

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Design and Development Research (D&D)*. Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk untuk peningkatan kearah yang lebih baik. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2003, hlm. 772) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang berorientasi dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Metode *Design and Development Research (D&D)* dalam penelitian ini mengacu pada metode yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2007, hlm. 1) yang di definisikan sebagai “*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 products and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Studi sistematis tentang desain, pengembangan dan proses evaluasi yang tersistematis bertujuan untuk menciptakan produk atau alat yang bersifat instruksional atau non-instruksional dapat berupa produk baru atau produk lama yang ditingkatkan atau diperbaiki menjadi lebih baik lagi.

Richey dan Klein (2007, hlm. 7) mengemukakan bahwa dalam penelitian desain dan pengembangan meliputi ruang lingkup sebagai berikut:

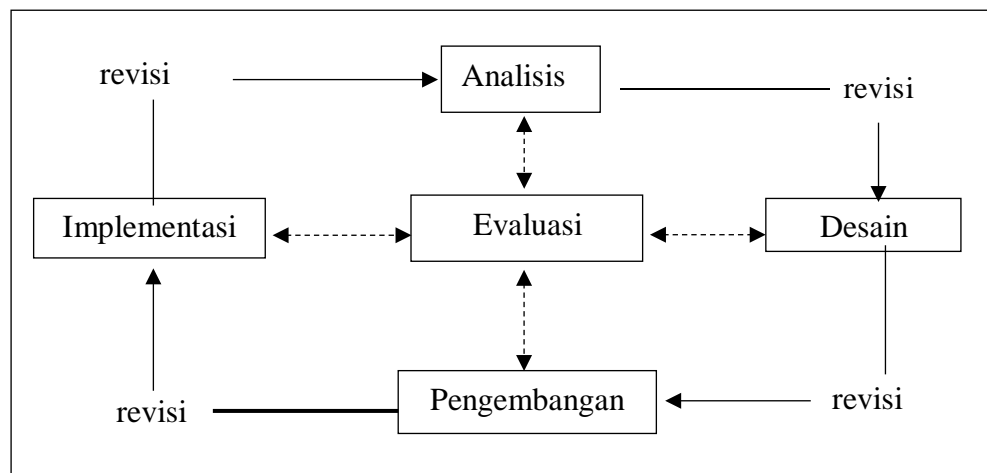
- 1) *The study of the process and impact of specific design and development efforts.* Penelitian tentang proses dan pengaruh dari perencanaan khusus dan usaha pengembangan.
- 2) *The study of the design and development process as a whole, or of particular process components.* Penelitian tentang proses desain dan pengembangan secara keseluruhan, atau sebagian komponen dari proses.

Dalam metode penelitian desain dan pengembangan Richey dan Klien juga menyatakan bahwa secara garis besar terdapat dua kategori penelitian yaitu: (1) *Product and tool research* (penelitian produk dan alat), (2) *Model research* (penelitian model). Pada penelitian ini kategori yang digunakan adalah penelitian produk dan alat (*product and tool research*), serta menggunakan model dan prosedur pengembangan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda (1996) (dalam Hajidi, M. (2014)). Pemilihan dan penggunaan model ini di dasari pada efektifitas dan efisiensi model dalam mencapai tujuan penelitian. Branch (2009, hlm. 2-3) menyatakan 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.

Menurut Branch (2009, hlm. 3-4) menjelaskan pola model ADDIE mengadopsi pola *Input – Process – Output* (IPO) sebagai cara dalam menyelesaikan dan melewati tiap fasenya sebagai berikut:

- 1) Fase *Input*, yaitu mengidentifikasi konteks pembelajaran dengan menerima data, informasi, dan pengetahuan.
- 2) Fase *Process*, yaitu mencari cara untuk menstimulasi pemikiran kreatif dan terbuka dengan menggunakan prosedur, menafsirkan, menjelaskan, menggambarkan, dan menampilkan beberapa pendekatan untuk peristiwa yang terjadi.
- 3) Fase *Output*, yaitu memberikan hasil proses dengan menggambarkan cara mengetahui yang diterjemahkan kedalam cara melakukan.

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 Tahap pengembangan produk model ADDIE  
Sumber Branch  
(2009, hlm.16)**

### 3.1.1. Prosedur Pengembangan

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 Branch (2009, hlm. 17) akan dijelaskan sebagai berikut :

#### a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Menurut Branch (2009, hlm. 25) tahap analisis merupakan tahap awal perancangan, yaitu pemikiran tentang produk baru yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap analisis ini yaitu untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi. Pada tahap analisis, peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis informasi meliputi studi lapangan dan studi literatur. Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan produk baru yang diawali dengan adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan dilapangan. Masalah tersebut bisa terjadi karena media yang dipakai sudah tidak relevan dengan lingkungan belajar ataupun karakteristik peserta didik. Maka dari itu, peneliti membuat media cerita bergambar sebagai media pembelajaran membaca nyaring dikarenakan media di kelas kurang menunjang untuk pembelajaran media cerita

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. Peneliti menggunakan KD 3.8 dan 4.8 yang sesuai dengan isi materi pembelajaran membaca nyaring.

#### **b. Tahap Desain (*Design*)**

Menurut Asyhar (2012, hlm. 94) tahap desain untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. 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) menyusun narasi dan dialog sesuai isi materi; (2) pembuatan media cerita bergambar; (3) menentukan tanda baca dan *font* (jenis huruf) yang akan dipakai; (4) pembuatan gambar penokohan dan peristiwa. Pada tahap desain peneliti mendesain media pembelajaran semenarik mungkin untuk mendukung peningkatan pembelajaran membaca nyaring.

#### **c. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pembelajaran dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. 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. Peneliti mengembangkan media cerita pembelajaran dengan pembuatan gambar menarik sesuai dengan isi cerita yang dibuat , instruksi penggunaan membaca nyaring, dan adanya evaluasi untuk mengukur kemampuan membaca nyaring. Pada tahap ini juga peneliti menyiapkan material untuk belajar mengajar sesuai dengan produk yang dikembangkan, dengan mempersiapkan lingkungan belajar. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan akan mendukung proses pembelajaran yang harus disiapkan.

#### **d. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan langkah penerapan produk dari produk yang dikembangkan. Menurut Branch (2009, hlm. 133) pada tahap implementasi produk yang telah diuji cobakan diterapkan dalam situasi nyata dengan pengajaran yang sesungguhnya. Implementasi dilakukan dengan uji coba produk yang sudah selesai dibuat. Tahap implementasi dilakukan untuk menguji media pembelajaran membaca nyaring. Media pembelajaran membaca nyaring ini ditujukan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar dan guru kelas II Sekolah Dasar. Proses pelaksanaan implementasi atau uji coba tergantung pada produk yang dikembangkan, dalam pelaksanaannya peneliti diharapkan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses uji coba. Setelah diuji cobakan maka peneliti akan memberikan angket kepada para ahli untuk mengetahui pendapat atau respon dari para ahli terhadap produk yang sudah dikembangkan.

#### **e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Menurut Branch (2009, hlm. 151) tujuan dari tahap evaluasi adalah menilai kualitas dan produk dan proses. Evaluasi dilakukan setiap akhir tahap penelitian

dan pengembangan mulai dari rancangan media pembelajaran, pembuatan produk, validasi desain, revisi. Sehingga pada tahap evaluasi akan dihasilkan produk akhir. Produk akhir dalam bentuk media pembelajaran ini merupakan produk hasil revisi yang telah divalidasi oleh para ahli. Media yang dikatakan memiliki kualitas yang baik atau berkualitas jika memenuhi indikator valid menurut para ahli, praktis dan efektif. Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif, kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui produk pengembangan apakah sudah valid untuk diaplikasikan. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi/materi, media pembelajaran, desain pembelajaran serta evaluasi keberhasilan media yang dikembangkan.

Desain pengembangan ADDIE ini sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan khususnya dalam pembelajaran, karena desain pengembangan memiliki tahapan yang sistematis.

### **3.2 Objek Penelitian dan Partisipan Penelitian**

Dalam penelitian ini objek yang diteliti berupa media cerita bergambar yang didalamnya terdapat sebuah cerita, dialog dan gambar. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media pembelajaran. Berikut akan dijelaskan fungsi partisipan uji coba:

1) Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah Alpin Herman Saputra M. Pd . Mereka merupakan salah satu dosen di Universitas Terbuka Palembang.

2) Ahli Media Pembelajaran

Ahli media penelitian ini adalah Ira Rengganis, M. Sn. Beliau merupakan salah satu dosen di program studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

3) Guru Kelas II Sekolah Dasar

Guru Kelas II Sekolah Dasar ini adalah Ibu Andiani, S.Pd. beliau merupakan salah satu guru di SDN 178 Gegerkalong KPAD Bandung.

4) **Siswak Kelas II Sekolah Dasar**

Siswa Kelas II Sekolah Dasar ini adalah Muhammad Rizal, Ghifar Wahyudi, Anisa Putri Azkiya, Aminah Inaya. Keempat nama tersebut mereka adalah siswa kelas II Sekolah Dasar.

### 3.3 Pengumpulan Data

Instrument penelitian merupakan alat/fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi jenis instrument penelitian adalah angket, ceklis (check-list) atau daftar centang, pedoman pengamatan.

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrument pengumpulan data, yaitu angket, dan tes hasil belajar, tujuan dalam setiap instrument pengumpulan data tersebut antara lain:

a. **Angket**

Angket adalah instrumen peneliti yang berisi serangkaian pertanyaan dan pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya. Instrument ini untuk mengumpulkan data penelitian berupa angket yang terdiri dari dua bagian, sebagai berikut:

- 1) Skor 1 sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik/sangat tidak mudah dipahami.
- 2) Skor 2 kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah dipahami.
- 3) Skor 3 tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah dipahami.
- 4) Skor 4 sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah dipahami.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli materi/isi.

- 2) Angket penialain atau tanggapan ahli desain produk media.
  - 3) Angket penilaian atau tanggapan pengguna.
- b. Observasi

Observasi yang dilakukan kepada siswa kelas II Sekolah Dasar, observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan observasi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar.

### 3.3.1 Lembar Catatan Kerja

Catatan kerja digunakan untuk mengetahui perkembangan proses pembuatan media. Catatan kerja yang digunakan mengacu kepada pencatatan perkembangan pada tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan menurut Richey dan Klien (2007, hlm 111). Penggunaan catatan kerja jenis ini memudahkan dalam mengingat kembali proses pengembangan yang sudah dilakukan. Proses dan tugas-tugas yang harus dilaksanakan pada pengembangan media cerita bergambar menurut prosedur ADDIE dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 1 Catatan Kerja Media Cerita Bergambar**

Fase	Analisis	Desain	Pengembangan	Implementasi
Tugas yang Dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisis pengguna</li> <li>- Analisis materi</li> <li>- Analisis perangkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun narasi cerita</li> <li>- Pembuatan media</li> <li>- Pembuatan tokoh gambar dalam cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat cerita sesuai intruksi membaca nyaring</li> <li>- Membuat evaluasi soal dan kunci jawaban</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan pembelajaran</li> <li>- Evaluasi pembelajaran</li> <li>- Tanggapan siswa</li> </ul>

### 3.3.2 Lembar Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk uji coba dilapangan. Pengujian media pembelajaran akan dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.



Para ahli akan menilai melalui angket. Angket tersebut disusun berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer dan Leacock (2007) tentang LORI (Learning Object Review Instrument) dan oleh Wahono (2006) tentang aspek dan penilaian media pembelajaran (dalam Hajidi, M. (2014)). Aspek penilaian ahli disusun sesuai dengan bidang keahlian masing-masing ahli. Kisi-kisi penilaian ahli akan di uraikan pada tabel berikut:

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai secara umum
1.	Media yang dibuat kreatif dan inovatif
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif
3.	Media cerita menarik dan memotivasi
4.	Kualitas materi ajar
5.	Media cerita bergambar dapat membantu pemahaman siswa

No	Aspek yang dinilai secara khusus
1.	Desain media cerita pembelajaran dapat meningkatkan kualitas Pembelajaran
2.	Gambar, teks dapat dilihat dengan jelas
3.	Tulisan dibaca dengan jelas dan tidak ada kesalahan
4.	Kesesuaian pengguna bahasa
5.	Warna dan dekorasi media pembelajaran tidak mengganggu
6.	Alur cerita yang terpadu pada media cerita dibuat mudah untuk Dimengerti
7.	Gaya bahasa yang terdapat pada media cerita menggunakan bahasa sederhana dan mudah dimengerti
8.	Gaya bahasa yang terdapat pada media cerita menggunakan bahasa sederhana dan mudah dimengerti
9.	Letak gambar pada media dan cerita sesuai
10.	Media yang dibuat dapat digunakan oleh siapapun
11.	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan kembali

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai secara khusus
1.	Isi materi mewakili materi pada Kompetensi Dasar
2.	Kesesuaian penggunaan bahasa
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
4.	Kesesuaian media gambar dengan isi cerita
5.	Kemudahan untuk dipahami
6.	Kesesuaian ilustrasi gambar pada isi cerita
7.	Kesesuaian evaluasi dengan materi
8.	Kesesuaian penggunaan bahasa
9.	Ketepatan tanda baca (pungtuasi)
10.	Kejelasan deskripsi petunjuk pengguna

No	Aspek yang dinilai secara umum
1.	Media yang dibuat kreatif dan inovatif
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif
3.	Media cerita menarik dan memotivasi
4.	Kualitas materi ajar
5.	Media cerita bergambar dapat membantu pemahaman siswa

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai secara khusus
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3.	Kesesuaian media gambar dengan isi cerita
4.	Kesesuaian pengguna dan tata bahasa
5.	Kemudahan untuk dipahami

6.	Kesesuaian evaluasi dengan materi untuk siswa kelas II SD
7.	Kesesuaian ilustrasi gambar pada isi cerita
8.	Kejelasan gambar, dan teks yang digunakan
9.	Warna yang digunakan tidak mengganggu
10.	Gambar, teks dapat dilihat dengan jelas
11.	Tulisan tidak ada kesalahan

### 3.3.3 Lembar Penilaian Pengguna

Penilaian oleh pengguna yaitu siswa dilakukan menggunakan angket tertutup. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring. Aspek-aspek yang dinilai meliputi motivasi, kemenarikan, dan kemudahan. Kisi-kisi penilaian pengguna dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Pengguna**

Aspek	Pernyataan	No.
Kemudahan	Media cerita bergambar mudah dipahami	1
	Tulisan yang digunakan mudah dibaca	2
	Isi cerita yang diberikan mudah dipahami	3
	Materi yang diberikan mempermudah dalam menjawab soal latihan yang diberikan	4
Kemenarikan	Gambar yang digunakan menarik	6
	Gambar dan isi cerita dapat terlihat jelas	7
	Warna dan dekorasi tidak mengganggu	8
Motivasi	Dapat memberikan bantuan dalam membaca Nyaring	9
	Belajar nyaring terasa lebih mudah saat adanya media cerita bergambar	10

	Menggunakan media cerita bergambar menambah semangat untuk berlatih membaca nyaring	11
--	---	----

### 3.4 Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui pendapat partisipan mengenai produk yang sudah dikembangkan. Analisis data merupakan kegiatan merupakan kegiatan mengelompokkan data, menabulasi data, menyajikan data, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2011, hlm 74). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat partisipan. Menurut Sugiyono (2011, hlm165) 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. 6 Interpretasi data Skala Likert**

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Baik (SB)
4	60%-79,99%	Baik (B)
3	40%-59,99%	Cukup (C)
2	20%-39,99%	Kurang (K)
1	0%-19,99%	Sangat Kurang (SK)

### 3.5 Jenis Data

Jenis data pada desain dan pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan berbasis angket dan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian ahli materi dan desain pembelajaran tentang ketepatan media

pembelajaran, ketepatan komponen media pembelajaran meliputi kecermatan isi dan validitas materi dan media, pengguna bahasa, pengemasan yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.

- b. Penilaian guru kelas II dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran.
- c. Angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran membaca nyaring. Data Kualitatif, dapat berupa:
  - a. Informasi yang didapatkan melalui masukan, tanggapan, dan saran guru dan siswa, masukan, tanggapan, dan saran dari para ahli isi dan ahli media pembelajaran.
  - b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penialian ahli yang diperoleh melalui konsultasi dengan ahli.