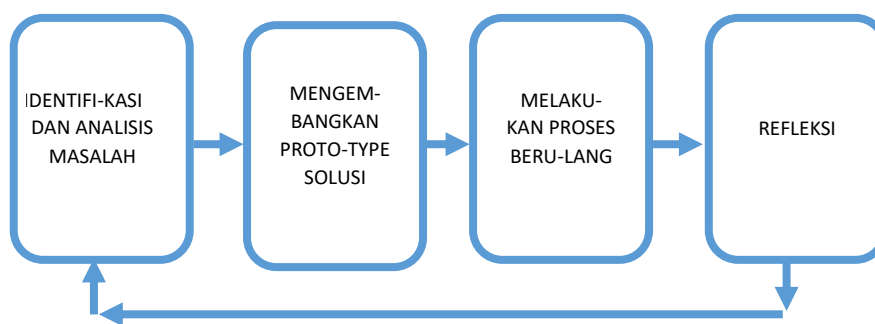


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu pendekatan penelitian kualitatif dengan metode *Educational Design Research*. Penelitian ini merupakan serangkaian metode yang bertujuan untuk menghasilkan teori-teori baru, buku, artefak, dan model praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami (Akker, 2006; Plomp, 2007; Gravemeijer dan Cobb, 2006; Nieveen et al., 2006). Metode penelitian ini dipilih karena peneliti membuat sebuah produk buku cerita anak bergambar yang bisa digunakan pada saat pembelajaran maupun untuk menunjang kegiatan literasi sekolah.

Dalam desain penelitian ini terdapat langkah-langkah penelitian berdasarkan model Gravemeijer dan Cobb, model Plomp, model McKenney, model Wademan, dan model Revees. Peneliti menggunakan penelitian model Plomp, pada model ini terdapat empat proses kegiatan diantaranya analisis masalah, merancang desain produk, mengevaluasi desain produk, dan melakukan kegiatan revisi sehingga menciptakan hasil yang memuaskan (Plomp, 2007). Berikut langkah-langkah penelitian EDR model Plomp seperti yang termuat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. *Educational Design Research* (Plomp, 2007)

Tahap pertama, peneliti mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian. Peneliti menganalisis ketersediaan buku cerita anak bergambar elektronik pada situs resmi pemerintah buku.kemdikbud.go.id, hasil dari analisis terhadap

ketersediaan buku tersebut yakni tidak terdapat buku cerita anak bergambar. Peneliti juga menganalisis permasalahan dan potensi dari masalah tersebut untuk kemudian dikembangkan dalam penelitian. permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya angka kompetensi literasi siswa Indonesia berdasarkan hasil laporan survei PISA dan INAP. Peneliti menawarkan solusi permasalahan berupa buku cerita bergambar yang memuat dimensi literasi dasar bagi siswa. Literasi dasar yang mengacu pada dimensi GLN yaitu khususnya literasi minat baca dan tulis.

Selain itu, masalah penelitian disesuaikan dengan kebutuhan sekolah sebagai Buku Sekolah Elektronik (BSE) ataupun penunjang aktivitas literasi sekolah. Permasalahan penelitian yang ditemukan kemudian dikonsultasikan dengan praktisi pendidikan, para ahli, dan atau pemerhati pendidikan. Hal ini dilakukan untuk memperdalam, memperjelas, dan membahas masalah yang berkaitan dengan kondisi literasi yang terjadi di lapangan dengan teori dasar pengembangan buku cerita anak bergambar untuk kemudian dijadikan ketentuan dalam batasan produk buku yang akan disusun.

Tahap kedua, mengembangkan rancangan (*prototype*) solusi yang didasarkan pada teori (*design principle*) yang ada. Dalam tahap ini, yaitu tahap konsultasi dengan para ahli dan praktisi pendidikan dalam membuat produk penelitian. Instrumen penelitian dikonsultasikan kepada ahli dibidangnya, yaitu dosen Bahasa dan Sastra Indonesia dan sekaligus sebagai dosen pembimbing. Instrumen penelitian yang sudah dikonsultasikan kemudian divalidasi oleh Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. Desain produk dikonsultasikan dengan guru ahli desain grafis, animasi, serta pengolahan audio video yaitu Bapak Yayang Arif Hidayat, S.Pd. Pengisi suara dalam produk dan juga narrator dilakukan oleh peneliti sendiri dan mendapatkan bantuan oleh rekan peneliti yaitu Ulfah Samrotul Fuadah, S.Pd. Produk penelitian juga disunting serta mendapat masukan dari dosen pembimbing. Sedangkan produk buku cerita bergambar divalidasi oleh dosen ahli bidang perbukuan dan media pembelajaran.

Produk yang dihasilkan kemudian dianalisis kesesuaiannya dengan kurikulum yang kemudian dikonsultasikan dengan para ahli dibidang yang sesuai dengan produk. Pada tahap ini, desain buku cerita anak dianalisis agar sesuai dengan kebutuhan di

sekolah untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan. Dengan cara lembar angket yang diisi oleh validator produk yang menilai kesesuaian pengembangan produk buku cerita anak bergambar. Pada tahap ini akan menghasilkan atau memunculkan pendekatan produk tentatif (*tentative product approaches*) dan atau prinsip desain tentatif (*tentative design principle*). Artinya produk yang dihasilkan masih bersifat sementara dan masih bisa dikembangkan supaya lebih baik lagi. Maka ketika produk setengah jadi tersebut telah dihasilkan secara otomatis akan masuk ke tahap tiga. Misal dalam pengembangan buku, sebelum masuk tahap tiga peneliti sudah dapat menentukan jenis buku yang dikembangkan, memperoleh rancangan isi buku, teori yang digunakan dalam perancangan desain.

Tahap ketiga, melakukan proses berulang atau melakukan revisi terhadap produk serta melakukan tahapan pengujian apabila diperlukan. Dalam tahap ini *prototype* (rancangan produk) sudah terbentuk sesuai dengan teori pengembangan. Prinsip desain tersebut dapat dikembangkan secara teori dan diwujudkan dalam bentuk produk buku pengembangan cerita anak bergambar. *Prototype* yang sudah dirancang kemudian dievaluasi dengan menggunakan berbagai format evaluasi. Peneliti menggunakan format angket dan melakukan aktivitas wawancara tidak terstruktur untuk mengevaluasi kelayakan produk buku cerita anak bergambar. Format tersebut disusun berdasarkan hasil analisis terhadap buku yang dikembangkan. Format evaluasi ini selanjutnya disebut sebagai instrumen penelitian. Validasi produk yang dikembangkan dilakukan oleh praktisi pendidikan dan expert judgement yang total berjumlah tiga ahli. Hasil validasi atau evaluasi terhadap produk buku cerita anak bergambar, kemudian dijadikan masukan untuk melakukan revisi produk. Tahapan revisi ini bisa dilakukan berulang-ulang kali, sehingga poin validasi produk dalam instrumen penelitian terpenuhi seluruhnya.

Tahap terakhir atau keempat, yaitu refleksi atau penarikan kesimpulan untuk menghasilkan *design principle*. Langkah ini dilakukan untuk merefleksikan dan menemukan kemungkinan kekurangan atau kelemahan dalam produk yang dapat diperbaiki sehingga produk buku cerita anak bergambar hasil pengembangan dapat memberikan kontribusi terhadap permasalahan rendahnya literasi dasar. Hasil refleksi

tersebut bisa berupa keputusan untuk desain dan prinsip desain, yang sewaktu-waktu produk buku cerita anak bergambar hasil dari penelitian dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain. Pada tahap keempat ini akan dihasilkan produk. Adapun yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku cerita anak bergambar untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa yang dapat dijadikan salah satu opsi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan literasi dasar, terutama literasi membaca.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan melibatkan berbagai pihak yang berperan serta dalam proses perancangan dan pengembangan produk penelitian. Beberapa pihak yang terlibat memberikan kontribusi masing-masing yang sama pentingnya untuk kebutuhan penelitian. Berikut adalah partisipan yang berperan dalam penelitian.

3.2.1 Partisipan

1) Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing sangat berperan dalam mengarahkan arah penelitian yang dilakukan peneliti. Memberikan masukan terhadap solusi dari permasalahan yang sedang peneliti hadapi. Serta memberikan masukan terhadap produk penelitian yang dirancang dan dikembangkan. Dosen pembimbing yang sangat berperan dan berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian terlampir.

2) Ahli atau *expert judgement*

Ahli atau *expert judgement* berperan dalam memberikan masukan terhadap instrumen penelitian dan produk buku cerita anak bergambar yang dikembangkan. Para ahli juga berperan vital dalam memvalidasi instrumen maupun produk penelitian. Sehingga peneliti dapat terbantu dalam menyelesaikan penelitian. Masukan dan validasi yang dilakukan oleh para ahli dapat terjadi beberapa kali sehingga produk penelitian yang dihasilkan sudah dalam kondisi yang ideal dan juga layak untuk digunakan. Daftar para ahli atau *expert judgement* yang sangat berperan dalam penyelesaian penelitian terlampir.

3) Praktisi Pendidikan

Guru sebagai praktisi pendidikan sangat berperan dalam memberikan informasi terkait kondisi siswa di lapangan. Peneliti berkonsultasi dengan guru untuk

mempersiapkan administrasi yang dibutuhkan di lapangan untuk pengambilan data lapangan. Berkonsultasi terkait kondisi dan keadaan siswa. Serta membantu peneliti dalam mengobservasi kegiatan pengimplementasian produk buku cerita anak bergambar di lapangan. Daftar para praktisi pendidikan yang berperan penting dalam penyelesaian penelitian terlampir.

4) Siswa

Siswa memberikan dampak yang cukup signifikan, karena siswa merupakan subjek atau sasaran dari penelitian yang dilakukan. Siswa kelas IV dipilih sebagai subjek atau partisipan penelitian. Sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan yang ikut dilibatkan dalam penelitian. Peneliti menghimpun respon dari siswa terhadap penggunaan produk penelitian buku cerita anak bergambar. Respon dari siswa sendiri merupakan data yang sangat peneliti butuhkan untuk pengambilan memberikan sumbangsih terhadap keputusan apakah produk penelitian layak atau tidak.

3.2.2 Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SDN 1 Urug yang berlokasi di Kota Tasikmalaya. Sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum 2013 sehingga sesuai dengan sasaran produk buku cerita anak bergambar yang disusun peneliti untuk penunjang pencapaian Kompetensi Dasar yang tercantum dalam Kurikulum 2013. SDN 1 Urug dipilih oleh peneliti sebagai lokasi penelitian karena SD tersebut sesuai dengan apa yang peneliti butuhkan dalam menghimpun data informasi penelitian.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa lembar observasi siswa, tes pengetahuan, serta angket. Hermawan (2010) mengemukakan bahwa “Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan mengirimkan atau menyerahkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Jenis angket yang digunakan yaitu angket terbuka. Responden diberikan keleluasan menjawab pertanyaan dengan disediakan kolom tanggapan atau saran terhadap beberapa aspek penilaian dalam instrumen. Serta disediakan juga kolom keputusan

sebagai keterangan apakah aspek yang dinilai dalam produk penelitian tersebut sudah sesuai atau masih harus diperbaiki.

Instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu peneliti itu sendiri karena peneliti tidak bisa mewakilkan pengumpulan data melalui instrumen. Adapun format lembar angket kedudukannya hanya sebagai pedoman instrumen peneliti untuk membantu pengumpulan data penelitian. Peneliti menyiapkan dua pedoman angket terbuka. Lembar angket yang ditujukan kepada ahli atau *expert judgement* untuk memvalidasi produk, dan kepada guru sekolah dasar kelas 4 sebagai praktisi pendidikan yang mengobservasi langsung jalannya pengimplementasian produk penelitian. Lembar angket bertujuan untuk meninjau kesesuaian keseluruhan konten dan layout produk dengan teori pengembangan buku cerita anak bergambar serta untuk meninjau muatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berikut kisi-kisi penilaian produk disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket Penilaian Produk
Buku Cerita Anak Bergambar Indahya Kebersamaan
Expert Judgement

Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
Isi atau materi	Mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional	1
	Tidak bertentangan dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia	2
	Tidak menimbulkan masalah sara, dan tidak diskriminasi gender	3
	Sesuai dengan perkembangan ilmu yang mutakhir, sahih, dan akurat	4
	Mengembangkan kecakapan akademik dan sosial.	5
Penyajian	Dilakukan secara runtut, bersistem, lugas, dan mudah dipahami.	6
	Merangsang pengembangan karakter, kreativitas, dan aktivitas fisik/psikis.	7

	Familiar (intim dengan pembaca) dan menyenangkan.	8
	Etis, estetis, komunikatif, fungsional, kontekstual, efektif, dan efisien.	9
Kebahasaan	Ejaan, tanda baca, kosakata, kalimat, dan paragraf sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan baku.	10
	Tata letak unsur grafika estetis, dinamis, dan menarik serta menggunakan ilustrasi yang memperjelas pemahaman materi/isi.	11
Kegrafikaan	Tipografi yang digunakan mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi.	12
Keterampilan	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	13
Berpikir Tingkat Tinggi	Dapat memicu siswa untuk berpikir tingkat tinggi	14

Adapun lembar observasi dilakukan untuk meninjau respon siswa terhadap buku cerita anak bergambar. Kisi-kisi yang digunakan untuk observasi penilaian produk siswa disajikan pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Observasi Penilaian Produk
Buku Cerita Anak Bergambar Indahnya Kebersamaan
Praktisi Pendidikan

Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
	Siswa semangat dalam menggunakan media	1
	Siswa serius memperhatikan materi dalam media	2
Siswa	Siswa tertarik dengan media	3
	Siswa merespon penggunaan media	4
	Siswa mengikuti semua kegiatan dalam media	5

Pengumpulan data yang ketiga, peneliti melakukan tes kepada siswa. Tes yang dilakukan yaitu bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menjawab soal

evaluasi bermuatan LOTS dan HOTS. Adapun kisi-kisi lembar evaluasi siswa disajikan pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Lembar Evaluasi Siswa

Nomor soal	Butir soal	Muatan
1	Apa yang dimaksud dengan kerja sama?	LOTS
2	Apa manfaat dari kerja sama?	LOTS
3	Bagaimana cara kita supaya bisa bekerja sama dalam keberagaman?	HOTS
4	Berilah satu contoh kerja sama di rumah atau di sekolahmu!	LOTS
5	Apa pentingnya persatuan dan kesatuan dalam keberagaman?	HOTS

3.4 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan dan analisis data yang dilakukan peneliti merujuk pada model Miles, Huberman, dan Saldana. Data kualitatif dianalisis secara interaktif dan terus menerus dalam waktu yang relatif lama sehingga data tersebut jenuh (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Langkah-langkah analisis dan pengolahan data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

3.4.1.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh peneliti pada saat pengumpulan data jumlahnya akan banyak, kompleks, serta rumit. Peneliti perlu mereduksi atau mengenyampingkan data yang dianggap kurang diperlukan. Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum, memilih, serta memfokuskan pada hal-hal pokok yang sesuai dengan topik penelitian. Dengan begitu, data yang diperoleh akan semakin jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan langkah berikutnya.

3.4.1.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka data-data pokok tersebut selanjutnya disajikan atau di-*display*. Sajian data bisa berupa teks naratif, bagan, hubungan antar variabel, atau sejenisnya yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan peneliti.

3.4.1.3 Kesimpulan atau Verifikasi (*Conclusion drawing or Verification*).

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data penelitian yang diperoleh.

3.5 Isu Etik

Penelitian ini cukup melibatkan banyak pihak, sehingga perlu disusun etika penelitian demi kelancaran proses penelitian. Perizinan penelitian disesuaikan dengan birokrasi yang berlaku. Sehingga semua perizinan dilakukan dengan prosedur yang sesuai dengan lembaga yang terkait. Maka perlu dilakukan beberapa langkah etika penelitian selama proses penelitian berlangsung. Langkah-langkah etika yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

1. Menunjukkan surat keterangan permohonan izin penelitian dari kampus yang ditunjukkan kepada Kepala SD terkait.
2. Menunjukkan SK pembimbing kepada dosen pembimbing.
3. Menentukan jadwal pertemuan dengan pihak terkait sebelum melakukan pertemuan.
4. Menggunakan pakaian rapi, sopan, dan sesuai aturan saat pertemuan.
5. Menyiapkan alat dokumentasi yang diperlukan saat pertemuan, seperti buku catatan atau alat perekam.
6. Menyiapkan instrumen atau pedoman atau dokumen lain yang diperlukan saat pertemuan.
7. Tepat waktu sesuai perjanjian pertemuan.
8. Berperilaku sopan dan tidak menyinggung masalah pribadi pihak terkait/narasumber.
9. Meminta izin ketika hendak mendokumentasikan.
10. Meminta izin dari narasumber terkait data yang diperoleh untuk didokumentasikan, diteliti, dipublikasikan, atau dikomersialkan.
11. Mematuhi protokol kesehatan sesuai dengan anjuran pemerintah demi terhindar dari paparan virus covid-19 dan demi keselamatan bersama.
12. Mengucapkan terima kasih setiap selesai pengambilan data yang diperlukan.