

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari akhir hingga bulan Agustus akhir 2021 di SD Negeri 037 Sabang Kota Bandung yang beralamat di Jln. Sabang No.2, Kelurahan Cihapit, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat, Kode Pos 40114. Lokasi sekolah terletak di tengah kota dekat pasar tradisional Cihapit.

1.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah 3 orang ahli, berupa ahli pengembangan media atau ICT merupakan dosen kewirausahaan bidang media pembelajaran pada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Bumi Siliwangi, ahli materi merupakan dosen Bahasa Indonesia pada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Bumi Siliwangi, dan ahli pembelajaran merupakan guru kelas di SD Negeri 037 Sabang Bandung yang dipaparkan sebagai berikut.

1.2.1 Ahli Pengembangan Media atau ICT

Ahli pengembangan media atau ICT ialah seseorang yang ahli pada bidang desain media ke-SDan dan berkompeten dalam menilai media dari segi keindahan tampilan. Ahli pengembangan media berperan sebagai penilai desain media pembelajaran *Flashcard* dan memvalidasi produk dari segi mutu produk. Pada penelitian ini, ahli pengembangan media atau ICT yang berperan sebanyak 1 orang.

1.2.2 Ahli Materi

Ahli materi ialah seseorang yang ahli dan menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca permulaan. Ahli materi berperan sebagai validator media pembelajaran *Flashcard* dari segi konten materi. Konten materi pada penelitian ini disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) 3.4 yang berbunyi menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana,

dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan. Pada penelitian ini, ahli materi yang berperan sebanyak 1 orang.

1.2.3 Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran ialah seseorang yang ahli dalam bidang pembelajaran, khususnya pembelajaran di kelas I SD. Ahli pembelajaran berperan sebagai penilai kesesuaian materi pelajaran pada media pembelajaran *Flashcard*. Pada penelitian ini, ahli pembelajaran yang berperan sebanyak 1 orang.

1.3 Desain Penelitian

Metode penelitian yang dipilih sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Dihubungkan dengan kegiatan peneliti, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis ketercapaian sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pokok bahasan membaca permulaan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Design and Development (DnD)*. Yang didefinisikan oleh Richey dan Klein. Richey dan Klein (2007, hlm. 1) memaparkan bahwa model ini merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Sedangkan menurut Hasan (2003, hlm, 7) DnD adalah penelitian yang sistematis yang dilakukan dalam rangka pengembangan produk atau program yang bertujuan untuk meningkatkan salah satu hal yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Model penelitian ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk menciptakan produk dan alat yang menunjang kegiatan pembelajaran. Fokus penelitian DnD meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi. Sehingga tahapan penelitian ini adalah *Planning, Production, dan Evaluation (PPE)*. Terdapat dua kategori dalam metode D&D, yakni (1) *product and tool research*, dan (2) *model research* (Richey dan Klein, 2007, hlm. 4). Penelitian ini tergolong ke dalam kategori *product and tool research*, dimana fokus penelitian ini terletak pada proses perancangan desain dan

pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berupa *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan metode DnD dengan model PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*) yang mana nantinya penelitian ini berakhir apabila telah dilaksanakan revisi akhir atau desain akhir. Hasil penelitian ini perlu dilakukan penilaian oleh ahli sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1.4 Prosedur Penelitian

Model PPE merupakan proses instruksional yang terdiri dari tiga tahap, yaitu *Planning* (perencanaan), *Production* (produksi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Richey dan Klein (2007, hlm.111), tahapan dari Model PPE diimplementasikan sebagai berikut:

1.4.1 *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap awal penelitian ini, peneliti menganalisis temuan dan menentukan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara untuk menganalisis masalah yang terjadi di Sekolah Dasar. Penelitian melaksanakan analisis masalah yang terjadi di lapangan dengan menggunakan *work logs* dan wawancara kepada guru di Sekolah Dasar. Tahap ini terdiri dari tiga bagian yaitu, analisis masalah, analisis materi, dan analisis perangkat. Peneliti mendapatkan temuan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah dengan alasan pembelajaran Bahasa Indonesia yang monoton dan membosankan. Oleh sebab itu, minat belajar siswa menurun sehingga masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan membaca permulaan yang menjadi inti pembelajaran selanjutnya yaitu membaca lanjutan. Rendahnya minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia juga disebabkan oleh guru yang belum menggunakan media dengan tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran, pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga aktivitas belajar siswa rendah dan tidak berkembang, strategi mengajar yang digunakan guru tidak bervariasi dan siswa terlihat kurang semangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar, peneliti merancang produk dengan maksud untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran

membaca permulaan. Peneliti sadar bahwa keterampilan membaca permulaan harus diajarkan sejak kecil, karena itu merupakan inti dari tahap selanjutnya yaitu membaca lanjutan, sehingga anak tidak merasa tertekan.

1.4.2 *Production* (Produksi)

Pada tahap kedua ini, peneliti membuat rancangan media pembelajaran berupa kelengkapan data. Selanjutnya, peneliti menggabungkan temuan di lapangan dengan teori yang relevan mengenai media pembelajaran, media *Flashcard*, aplikasi Canva, dan membaca permulaan. Kemudian, diuraikan suatu desain produk sebagai solusi pemecahan masalah yang ada. Pada tahap ini terbagi menjadi perencanaan dan pengembangan media sebagai berikut:

1.4.2.1 Perencanaan Media

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini ialah:

1. Melakukan pengamatan terhadap materi pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum 2013, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan buku sumber yang berkaitan dengan materi tema Diriku, subtema Tubuhku.
2. Mempelajari media pembelajaran *Flashcard* sebagai inti dalam memilih bentuk dan desain media pembelajaran *Flashcard*.

1.4.2.2 Pengembangan Media

1. Membuat desain awal media pembelajaran *Flashcard*. Pada tahap ini peneliti mengembangkan desain menjadi produk yang konkrit dan siap untuk dinilai. Langkah awal yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* adalah menyusun *layout*, mendesain media pembelajaran *Flashcard* dengan ilustrasi yang menarik, dan menyusun materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pengembangan ini bertujuan untuk membuat produk yang dapat diterapkan sehingga memperoleh penilaian validator berupa pandangan ahli.
2. Membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media pembelajaran *Flashcard*.
3. Melakukan validasi instrumen pada dosen pembimbing.

1.4.3 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pengguna media pembelajaran *Flashcard*. Hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai bahan untuk

melakukan revisi terhadap media pembelajaran *Flashcard*. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kajian pustaka secara mendalam untuk menunjang kualitas media pembelajaran terhadap evaluasi para ahli. Selanjutnya peneliti melaksanakan validasi dan merevisi serta mengembangkan produk media pembelajaran *Flashcard* sesuai dengan saran para ahli. Tujuan akhir tahap evaluasi ini adalah untuk menghasilkan desain media pembelajaran *Flashcard* yang layak digunakan untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Selanjutnya, produk dijabarkan guna mendapatkan tindak lanjut berdasarkan hasil penelitian untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* tersebut.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Menurut Richey dan Klein (dalam Hajidi, 2018, hlm.25) bahwa data yang dikumpulkan tergantung pada dasar dan tujuan penelitian yang dilaksanakan. Setiap penelitian memiliki karakteristik tersendiri yang membuat beberapa tipe data lebih relevan daripada tipe data lainnya. Beberapa tipe data yang disampaikan Richey dan Klein terbagi atas *Profile Data*, *Context Data*, *In-Progress Project Data*, dan *Try-out Data*. Dari beberapa tipe data tersebut peneliti menentukan data yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut:

1.5.1 In-Progress Project Data

Data proyek pada penelitian ini adalah proses pengembangan dari awal hingga akhir penelitian. Data proyek penelitian ini diperoleh dari pedoman wawancara dan instrument catatan kerja (*work logs*) untuk mengetahui masalah yang akan dikembangkan dalam proses produksi media pembelajaran.

1.5.2 Try-out Data

Data hasil penilaian adalah data pemeriksaan dari para ahli. Saran mengenai produk yang sudah dikembangkan dari para ahli dalam angket akan dikumpulkan untuk menentukan desain akhir media pembelajaran dalam penelitian ini.

1.6 Instrument Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menghimpun dan mendapatkan data menggunakan instrument berupa pedoman wawancara, catatan kerja (*work logs*),

dan lembar angket validasi. Berikut penjelasan mengenai instrument tersebut sebagai berikut:

1.6.1 Pedoman Wawancara

Peneliti melaksanakan wawancara secara lisan melalui telepon selular secara individu melalui studi pendahuluan terhadap guru kelas. Wawancara yang dilaksanakan berupa wawancara tidak terstruktur, yang mana wawancara tersebut berisi inti yang akan ditanyakan. Peneliti menyiapkan pedoman wawancara sebelum melaksanakan wawancara tersebut guna mengetahui situasi yang dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1.1 Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar

1.6.1.2 Penggunaan alat penunjang berupa media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

1.6.1.3 Pengembangan alat penunjang berupa media pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas.

Pedoman wawancara tersebut dijabarkan kedalam tabel menjadi 8 poin pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan	No. Item
1.	Bagaimanakah kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan di kelas I?	1	1
2.	Bagaimanakah keterampilan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan?	1	2
3.	Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan?	1	3
4.	Bagaimanakah karakteristik siswa di kelas I?	1	4
5.	Apakah guru telah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan?	1	5
6.	Media pembelajaran apakah yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan?	1	6
7.	Apakah guru pernah mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan?	1	7
8.	Pengembangan media pembelajaran seperti apa yang diharapkan oleh guru?	1	8

1.6.2 Catatan Kerja (*Work Logs*)

Catatan kerja (*work logs*) pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui perkembangan proses produksi media. Menurut Richey dan Klein (dalam Hajidi, 2018, hlm. 25-26) mengatakan bahwa catatan kerja (*work logs*) yang digunakan merujuk pada tugas-tugas khusus yang sudah dikerjakan. Penggunaan catatan kerja (*work logs*) ini dapat mempermudah peneliti dalam mengingat proses pengembangan yang sudah dikerjakan. Proses pengembangan yang harus dikerjakan pada media pembelajaran *Flashcard* sesuai dengan tahapan PPE yaitu pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Catatan Kerja (*Work Logs*) Media Pembelajaran *Flashcard*

Tahapan	Tugas yang dikerjakan
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	1.1 Analisis Pengguna
	1.2 Analisis Materi
	1.3 Analisis rancangan media pembelajaran <i>Flashcard</i>
	1.4 Analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras
2. Produksi (<i>Production</i>)	2.1 Menyusun pedoman garis besar media pembelajaran <i>Flashcard</i>
	2.2 Membuat ilustrasi gambar yang akan digunakan
	2.3 Membuat layout media pembelajaran <i>Flashcard</i>
	2.4 Merinci konten media pembelajaran <i>Flashcard</i>
	2.5 Membuat susunan media pembelajaran <i>Flashcard</i>
3. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	3.1 Penilaian ahli
	3.2 Revisi berdasarkan ahli

1.6.3 Lembar Angket Validasi

Lembar angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan. Ahli yang terlibat dalam penilaian kelayakan media berupa ahli pengembangan media atau ICT, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Para ahli memberikan penilaian berdasarkan standar BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) (2008) yang sudah dimodifikasi mengenai penilaian media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan kisi-kisi yang dijabarkan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Poin Penilaian
1. Kelayakan isi	1.1 Kesesuaian materi dengan indikator isi materi	1.1.1 Kelengkapan materi
		1.1.2 Keluasan dan kedalaman materi
	1.2 Keakuratan materi	1.2.1 Keakuratan konsep 1.2.2 Penyajian gambar dan ilustrasi sesuai dengan karakteristik siswa
2. Kelayakan penyajian	1.3 Mendorong keingintahuan	1.3.1 Mendorong rasa ingin tahu siswa
	2.1 Teknik penyajian	2.1.1 Keruntutan konsep
	2.2 Pendukung penyajian	2.2.1 Petunjuk penggunaan

(Sumber: BSNP, 2008)

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	Poin Penilaian
1. Kelayakan grafik	1.1 Ukuran media	1.1.1 Kesesuaian ukuran media dengan standar ISO (ukuran kartu nama 5.2 x 7.4 cm)
		1.2.1 Konsistensi unsur tata letak
		1.2.2 Penempatan hiasan atau ilustrasi tidak mengganggu teks atau isi materi pada media
	1.2 Desain isi media	1.2.3 Penggunaan variasi huruf (<i>italic</i> , <i>bold</i> , <i>all capital</i>) tidak berlebihan
		1.2.4 Spasi antar baris susunan
		1.2.5 Spasi antar huruf
		1.2.6 Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf atau <i>font</i>
		1.2.7 Mampu menampilkan media <i>Flashcard</i> dengan menarik
		1.2.8 Ilustrasi kreatif
		1.2.9 Hierarki gambar dan keterangan ditampilkan secara jelas dan proporsional

(Sumber: BSNP, 2008)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Poin Penilaian
1. Kebahasaan	1.1 Keterbacaan	1.1.1 Keterbacaan tulisan pada media pembelajaran
		1.1.2 Penyampaian materi mudah di pahami dan di kuasai

Aspek	Indikator	Poin Penilaian
1.2 Kesesuaian		1.2.1 Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran siswa
		1.2.2 Kemampuan memotivasi siswa
		1.2.3 Memudahkan siswa dalam pembelajaran
		1.2.4 Memberikan dorongan pada siswa
		1.2.5 Membuat siswa lebih aktif
		1.2.6 Membantu pemahaman siswa

(Sumber: BSNP, 2008)

1.7 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian dikaji dengan teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Analisis yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini yaitu analisis deksriptif kualitatif dan kuantitatif.

1.7.1 Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dengan mengkategorikan penjelasan dari data kualitatif berupa pandangan, kritik, saran, dan hasil angket oleh ahli pengembangan media atau ICT, ahli materi, dan ahli pembelajaran ataupun dari catatan kerja (*work logs*) dan hasil wawancara. Tahapan menggunakan analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Hajidi, 2018, hlm. 30) dikategorikan menjadi tiga yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data digunakan untuk merevisi media pembelajaran *Flashcard*.

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu meringkas atau merangkum data-data pokok. Memilih mana data yang penting berdasarkan temuan dan menghapus data yang tidak diperlukan. Reduksi data diperlukan dalam penelitian agar dapat memilih data yang dibutuhkan.

2. Penyajian Data

Untuk memudahkan dalam temuan penelitian, maka hasil reduksi akan disajikan melalui tabel, bagan, grafik, ataupun uraian singkat. Hasil reduksi berisi penggunaan media pembelajaran *Flashcard* dalam kegiatan pembelajaran, dan apa saja yang menjadi faktor pendukung atau faktor kesulitan dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Flashcard*.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan dilaksanakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan diawal.

1.7.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli pengembangan media atau ICT, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Pada pengembangan media pembelajaran *Flashcard* ini, validasi dilaksanakan untuk mengukur kelayakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan serta kesamaan berdasarkan kompetensi dasar dan kebutuhan belajar siswa. Dengan angket, peneliti mampu mengetahui penilaian terkait kelebihan dan kekurangan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi ahli pada media pembelajaran *Flashcard* menggunakan angket Skala Likert. Data yang dikumpulkan menggunakan lembar validasi media pembelajaran dikaji menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono (dalam Hajidi, 2018, hlm. 29) 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 guna agar dapat dikaji menjadi data kualitatif berupa uraian singkat yang berisi temuan selama kegiatan pembelajaran yang dihasilkan dari instrument penelitian. Skala Likert dikategorikan kedalam tabel menjadi lima, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Penilaian Skala Likert (Angket validasi ahli)

No	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, dalam Suryana, 2010)

Berdasarkan tabel kategori penilaian Skala Likert tersebut, tahap selanjutnya ialah menggunakan rumus menurut Arikunto (dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017, hlm. 207) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase hasil validasi

$\sum X$: Skor yang diperoleh

$\sum X_i$: Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan yang telah diperoleh, selanjutnya dikaji oleh peneliti agar mendapatkan gambaran berupa nilai kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan selanjutnya yaitu menghitung rata-rata dengan ketentuan nilai yang telah diinterpretasikan dalam tabel menjadi lima tingkatan sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Presentase Kelayakan

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak/ tidak perlu direvisi
61%-80,999%	Layak/ tidak perlu direvisi
41%-60,999%	Cukup layak/ perlu direvisi
21%-40,999%	Kurang layak/ perlu direvisi
<20,999%	Tidak layak/ perlu direvisi

(Sumber: Arikunto, dalam Hajidi, 2018, hlm. 263)