

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini sebagai suatu tindakan peneliti untuk menyelesaikan masalah. Metode sendiri yaitu cara yang akan dilalui untuk melakukan penelitian (Muliawati. 2014, hlm 60). Ada berbagai metode penelitian yang salah satunya yaitu metode pengembangan. Metode penelitian pengembangan ini sebagai metode untuk mengembangkan suatu produk untuk meningkatkan atau mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Tengeh & Kirna (2013) metode pengembangan adalah suatu kegiatan yang mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D). Menurut Richey dan Klein (2007, hlm 1) menjelaskan bahwa penelitian desain dan pengembangan,

“ ...the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development.

Dapat diartikan secara singkat bahwa D&D ini merupakan suatu penelitian yang sistematis tentang pengembangan, desain dan evaluasi yang akan menghasilkan suatu produk sebagai alat pengajaran (Richey dan Klein, 2007). Hal yang hampir serupa dikemukakan pula oleh Nursyahidah (dalam Hartono, 2016 hlm.2) yang menyebutkan bahwa,

...penelitian pengembangan didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap perancangan, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Definisi tentang metode desain dan pengembangan menurut Hasan (2003 hlm 7) *“disciplined investigation conducted in the context of the development of a product or program for the purpose of improving either the thing being developed or the developer”*, atau penelitian yang dilakukan secara sistematis dalam pengembangan produk dengan tujuan untuk meningkatkan salah satu hal yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peneliti metode penelitian D&D merupakan penelitian yang sistematis untuk mengembangkan suatu media pembelajaran.

3.2 Sampel dan Populasi

Penelitian akan menghasilkan media multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis huruf tegak bersambung. Adapun subjek peserta didik di kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Ujungjaya dengan jumlah 24 orang. Sumber data diambil dari SDN 1 Ujungjaya karena masalah dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung guru menggunakan metode ceramah dan pemodelan yang kurang menarik bagi siswa. Masalah tersebut sesuai dengan apa yang akan dilakukan peneliti yaitu mengembangkan suatu media multimedia interaktif yang akan memotivasi siswa dalam belajar.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu :

1. Wawancara

Wawancara adalah pemberian suatu pertanyaan yang dibuat secara terstruktur , yang kemudian pertanyaannya tersebut satu per satu ditanyakan lebih mendalam dengan guru kelas II Sekolah Dasar. Tujuan dari adanya wawancara agar peneliti menemukan potensi dan masalah yang terdapat di kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan dari penelitian. Adapun beberapa pertanyaan tersebut ada di tabel 2.

Tabel 3.1 Wawancara Guru

No	Petanyaan
1.	Bagaimana proses kegiatan pembelajaran menulis tegak bersambung di kelas 2?
2.	Bagaimana metode yang digunakan dikelas 2 khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menulis huruf tegak bersambung?
3.	Apakah dalam proses pembelajaran ada kesulitan saat pembelajaran menulis tegak bersambung?
4.	Apakah ibu menggunakan media saat pembelajaran menulis tegak bersambung?
5.	Jika akan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran tegak bersambung, hal apa saja yang harus ada dalam multimedia interaktif tersebut?

2. Kuesioner (Angket)

Teknik kuesioner ini merupakan suatu pertanyaan ataupun pernyataan yang diberikan pada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013 hlm. 199). Teknik ini dilakukan untuk mengetahui validasi dari kelayakan multimedia interaktif oleh ahli multimedia, ahli materi, penilaian guru, dan mengetahui respon siswa dalam menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran huruf tegak bersambung. Skala pengukuran dengan rating scale yang akan memberikan data berupa angka sehingga peneliti akan lebih mudah menentukan hasilnya.

Tabel 3.2 Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Materi

No	Kriteria	Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan Kompetensi Inti (KI)					
2	Kejelasan Kompetensi Dasar (KD)					
3	Kesesuaian materi dengan					

No	Kriteria	Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
	Kompetensi Dasar (KD)					
4	Kesesuaian teks dengan materi					
5	Kesesuaian gambar dengan materi					
6	Kejelasan kata yang digunakan					
7	Konsep yang disampaikan jelas					
8	Materi huruf tegak bersambung sesuai dengan karakteristik anak kelas II SD					
9	Kemudahan dalam menggunakan media bagi anak kelas II					

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Materi Pembelajaran Weni, Rianta (2014) dengan modifikasi

Tabel 3.3 Penilaian Multimedia Interaktif oleh ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah	Penilaian				Ket
					1	2	3	4	
Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)	Mempermudah proses Pembelajaran	1	1					
				1					
		Fleksibilitas penggunaan	2	1					
Kualitas Desain	Keterbacaan	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan EYD atau kaidah bahasa	3	1					Adopsi dari Walker dan Hess dalam penelitian Fatwa Suci Kurnia (2017) yang dikembangkan sesuai kebutuhan
		Huruf dapat dibaca dengan jelas	4	1					

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah	Penilaian				Ket
					1	2	3	4	
		Ukuran huruf sesuai	5	1					
		Komposisi warna huruf	6	1					
Kualitas Desain	Kualitas tampilan/gambar	Kesesuaian Gambar dengan materi	7	1					
		Pemilihan warna background	8	1					
		Kombinasi warna media	9	1					Adopsi dari Walker dan Hess dalam penelitian Fatwa Suci Kurnia (2017) yang dikembangkan sesuai kebutuhan
		Warna tidak mengganggu materi	10	1					Adopsi dari Walker dan Hess dalam penelitian Fatwa Suci Kurnia (2017) yang dikembangkan sesuai kebutuhan
	Efektifitas penggunaan multimedia interaktif		11	1					

Sumber : Walker dan Hess dalam Arsyad (2016) dengan modifikasi

Tabel 3.4 Penilaian Multimedia Interaktif oleh guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah	Penilaian			
					1	2	3	4
Isi/Materi	Ketepatan	Materinya sesuai silabus	1	1				
		Materinya sesuai kompetensi dasar	2	1				
		Urutan dalam penyajian materi	3	1				
		Bahasa sesuai karakteristik siswa kelas II	4	1				
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dalam materinya	5	1				
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	6	1				
Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah di gunakan	7	1				
		Fleksibilitas penggunaan	8	1				
		Memudahkan pembelajaran	9	1				
	Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan	10	1				

Sumber Walker dan Hess dalam Arsyad (2016) dengan modifikasi

Tabel 3.5 Penilaian Multimedia Interaktif oleh siswa

Aspek	Penilaian			
	 (4)	 (3)	 (2)	 (1)
1. Saya senang belajar huruf tegak bersambung dengan bantuan multimedia				
2. Saya lebih bersemangat belajar huruf tegak bersambung dengan multimedia				
3. Multimedia memudahkan saya dalam berlatih menulis huruf tegak bersambung				
4. Multimedia pembelajaran mudah digunakan tanpa kesulitan				
5. Tampilan multimedia sangat menarik				
Jumlah				

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian pengembangan D&D memiliki berbagai prosedur yang salah satunya model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*). Hal ini sejalan dengan Richey (2005) yang melakukan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Dengan menggunakan model ADDIE akan lebih efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011, hlm. 7). Selain itu juga tahapan dari model ini sangat terstruktur. Dalam model ADDIE memiliki tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pembuatan, tahap implementasi dan tahap evaluasi (Mulyanta dan Leong, 2013, hlm 5). Tahapan tersebut akan dijelaskan dibawah ini :

1. Tahap analisis

a. Studi Lapangan

Studi lapangan sebagai tahap awal yang akan dilakukan peneliti. Tahap ini melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN 1 Ujungjaya untuk memperoleh data mengenai kondisi lapangan berupa potensi dan masalah yang terdapat di SDN tersebut.

b. Pengumpulan Data

Studi Pustaka merupakan tahap selanjutnya dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengkaji teori-teori pendukung dalam memaparkan karakteristik multimedia pembelajaran, kaidah penulisan tegak bersambung dan sebagainya. Adapun sumber yang diperoleh berupa literatur, jurnal serta informasi yang relevan dengan penelitian.

2. Tahap desain

Tahap ini akan menghasilkan suatu rancangan *storyboard* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menjadi acuan dalam pembuatan multimedia interaktif.

3. Tahap Pengembangan

Di tahapan ini melakukan pembuatan multimedia interaktif pada pembelajaran menulis huruf tegak bersambung. Kemudian adanya judgement oleh tim ahli materi serta tim ahli validasi untuk mengetahui kelayakan dari multimedia tersebut.

4. Tahap implementasi

Tahapan ini multimedia interaktif di uji coba terbatas kepada siswa kelas II Sekolah Dasar yang sedang mempelajari huruf tegak bersambung. Kemudian menyebarkan angket siswa dan guru terhadap multimedia interaktif pembelajaran menulis huruf tegak bersambung yang berisi skala penilaian. Data dari angket respon siswa dan guru yang telah didapat tersebut kemudian dianalisis dengan skala pengukuran *rating scale*. Selanjutnya data tersebut diolah sehingga dapat disimpulkan apakah multimedia interaktif sudah cukup baik atau belum untuk membantu peserta didik mempelajari huruf tegak bersambung.

5. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap analisa data yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Adapun hasil dari analisa data adalah penarikan kesimpulan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

3.5 Teknik Analisis Data

Data instrumen validasi dari ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa untuk multimedia interaktif yang dikembangkan tersebut diukur dengan pengukuran rating scale. Dalam menentukan tingkat validitas suatu produk multimedia interaktif tersebut menggunakan skala pengukuran rating scale Gonia (2009, hlm. 50). Adapun yang menjelaskan rumus dari rating scale tersebut menurut Sugiyono (2013, hlm.143) yaitu :

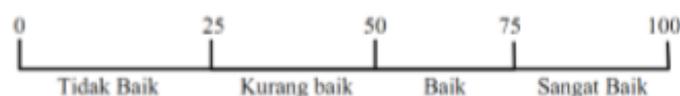
$$P = \frac{\text{skor_pengumpulan_data}}{\text{jumlah_data}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

Dengan kemudian menggunakan skala yang dikemukakan oleh Gonia (2009, hlm. 50) menggolongkan empat kategori validasi multimedia pembelajaran sebagai berikut:



Gonia (2009, hlm. 50) menguraikan kategori tersebut bila diinterpretasikan bisa dilihat dalam sebuah tabel seperti berikut :

Skor presentase (%)	Interpretasi
< 25	Tidak baik
25 – < 50	Kurang baik
50 – < 75	Baik
75 – 100	Sangat baik

Tabel 3.6 Interpretasi

Data penelitian ini akan mengklasifikasikan bahwa multimedia interaktif yang sudah dibuat termasuk kedalam kategori yang mana dan dijadikan sebagai acuan kelayakan multimedia interaktif.