	Tidak sesuai
26-50%	Kurang sesuai
51-75%	Sesuai
76-100%	Sangat sesuai