

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sukmadinata (2016, p.164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Adapun produk yang dihasilkan berupa *software* ataupun *hardware* seperti buku, modul, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Sugiyono (2016, p.407) berpendapat metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Richey and Klein (2007), pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi memproses dengan maksud menetapkan dasar empiris untuk mengkreasikan produk pembelajaran dan non-pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang sudah ada. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall (1989, p. 772) R&D dalam pendidikan sering kemudian disebut Research-Based Development atau pengembangan berbasis penelitian yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu proses dalam mengembangkan suatu produk sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan keefektifannya.

3.2 Prosedur Penelitian

Borg and Gall dalam Sukmadinata (2016, p.169). Secara lengkap terdapat sepuluh langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan meliputi; 1) Penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), 2) Perencanaan (planning), 3) Pengembangan draf produk (develop preliminary form of product), 4) Uji coba lapangan awal (preliminary field testing), 5) Merevisi hasil uji coba (main product revision), 6) Uji coba lapangan (main field testing), 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operasional product revision), 8) Uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing), 9) Penyempurnaan produk akhir (final product revision), 10) Diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation).

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada tahapan penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sukmadinata menjadi tiga tahap, yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan, dan 3) Uji Coba. (Sukmadinata, 2016, p.184).

3.2.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, yaitu: 1) Studi kepustakaan, merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan produk yang akan dikembangkan. 2) survai lapangan, merupakan kegiatan pengumpulan data secara langsung ke lapangan untuk mengukur kebutuhan berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. 3) penyusunan produk awal, merupakan kegiatan penyusunan draf produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil studi kepustakaan dan studi lapangan. Draft produk yang sudah tersusun akan di review oleh para ahli di bidangnya, kemudian disempurnakan berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli.

3.2.2 Pengembangan

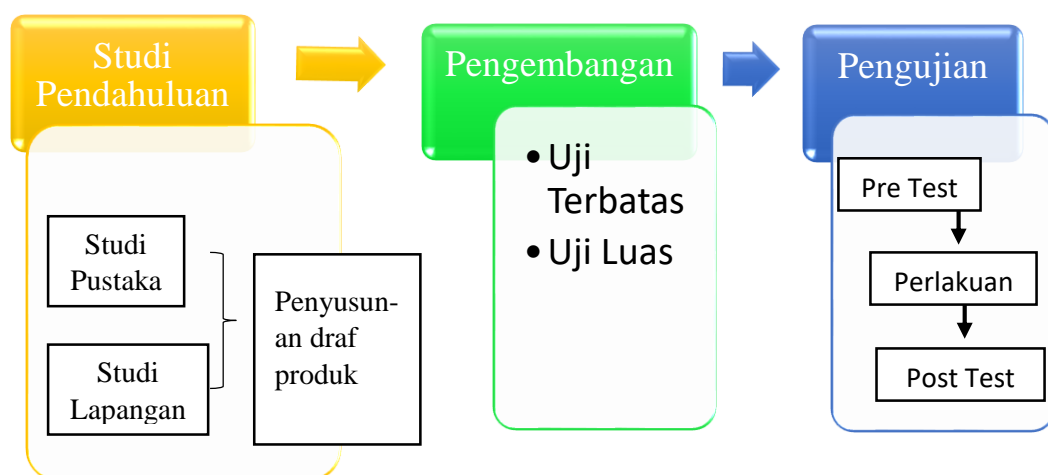
Tahap kedua yaitu pengembangan, dalam tahap ini dilakukan uji coba terhadap produk yang telah disusun pada tahap studi pendahuluan. Dalam tahap ini

terdapat dua tahap yang dilakukan, yaitu: 1) uji coba terbatas, dan 2) uji coba lebih luas. Adapun yang menjadi pembeda antara uji coba terbatas dan uji coba lebih luas yaitu terdapat pada jumlah sumber data yang dijadikan sampel uji coba.

3.2.3 Uji Coba

Uji model merupakan tahap pengujian keampuhan dari model atau produk yang dikembangkan. Pengujian keampuhan dilakukan dengan membandingkan antara produk yang dikembangkan dengan produk yang biasa digunakan di sekolah.

Sukmadinata (2016, p.189) secara visual langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dapat dilihat pada bagan berikut :



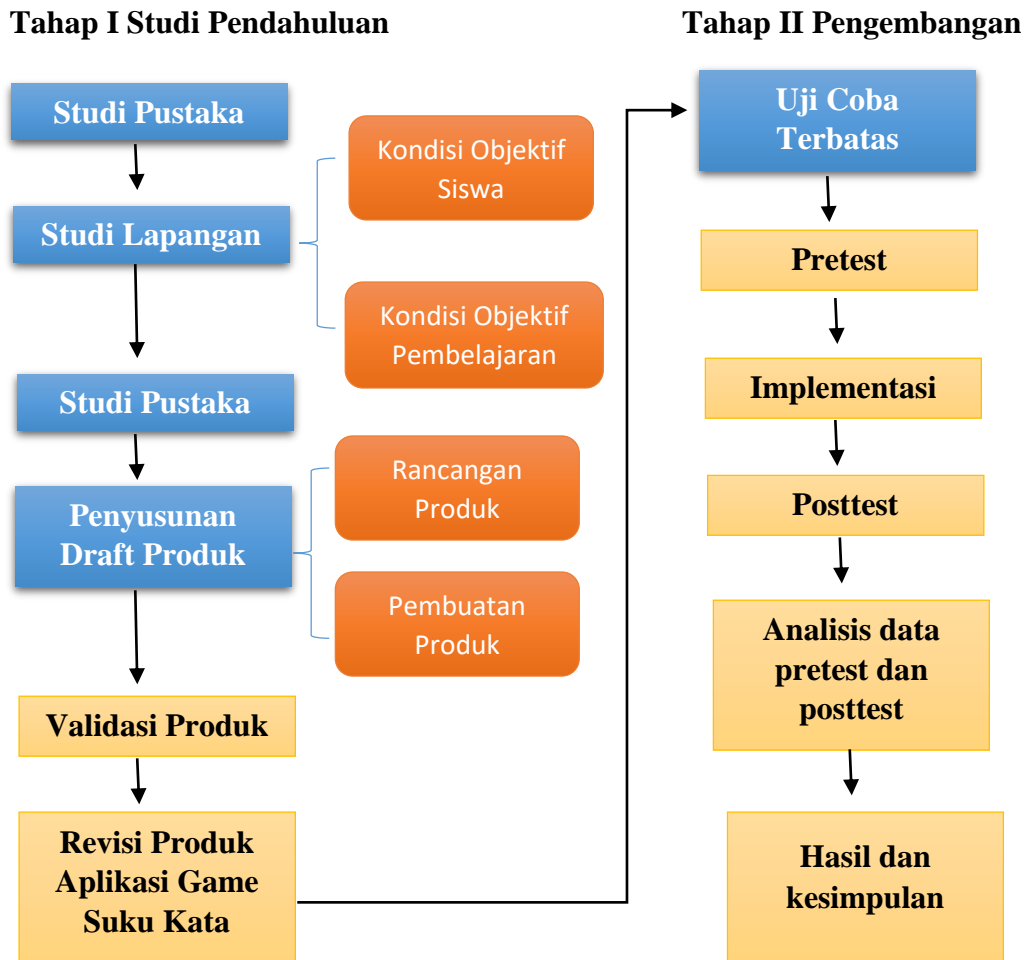
Bagan 3.1 Alur Penelitian (Sukmadinata, 2016, p.189)

Borg & Gall (dalam Emzir, 2013: 271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan situasi dan kondisi yang dimiliki oleh peneliti, dalam penelitian dan pengembangan game suku kata ini, tidak semua langkah penelitian dilakukan. Penelitian hanya sampai pada tahap kedua yaitu tahap pengembangan dengan melakukan tahap uji coba terbatas. Untuk memperjelas penelitian yang dilakukan, maka proses penelitian digambarkan melalui bagan sebagai berikut :

Adiarti Vandalisa Rahmy, 2021

METODE SUKU KATA BERBASIS APLIKASI GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK CEREBRAL PALSY

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



Bagan 3.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan game suku kata ini, tidak semua langkah penelitian dilakukan. Penelitian dilaksanakan sampai pada tahap kedua sebagai berikut :

Tahap 1

Pada tahap pertama yaitu tahap studi pendahuluan. Pada tahap studi pendahuluan ini, terdapat tiga langkah 1) Studi kepustakaan, 2) survai lapangan, 3) penyusunan produk awal. Pada tahap pertama ini bertujuan untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan membaca permulaan pada anak *Cerebral Palsy*, proses belajar membaca pada anak *Cerebral Palsy* yang telah dilakukan oleh guru dan penyusunan produk. Berdasarkan kebutuhan data tersebut, maka analisis data

yang digunakan yaitu kualitatif. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif, sehingga diperoleh gambaran yang utuh terkait masalah yang digali sebagai bahan pembuatan rumusan pengembangan Metode Suku Kata Berbasis Aplikasi Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak *Cerebral Palsy*.

Penyusunan produk berfokus pada perumusan pengembangan Metode Suku Kata Berbasis Aplikasi Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak *Cerebral Palsy*, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sehingga hasil dari penyusunan produk ini adalah rancangan aplikasi game suku kata untuk membaca permulaan, kemudian membuat aplikasi game suku kata sesuai dengan yang sudah direncanakan yang akhirnya disempurnakan melalui validasi dari para ahli yang memahami tentang media dan pembelajaran untuk anak *Cerebral Palsy*.

Tahap 2

Tahap kedua merupakan tahap pengembangan yang terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba luas. Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahap uji terbatas dikarenakan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan untuk penelitian. Pada tahap ini dilakukan implementasi produk yang telah dibuat dan divalidasi oleh para ahli, implementasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan metode suku kata berbasis aplikasi game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak *Cerebral Palsy*. Berdasarkan kebutuhan data tersebut, maka analisis data yang digunakan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang terkumpul yaitu data hasil pretest dan posttest untuk melihat apakah pengembangan metode suku kata berbasis aplikasi game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak *Cerebral Palsy*.

3.3 Variabel Penelitian

Sugiyono (2016, p. 61) variable penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian menarik kesimpulan.

3.3.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variable terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variable bebas adalah game suku kata menggunakan teknik reposisi bunyi.

Game suku kata merupakan aplikasi game yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pembelajaran membaca menggunakan metode suku kata dalam komponen-komponen permainan. Menurut Hairuddin dalam Mustikawati (2015) Metode Suku Kata adalah “metode yang diawali pengenalan suku kata dan dirangkai menjadi kata-kata bermakna. Dalam penelitian ini materi membaca dengan metode suku kata disampaikan menggunakan teknik reposisi bunyi. Penerapan dalam metode suku kata menggunakan teknik reposisi bunyi ini dimulai dengan memperkenalkan suku kata pada anak kemudian suku kata tersebut dirangkai menjadi kata bermakna. Kemudian suku kata yang terdapat dalam kata tersebut di tempatkan ke posisi yang berbeda (reposisi) sehingga terbentuk kata yang baru. Setelah anak dapat membaca kata baik sebelum di reposisi ataupun setelah reposisi anak diperkenalkan kalimat dimana kalimat tersebut didapat dari kata-kata dan suku kata yang dipelajari sebelumnya. Langkah-lagkah operasional penggunaan metode suku kata dengan teknik reposisi bunyi pada saat intervensi ialah sebagai berikut: 1) Menunjukkan suku kata dan mengajarkan anak cara membaca suku kata dengan benar 2) Meminta anak untuk membaca suku kata tersebut 3) Mengupas kata berpola kv-kv menjadi suku kata dan mengajarkan anak membaca suku kata dengan benar 4) Meminta anak untuk membaca suku kata yang ditunjukkan 5) Merangkai suku kata menjadi kata melalui reposisi bunyi dan meminta anak untuk membaca kata setelah dilakukan reposisi 6) Meminta anak untuk membaca kata sebelum dilakukan reposisi dan setelah dilakukan reposisi 7) mengajarkan anak menyusun kalimat sederhana dari kata baru yang telah dilakukan

melalui reposisi 8) membaca kalimat sederhana dari kata-kata yang telah disusun oleh anak.

3.3.2 Variabel Terikat

Variable terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat yaitu kemampuan membaca permulaan.

Dalwadi (2002) adalah tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf , sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ke tahap membaca lanjut.

3.4 Subjek dan lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu dua guru kelas 6 sebagai sumber informasi bagaimana siswa belajar membaca. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu 3 orang siswa yang mengalami *Cerebral Palsy*. Saat ini siswa berada di kelas 6 SD. Lokasi penelitian yang digunakan selama penelitian ini berlangsung yaitu SLBN 2 Sentra PKLK Kota Cimahi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Ulber (2009, p.280) pengumpulan data adalah satu proses mendapatkan data empiris melalui responden dengan menggunakan metode tertentu. Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1 Wawancara

Wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur yang dilakukan kepada guru kelas 6 terkait pembelajaran dan perkembangan pada anak. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan baik di sekolah maupun dirumah.

3.5.2 Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah lalu, dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang (Sugiyono, 2010, p.329).

3.5.3 Observasi/ Pengamatan

Observasi dilakukan dengan cara mengamati siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknik ini dilakukan dengan cara menggunakan lembar pengamatan dengan format yang telah disediakan (Darmawan, 2019). Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana siswa selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi game yang telah dikembangkan.

3.5.4 Tes

Tes adalah kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas, baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga diperoleh hasil atau nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi. Dalam penelitian ini, tes dilakukan kepada subjek untuk mengetahui kemampuan menyusun kata dan kalimat baru serta membaca kata dan kalimat.

3.6 Analisis Data

Tahap 1

Pada tahap pertama penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2008, p.2) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menfokuskan pada paparan kalimat, sehingga lebih mampu memahami kondisi psikologi manusia yang kompleks (dipengaruhi oleh banyak fakta) yang tidak cukup apabila hanya diukur dengan menggunakan skala saja. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, studi dokumentasi dan observasi dianalisis secara kualitatif dan diuraikan dalam bentuk diskriptif. Adapun langkah dalam analisis data yang dikemukakan oleh Burhan Bungin (2003, p.70), yaitu sebagai berikut:

Adiarti Vandalisa Rahmy, 2021

METODE SUKU KATA BERBASIS APLIKASI GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK CEREBRAL PALSY

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

1. Pengumpulan Data (Data Collection)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes, wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

2. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan.

3. Display Data

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan.

4. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan (Conclusion Drawing and Verification)

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan.

Tahap 2

Pada tahap kedua, dilakukan analisis data kuantitatif dengan melihat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa *Cerebral Palsy*. Adapun rumus yang digunakan yaitu :

1. Menghitung rata-rata hasil belajar siswa menurut Sudjana (2011, p.109)

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M= Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai yang siswa

N = Banyak siswa

2. Menghitung presentase hasil belajar siswa menurut Sudjana (2011, p.118)

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian sebagai berikut :

Kriteria	Presentase
Sangat Baik	90-100%
Baik	80-89%
Cukup	70-79%
Kurang	60-69%
Sangat Kurang	<60%

3.7 Pengembangan Kisi-Kisi Instrument Penelitian

Instrumen penelitian disusun sebagai pedoman untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah disusun. Dengan mengacu pada instrument yang telah dibuat, peneliti dapat mengumpulkan data dan dengan mudah melakukan interpretasi terhadap data yang telah didapat di lapangan. Berikut kisi-kisi yang telah disusun dalam penelitian ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Penelitian

Pertanyaan Penelitian	Sub Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1. Kondisi objektif kemampuan membaca permulaan anak <i>Cerebral Palsy</i>	Membedakan bentuk huruf dan mengucapkan bunyi huruf	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan bentuk huruf • Mengucapkan huruf vocal • Mengucapkan huruf konsonan 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Tes • Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik • Guru • Orang tua
	Membaca suku kata	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca suku kata KV • Membaca suku kata VK • Membaca suku kata KVK 		
	Membaca kata	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca kata KV-KV 		

Adiarti Vandalisa Rahmy, 2021

METODE SUKU KATA BERBASIS APLIKASI GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK CEREBRAL PALSY

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

Pertanyaan Penelitian	Sub Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
		<ul style="list-style-type: none"> Membaca kata VK-VK Membaca kata KVKVK 		
	Membaca kalimat	<ul style="list-style-type: none"> Membaca kalimat yang terdiri dari kata berpola KVKV Membaca kalimat yang terdiri dari kata berpola VKVK Membaca kalimat yang terdiri dari kata berpola KVKVK 		
2. Kondisi objektif proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak <i>Cerebral Palsy</i>	Perencanaan pembelajaran membaca permulaan	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan identifikasi dan asesmen Materi pembelajaran Metode membaca yang digunakan Media pembelajaran yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> Guru
	Pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan	<ul style="list-style-type: none"> Proses pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir pembelajaran. 		
	Evaluasi Pembelajaran membaca permulaan	<ul style="list-style-type: none"> Teknik dalam melakukan evaluasi pembelajaran 		
	Pembelajaran di rumah	<ul style="list-style-type: none"> Koordinasi guru dengan orang tua Pembelajaran selama PJJ 		
3. Rumusan pengembangan metode membaca melalui aplikasi game suku kata untuk	Perumusan pengembangan metode suku kata melalui aplikasi game	<ul style="list-style-type: none"> Rancangan pengembangan metode suku kata berbasis aplikasi game 	<ul style="list-style-type: none"> Studi literature Validasi 	<ul style="list-style-type: none"> Buku, Jurnal Para ahli

Adiarti Vandalisa Rahmy, 2021

METODE SUKU KATA BERBASIS APLIKASI GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK CEREBRAL PALSY

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

Pertanyaan Penelitian	Sub Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak <i>Cerebral Palsy</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan metode suku kata berbasis aplikasi game • Kelayakan metode suku kata berbasis aplikasi game 		
4. Penerapan aplikasi game suku kata dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak <i>Cerebral Palsy</i>	Penggunaan aplikasi game suku kata dalam membaca permulaan	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi game suku kata dapat diterapkan sebagai media dalam belajar membaca menggunakan metode suku kata 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Tes • Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik • guru