

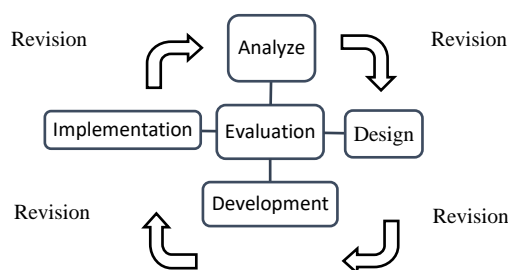
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan mengacu pada metode *Design & Development* (D&D). Menurut Richey dan Klein (dalam Lestari 2018, hlm.36) *Design and Development* sebagai sebuah metode penelitian sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional baik baru maupun pengembangan yang sudah ada. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Borg & Gall, 2003, hlm. 772) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang berorientasi dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Pemilihan dan penggunaan model ini di dasari pada efektifitas dan efisiensi model dalam mencapai tujuan penelitian.

Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)., menurut (Branch, 2009, hlm. 2-3) mengemukakan bahwa proses pembuatan produk dengan menggunakan model ADDIE masih menjadi salah satu alat paling efektif saat ini. Karena model ADDIE berfungsi sebagai kerangka pemandu untuk situasi kompleks yang sesuai untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.

Dalam model ADDIE terdapat beberapa tahapan yaitu *Analyze* (Analisis); *Design* (Desain); *Development* (Pengembangan); *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut ini merupakan gambaran alur pengembangan produk dengan model ADDIE:



Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE

Sumber : Branch (2009, hlm 16)

3.1.1 Pengembangan Penelitian

Pada penelitian ini digunakan model dan prosedur pengembangan dengan model ADDIE seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya. Masing-masing tahapan dari model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis); *Design* (Desain); *Development* (Pengembangan); *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi), berdasarkan apa yang dikemukakan oleh (Mulyaningsih & Endang, 2011, hlm.179) sebagai berikut:

a. Analisis (*Analyze*)

Menurut Wiradi (dalam Aprilian, 2020, hlm.79) analisis adalah aktivitas yang memuat kegiatan memilah mengurai, membedakan sesuatu yang kemudian digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari makna dan kaitannya. Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan dan menganalisis informasi meliputi studi lapangan dan studi literatur. Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan produk baru yang diawali dengan adanya media pembelajaran yang sudah diterapkan di lapangan yaitu media kartu bergambar. Selain itu, peneliti juga harus menganalisis kelayakan produk yang akan dibuat, apakah produk yang akan dirancang dapat mengatasi masalah, mempunyai dukungan dari fasilitas yang ada, dan dapat dipakai oleh guru di kelas. Analisis ini dilakukan agar rancangan produk dapat diterapkan dan sesuai dengan kebutuhan saat sudah dibuat nanti.

Setelah menganalisis kebutuhan dan masalah, peneliti juga perlu menganalisis komponen pembelajaran seperti kompetensi inti, kompetensi dasar, dan silabus. Hal ini dilakukan agar produk yang dibuat mempunyai tujuan dan isi materi yang sesuai dengan kurikulum. Materi yang akan digunakan yaitu tema 7 subtema 1 tentang benda hidup dan benda tak hidup. Serta menggunakan KD 3.2 Mengenal kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dengan cahaya yang terang) yang benar. Dan KD 4.2 mempraktikkan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan

buku, gerakan tangan atas-bawah, kiri-kanan, latihan pelenturan gerakan tangan dengan gerakan menulis di udara/ pasir/ menja, melemaskan jari dengan mewarnai, menjiplak, menggambar, membuat garis tegak, miring, lurus, dan lengkung, menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf di tempat bercahaya terang) dengan benar. Dan menggunakan KD 3.6 menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/ atau syair lagu) dan/ atau eksplorasi lingkungan. Dan KD 4.6 menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan Bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.

b. Desain (*Design*)

Menurut (Mukhirah & Nurbaiti, 2018, hlm. 13) Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Pada tahap ini dilakukan perancangan rencana pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang akan dicapai dari penggunaan produk yang dibuat. Dalam tahap ini peneliti akan menetapkan apa saja yang akan dimuat dalam produk yang akan dibuat. Proses perancangan meliputi: (1) Membuat desain kartu bergambar ; (2) membuat desain huruf; (3) Membuat desain gambar yang akan digunakan ; (4) Membuat desain warna latar belakang (*background*) ; (5) Membuat desain kertas ; (6) Membuat desain tempat untuk media; (7) Membuat desain instruksi.

c. Pengembangan (*Development*)

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, tahap pengembangan ini didasari oleh tahap desain yang sudah dilaksanakan. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merealisasikan desain yang sudah dibuat menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Peneliti akan menyiapkan segala sesuatu yang

dapat menunjang proses pengembangan seperti peralatan yang akan di pakai dan berkonsultasi dengan para ahli.

Pada tahap ini selain berkonsultasi dengan ahli, peneliti juga melakukan validasi dengan ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang akan menghasilkan saran dan masukan untuk produk yang sudah dibuat. Saran dan masukan tersebut akan menjadi dasar untuk revisi produk serta sebagai dasar implementasi produk bahwa produk yang dibuat sudah layak untuk di uji cobakan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Menurut (Usman, 2002, hlm.70) implementasi adalah aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai kegiatan. Implementasi dilakukan dengan uji coba produk yang sudah selesai dibuat kepada partisipan. Proses pelaksanaan implementasi atau uji coba tergantung pada produk yang dikembangkan. Dalam pelaksanaannya peneliti diharapkan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses uji coba, misalkan ketika produk yang digunakan adalah sebuah media kartu bergambar, maka peralatan yang harus di persiapkan adalah spidol, penghapus spidol. Setelah diuji cobakan maka peneliti akan memberikan angket kepada partisipan untuk mengetahui pendapat atau respon dari partisipan terhadap produk yang sudah dikembangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Guba dan Lincoln (dalam Rahmat, 2019, hlm.13) evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan dari evaluator. Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi *formative* dan evaluasi *summative*. Evaluasi *formative* dilakukan secara berkelanjutan dalam setiap tahapan dari ADDIE dengan melakukan konsultasi dengan ahli pada setiap bidangnya untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan hasil dari setiap proses yang sudah dilakukan. Evaluasi *summative* dilakukan setelah semua tahapan berakhir dengan mengukur kelayakan produk dari hasil uji coba dan validasi oleh ahli menggunakan angket.

Setiap proses evaluasi baik *formative* dan *summative* selalu dilakukan revisi. Revisi yang dilakukan sesuai dengan evaluasi dan kebutuhan pengembangan produk. Revisi akan memperhatikan hasil dari analisis yang telah dilakukan agar sesuai dengan tujuan awal yang sudah ditetapkan.

3.2 Partisipan Penelitian dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kampus Universitas Pendidikan Indonesia dan 5 siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Kota Bandung. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran dan siswa. Berikut akan dijelaskan fungsi partisipan uji coba:

1) Ahli Materi Bahasa dan Sastra Indonesia

Ahli materi dalam pengembangan media ini adalah salah satu dosen di Prodi PGSD Kamda Puwakarta. Beliau bernama Indah Nurhamanani, S.S, M.Pd. Ahli materi akan memberikan komentar dan saran terhadap materi pembelajaran dalam media yang dibuat pada penelitian ini.

2) Ahli Media Pembelajaran

Ahli media dalam pengembangan media ini adalah seorang yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Beliau bernama Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd. Ahli media pembelajaran akan memberikan komentar dan saran secara umum terhadap desain dan materi pembelajaran yang telah disajikan dalam media yang dibuat.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam pengembangan media ini adalah seorang guru yang telah memiliki banyak pengalaman mengajar kelas I di sekolah dasar. Ahli pembelajaran akan memberikan komentar dan saran secara umum terhadap penyajian media dalam proses pembelajaran. Beliau bernama Imas Cucu, S.Pd.

4) Siswa

Dalam penelitian ini, siswa yang akan menjadi subjek adalah 5 siswa kelas I sekolah dasar negeri sukaluyu kota Bandung. Siswa akan menjadi responden dan memberikan komentar mengenai media yang sudah dibuat.

3.3 Pengumpulan Data

Data teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Menurut Bodgan dan Taylor (dalam Moleong, 2012, hlm. 4) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata- kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Analisis kualitatif ini digunakan untuk menganalisis data yang berkaitan dengan pembelajaran menulis permulaan siswa yang di deskripsikan oleh peneliti dari validasi para ahli. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket dipergunakan untuk mengumpulkan data dari subjek uji coba yaitu ahli materi, ahli media, dan pengguna media pembelajaran, untuk memperoleh tanggapan tentang rancangan pengembangan produk media kartu bergambar.

Data kualitatif dijabarkan dengan 5 kriteria, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Sedangkan pengertian analisis data kuantitatif menurut (Sugiyono, 2013, hlm. 7) merupakan data kuantitatif berbentuk angka-angka. Analisis data kuantitatif diperoleh dari data angket oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kuantitatif berupa skor dari penilaian yaitu sangat setuju (5), setuju (4), kurang setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Validasi Para ahli dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk uji coba dilapangan. Data yang diperoleh menggunakan skala likert. Skala likert merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan. Kisi-kisi penilaian ahli akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek Umum	Kriteria
Kesesuaian Materi dan Kelengkapan Materi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan silabus 2. Media Pembelajaran mudah digunakan oleh siswa 3. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami 5. Bentuk materi dalam media pembelajaran menarik 6. Kesesuaian gambar dengan pola menulis 7. Tulisan tidak ada kesalahan 8. Kejelasan gambar, pola tulisan yang digunakan

	<p>9. Dapat digunakan oleh siapapun</p> <p>10. Belajar terasa lebih menyenangkan menggunakan media kartu bergambar</p>
--	--

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek Umum	Kriteria
Umum	<p>1. Media Pembelajaran mudah digunakan oleh siswa</p> <p>2. Media pembelajaran menarik dan kreatif</p> <p>3. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran</p>
Desain	<p>4. Desain media meningkatkan semangat pembelajaran</p> <p>5. Gambar dan pola tulisan dapat dilihat dengan jelas</p> <p>6. Tulisan tidak ada kesalahan</p> <p>7. Gambar, <i>background</i>, warna, dan dekorasi yang digunakan tidak mengganggu</p>
Kemudahan Untuk Digunakan	<p>8. Kemudahan untuk mengerjakan pola tulisan</p>
Aksesibilitas	<p>9. Dapat digunakan oleh siapapun</p> <p>10. Kemudahan dalam pengerjaan media</p>

Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

Aspek Umum	Kriteria
Umum	<p>1. Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa</p> <p>2. Media pembelajaran menarik dan kreatif</p> <p>3. Kemudahan untuk mengerjakan pola tulisan</p>
Pembelajaran dan Materi	<p>4. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran</p> <p>5. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami</p> <p>6. Bentuk materi dalam media pembelajaran menarik</p> <p>7. Kesesuaian gambar dengan pola menulis</p>
Desain Media	<p>8. Desain media meningkatkan semangat pembelajaran</p>

PURI LESTARI, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN TEKNIK PEMODELAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

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

	<p>9. Tulisan tidak ada kesalahan</p> <p>10. Gambar, <i>background</i>, warna, dan dekorasi yang digunakan tidak mengganggu</p>
--	---

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Pengguna

Aspek	Pernyataan
Kemudahan	<p>1. Media kartu bergambar mudah digunakan</p> <p>2. Pola yang digunakan mudah dibaca</p> <p>3. Materi yang diberikan mudah dipahami</p> <p>4. Materi yang diajarkan sesuai dengan dunia nyata siswa</p>
Kemenarikan	<p>5. Gambar yang digunakan menarik</p> <p>6. <i>Background</i> yang digunakan menarik dan <i>colourfull</i></p> <p>7. Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi</p>
Motivasi	<p>8. Dapat memberikan bantuan dalam belajar menulis permulaan</p> <p>9. Belajar terasa lebih menyenangkan menggunakan media kartu bergambar</p> <p>10. Menggunakan media kartu bergambar menambah semangat untuk belajar Bahasa Indonesia</p>

3.4 Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui pendapat partisipan mengenai produk yang sudah dikembangkan. Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data, mentabulasi (penyusunan) data, menyajikan data, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2013, hlm 74). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat partisipan. Menurut Sugiyono (2017, hlm 165) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan produk, proses pembuatan produk yang dikembangkan atau diciptakan.

Tabel 3.5 Interpretasi data Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Setuju (SS)
4	60%-79,99%	Setuju (S)
3	40%-59,99%	Kurang Setuju (KS)
2	20%-39,99%	Tidak Setuju (TS)
1	0%-19,99%	Sangat Tidak Setuju (STS)

Selain menggunakan skala likert, peneliti juga menggunakan analisis data Miles dan Huberman (dalam Satori dan Komariah, 2012) yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data yaitu merangkum dan memilih data-data pokok dan penting berdasarkan suatu tema, konsep dan kategori. Reduksi data disusun kedalam laporan tertulis dan terperinci.

a. Penyajian Data (*Data Display*)

Untuk memudahkan dalam memahami temuan penelitian, maka laporan hasil reduksi akan disajikan melalui tabel, grafik, uraian singkat, bagan, dan sejenisnya.

b. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan diawal.