

BAB III

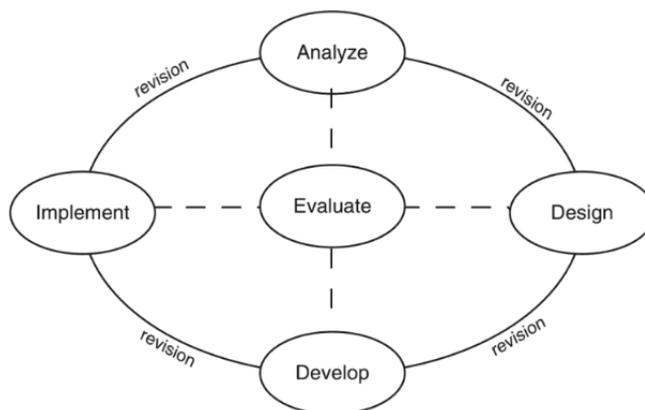
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian dilandaskan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis elektronik dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui *vocabulary* di sekolah dasar. Maka metode yang akan diterapkan yakni, *Research and Development* (R&D) atau lebih dikenal dengan metode penelitian dan pengembangan. Metode *Research and Development* (R&D) termasuk ke dalam metode yang digunakan agar dapat menciptakan produk serta menguji keefektifan dari produk yang diciptakan Andi Rustandi & Rismayanti (2021). Produk yang akan diciptakan ini berupa media *e-flashcard* pembelajaran bahasa Inggris melalui *vocabulary*.

Model yang akan digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka pengembangan, yang telah terbukti efektif dalam desain instruksional untuk media pendidikan (Branch, 2009). Menurut Branch (2009), ADDIE memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa melalui iterasi berbasis umpan balik, yang diterapkan dalam penelitian ini untuk menciptakan *e-flashcard* yang interaktif. Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang interaktif dan sistematis, memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik, yang sangat relevan untuk konteks sekolah dasar di Indonesia di bawah Kurikulum Merdeka. ADDIE dipilih karena mampu mengintegrasikan kebutuhan pembelajaran dengan teknologi digital, yang relevan untuk mendukung Kurikulum Merdeka di Indonesia (KEMENDIKBUDRISTEK, 2021). Model ini terdiri dari lima tahap sesuai dengan namanya, yakni 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, and 5) *Evaluation*.

Berikut uraian langkah-langkah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Branch (2009) dengan lima tahapan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Model ADDIE

Sumber: (Branch, 2009)

Melalui gambar diatas dapat dipahami bahwa pada model pengembangan ADDIE ini memiliki tahapan kinerja yang tersusun dan sistematis. Produk yang dikembangkan melalui proses evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya, dalam pengembangan produk akan valid sesuai dengan kebutuhan. Hal ini, dapat menjadi kelebihan dari model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian. Berikut merupakan tahapan dari model pengembangan ADDIE.

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan ini peneliti mendefinisikan apa yang menjadi permasalahan melalui analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dari observasi, wawancara dengan guru, serta mengumpulkan kajian literatur dari beberapa jurnal yang berkaitan dengan topik.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini peneliti merancang desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan dari sasaran penelitian agar dapat menghasilkan produk sesuai dengan harapan.

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini semua rancangan yang telah dirancang sebelumnya dikembangkan. Pada tahap ini terjadi juga validasi ahli terkait dengan

media yang dikembangkan dan mendapatkan komentar atau revisi dari validasi untuk dikembangkan lagi.

4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan ini produk yang dikembangkan diterapkan kepada peserta didik. Produk e-flashcard diimplementasikan pada pembelajaran pembelajaran bahasa Inggris melalui *vocabulary* pada kelas 5 sekolah dasar. Pada saat mengimplementasikan produk yang dikembangkan, antusiasme dan keadaan kelas menjadi faktor penentu kelancaran pengimplementasian. Setelah pengimplementasian dilakukan, penilaian produk dan pengisian angket respon peserta didik dilakukan. Hal ini untuk perbaikan produk sesuai dengan respon dan komentar.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan data kelayakan dan kemudahan produk yang telah dikembangkan. Hal ini dilaksanakan secara berkelanjutan selama dan setelah implementasi. Sehingga dihasilkan informasi tentang produk berdasarkan hasil validasi ahli, respon peserta didik dan penilaian guru.

3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian

Partisipasi yang terlibat pada penelitian ini diantaranya yakni ahli materi, ahli media, guru serta peserta didik kelas 5 sekolah dasar. Para ahli yang berpartisipasi adalah dosen yang ahli dalam penilaian produk yang dikembangkan peneliti. Guru berpartisipasi dalam memberikan informasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara saat analisis kebutuhan, selain itu guru berperan dalam menilai produk yang dikembangkan. Peserta didik berpartisipasi dalam pengimplementasian produk yang telah dikembangkan serta berperan dalam memberikan respon berupa angket yang akan diberikansetelah media digunakan.

Penelitian akan dilakukan di salah satu SDN yang ada di Tasikmalaya yakni SDN Sambongpari. Lokasi SD bertempat di Sambongpari, Kecamatan Mangkubumi-Kabupaten Tasikamalaya. Sekolah ini dipilih oleh peneliti karena berdasarkan observasi analisis kebutuhan yang relevan dengan topik penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam 4 teknik yakni, wawancara, observasi, dokumentasi, serta angket berupa validasi para ahli dan respon guru maupun peserta didik. Hal ini dilakukan sehingga peneliti mendapatkan data sesuai dengan yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan media *e-flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui *vocabulary* di sekolah dasar. Penjelasan dari setiap teknik sebagai berikut.

3.3.1 Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan menanyakan informasi untuk pengumpulan data dan sebagai studi pendahuluan sehingga ditemukan permasalahan yang akan diteliti. Teknik ini dilakukan pada informan guru kelas 5 di SDN Sambongpari dengan semi-terstruktur. Ditemukan informasi dari informan mengenai kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui *vocabulary* serta media yang menunjang serta menarik antusiasme peserta didik.

3.3.2 Observasi

Teknik observasi dilakukan dalam studi pendahuluan dengan melihat proses pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui *vocabulary*. pada teknik ini dilihat permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris melalui *vocabulary* dan ditemukannya kebutuhan media pembelajaran yang menunjang.

3.3.3 Dokumentasi

Selain wawancara dan observasi, informasi yang dibutuhkan dalam penelitian diperoleh melalui arsip dokumentasi. Arsip berupa foto dipakai untuk menjadi tolak ukur dalam pengembangan produk dalam penelitian dan pengembangan.

3.3.4 Angket

Teknik ini diperlukan untuk mengumpulkan data kelayakan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Angket didapatkan dari para ahli yang akan menilai sehingga informasi kevalidan dan kelayakan produk

didapatkan. Selain itu respon guru dan peserta didik akan membantu untuk informasi uji kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen menjadi alat untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, instrumen penelitian dilakukan guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada proses penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini tertuang pada table berikut.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen

No.	Istrumen yang digunakan	Sumber	Digunakan saat
1.	Lembar Wawancara	Guru kelas 5 sekolah dasar	Studi pendahuluan dan analisis kebutuhan
2.	Lembar Observasi	Proses pelaksanaan pembelajaran	Studi pendahuluan
3.	Studi Dokumentasi	Dokumen	Studi pendahuluan
4.	Angket lembar validasi ahli media	Ahli media	Uji validitas produk
5.	Angket lembar validasi ahli materi	Ahli materi	Uji validitas produk
6.	Angket lembar validasi ahli desain pembelajaran	Ahli desain pembelajaran	Uji validitas produk
7.	Angket lembar validasi pengguna (pendidik)	Pengguna (guru)	Uji validitas produk
8.	Angket respon guru	Guru	Uji coba produk
9.	Angket respon peserta didik	Peserta didik	Uji coba produk

3.4.1 Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi, pada penelitian ini wawancara dilakukan secara semi terstruktur yang menggunakan pedoman wawancara berisi pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V SDN Sambongpari untuk mendapatkan data yang digunakan pada

studi pendahulaun dan juga analisis kebutuhan dalam upaya mengembangkan produk. Kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Wawancara Guru

No.	Aspek yang ditanyakan	Nomor item
1.	Perangkat pembelajaran	1,2
2.	Penyusunan Media Pembelajaran	3,4,5,6
3.	Pembelajaran Bahasa Inggris	7,8,9,10
4.	Karakteristik Peserta Didik	11
5.	Kesesuaian aplikasi	15,16,17,18,19,20

Tabel 3. 3 Wawancara Peserta didik

No.	Aspek yang ditanyakan	Nomor item
1.	Pemahaman Materi Pembelajaran	1,2
2.	Keulitan dalam Pembelajaran Pengenalan <i>Vocabulary</i>	3,4
3.	Pengalaman Belajar menggunakan media digital	5,6
4.	Kebutuhan terhadap media	7,8
5.	Harapan Pengembangan Media	9,10

3.4.2 Pedoman Observasi

Pedoman observasi ini dilaksanakan untuk acuan dalam mengamati pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam pengenalan *vocabulary* yang berlangsung dikelas. Selain itu, pedoman pada observasi ini dilakukan guna mendapatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran dalam *vocabulary* di kelas V SD Negeri Sambongpari. Kisi-kisi pedoman observasi disajikan pada tabel.

Tabel 3. 4 Pedoman Observasi

No.	Aspek yang ditanyakan	Nomor item
1.	Pembelajaran	1,2,3

2.	Respon Peserta Didik	4,5,6
3.	Penggunaan Teknologi	7,8
4.	Kebutuhan Media	9,10

3.4.3 Pedoman Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilaksanakan untuk mendapatkan informasi mengenai kurikulum serta buku yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, melalui studi dokumentasi juga dapat mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V SDN Sambongpari dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi pedoman studi dokumentasi diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 5 Pedoman Studi Dokumentasi

Aspek	Indikator
Kurikulum	Kurikulum yang digunakan
Dokumen	Buku yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris
Media pembelajaran	Media Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris

3.4.4 Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli dibuat untuk bahan validasi agar mendapatkan masukan terhadap media, materi, serta karakteristik sebelum diuji cobakan. Kisi-kisi lembar validasi dari beberapa ahli sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Nomor item
1.	Penulisan dalam media	1,2,3,4
2.	Warna dan ilustrasi	5,6,7
3.	Kemudahan dan Akseibilitas	8,9,10

Sumber: (Kurniawati & Koeswanti, 2021) dimodifikasi

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Nomor item
1.	Isi Materi	1,2,3,4
2.	Penyajian	5,6,7,8
4.	Kesesuaian dan keterbaharuan	9,10

Sumber: (Kurniawati & Koeswanti, 2021) dimodifikasi

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Nomor item
1.	Isi Materi	1,2,3,4
2.	Kesesuaian dan ketepatan strategi penyampaian	5,6
4.	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan peserta didik	7
5.	Tingkat kontekstual	8
6.	Ketepatan pemilihan media	9,10,11

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi. Sedangkan data analisis kuantitatif didapatkan dari angket penilaian yang diberikan kepada para ahli dan guru serta peserta didik. Penjelasan dari analisis keduanya adalah sebagai berikut.

3.5.1 Analisis Data Kualitatif

Pada analisis data kualitatif merangkum data dan memilih hal-hal penting. Data hasil wawancara kepada guru kelas 5 direduksi dan memfokuskan pada yang yang dianggap penting untuk penelitian. Sehingga menghasilkan kebutuhan media yang akan dikembangkan. Menurut Sugiyono (2015, hal. 335-337) analisis data kualitatif memiliki ciri induktif yang dimana analisis dilakukan berlandaskan data yang diperoleh dan kemudian dikembangkan menjadi kesimpulan.

3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Pemerolehan analisis data kuantitatif ini diperoleh dari angket yang disebar pada partisipan penelitian ini. Lembar validasi para ahli, penilaian guru, serta

respon peserta didik. Angket tersebut akan dianalisis dengan skala likert dimana persepsi individu atau kelompok terhadap pengembangan produk berupa media pembelajaran dapat terukur Sugiyono (2015, hal. 134-135)

Tabel 3. 9 Pedoman Skor Penilaian Lembaran Validasi Ahli

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Buruk	2
4.	Sangat Buruk	1

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Tabel 3. 10 Pedoman Skor Respon Guru dan Peserta Didik

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Buruk	2
4.	Sangat Buruk	1

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Data yang diperoleh akan dihitung untuk mendapatkan persentase dari instrumen. Hal ini diperlukan untuk menjadi panduan kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan berdasarkan rumus berikut.

$$\text{Nilai Produk} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor akhir yang telah diolah dengan rumus diatas selanjutnya akan diinterpretasikan pada beberapa kategori sesuai dengan persentasenya. Kategori tersebut dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3. 11 Pedoman Presentase Skor Akhir

No.	Interval Skor	Kategori
1.	80,1% - 100%	Sangat Layak
2.	70,1% - 80%	Layak
3.	50,1% - 70%	Kurang Layak

4.	0% - 50%	Tidak Layak
----	----------	-------------

Sumber: (Sevtia et al., 2022)