

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Dengan maksud dan tujuan untuk pemrosesan data penelitian maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design & Development* (D&D), atau dengan kata lain penelitian desain dan pengembangan. Metode Design & Development dimaksudkan dengan penggunaan metode pengembangan suatu produk dimana produk dikembangkan melalui tahapan sistematis tentang desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berfokus kepada tujuan akhir menciptakan suatu produk atau alat yang dapat bersifat instruksional maupun non-instruksional. Selain hal tersebut, dengan penggunaan metode D&D dapat juga mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya kemudian diperbaharui kegunaannya menjadi lebih baik lagi.

Menurut Richey & Klein (dalam Noviyanti, 2020, hlm. 29), metode penelitian *Design and Development* (D&D) terbagi menjadi dua kategori penelitian, yaitu *product and tool research* (Penelitian Produk dan Alat), dan *model research* (Penelitian Model). Pada penelitian ini lebih mengarah kepada pengembangan penelitian yang menghasilkan produk maupun alat yang kemudian didampingi dengan pengawasan dari penilaian yang sudah disiapkan oleh peneliti. Berhubungan dengan itu, penelitian yang dilakukan bertitik fokus kepada pengembangan media pembelajaran sebagai suatu alat untuk melakukan kegiatan pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran yang dimaksud ialah media buku bacaan bergambar dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar. Berdasarkan pengembangan media yang akan dikembangkan, peneliti mengembangkan media pembelajaran ini dengan menggunakan tahap pengembangan ADDIE.

1.2 Prosedur Pengembangan Penelitian

Tahapan pengembangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE dikenal sebagai salah satu model yang berupaya mengembangkan aspek efektif dalam keberfungsian sebagai pengarah untuk

pembuatan serta pengembangan suatu produk sumber belajar sesuai dengan situasi nyata yang terdapat di lapangan (Branch dalam Hajidi, 2018, hlm. 20). Model ini menyajikan beberapa tahapan dalam pengembangan suatu produk penelitian, seperti yang dipaparkan oleh Branch (dalam Hajidi, 2018, hlm. 21) bahwa tahapannya yakni terdiri dari:

1. *Analysis* (analisa)
2. *Design* (desain/perancangan)
3. *Develop* (pengembangan)
4. *Implement* (implementasi)
5. *Evaluate* (evaluasi)

Dengan tahapan-tahapan di atas tentunya masing-masing tahap memiliki pola tersendiri, maka dari itu berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dijabarkan setiap tahapannya yaitu pada **tabel 3.1**:

Tabel 3.1 Tahapan Pengembangan Prosedur Penelitian

No	Prosedur	Tahapan Kegiatan
1	<i>Analysis</i> (analisa)	<p>Pada tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data dan menganalisis masalah media pembelajaran yang dipakai di lapangan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Masalah yang ada bisa terjadi dikarenakan perlu adanya pembaharuan terkait media pembelajaran agar mampu mengatasi masalah serta menjadikan media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat digunakan oleh guru kelas.</p> <p>Analisis yang dilakukan pada tahap ini, yakni terkait Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Silabus, kondisi peserta didik, serta menyesuaikan dengan karakter peserta didik yang akan diteliti. Analisis ini diambil melalui studi literatur dan studi lapangan. Hal ini dilakukan agar produk yang akan dibuat dan</p>

		dikembangkan sesuai dengan tujuan dan isi materi yang sesuai dengan kurikulum.
2	<i>Design</i> (Desain/Perancangan)	<p>Pada tahap ini dilakukan perancangan terkait pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan yang dikembangkan pula meliputi : Pengolahan materi yang berasal dari kompetensi dasar dan kompetensi inti, menentukan jenis huruf (<i>font</i>), gambar yang akan digunakan dalam pengembangan produk, karakter yang akan dikembangkan dalam produk, background, serta menentukan permainan-permainan penunjang dalam tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.</p>
3	<i>Development</i> (Pengembangan)	<p>Seperti pada tahap sebelumnya, tahap development akan menjadi tahapan yang melanjutkan tahap sebelumnya. Tahap pengembangan yang didasari oleh tahap desain, akan mempermudah proses pembuatan produk, karena tahap ini akan merealisasikan bahan-bahan analisis dan penentuan perangkat pendukung produk menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.</p> <p>Pada tahap ini pula peneliti akan melakukan konsultasi dengan ahli-ahli yang terkait dalam rangka keberhasilan pengembangan produk yang dibuat. Sehingga ketika produk telah selesai direalisasikan, akan divalidasi oleh beberapa ahli melalui angket yang telah dibuat oleh peneliti dan disebarkan kepada para ahli untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil angket beserta saran yang diberikan oleh para ahli akan menjadi bahan kaji revisi produk sebagai langkah awal menuju pengimplementasian produk layak diujicobakan kepada partisipan.</p>

4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	<p>Pada tahap implementasi, produk yang telah divalidasi oleh ahli pada tahap sebelumnya sudah siap untuk diujicobakan kepada partisipan. Maka peneliti akan membantu proses keberlangsungan uji coba yang berjalan, mulai dari pengkondisian peserta didik, pengenalan produk, menanyakan minat baca siswa, hingga kepada memberikan waktu kepada partisipan untuk mengamati buku yang telah dibuat. Sehingga ketika jalannya uji coba yang dilaksanakan akan tersangkut paut dengan kegiatan yang diarahkan oleh buku yang telah dibuat.</p> <p>Kemudian setelah proses uji coba selesai maka peneliti akan memeberikan beberapa pertanyaan wawancara kepada partisipan terkait produk media buku yang telah dikembangkan.</p>
5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	<p>Media buku bacaan bergambar akan menjadi acuan partisipan dalam menilai kelayakan buku untuk mempermudah kegiatan membaca permulaan, sehingga lembar angket dan hasil wawancara bersama partisipan akan dievaluasi dan dianalisis hingga terbentuk sebuah laporan hasil dari analisis angket dan wawancara yang telah dilakukan.</p>

1.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah orang-orang yang termasuk ke dalam kategori ranah penelitian, yakni partisipan ahli, guru kelas 1 Sekolah Dasar, dan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Partisipan ahli, dan guru akan menjadi penilai media dan validasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Lalu siswa kelas 1 sekolah dasar akan menjadi subjek untuk pengambilan data dari implementasi produk atau media yang sudah dibuat.

1.4 Instrumen Penelitian

1. Lembar Angket

Alma Rifdah Desiyana, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BACAAN BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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

Dalam penelitian ini, lembar angket bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk buku bacaan bergambar sudah layak untuk dilakukan uji coba. Hal inipun selaras dengan pendapat dari Baharsah dan Puspitaningsih (2021, hlm. 67) yang menyatakan bahwa lembar angket merupakan suatu media untuk pengumpulan data dan mendapatkan informasi yang didalamnya berupa beberapa pertanyaan yang merujuk kedalam suatu penilaian kesan maupun saran yang akan diisi oleh responden. Lembar angket yang dibuat pada penelitian ini akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru. Angket inipun bersifat tertutup dan terbuka, yang berarti bahwa bersifat tertutup yakni angket yang dibuat menyediakan beberapa kemungkinan jawaban seperti sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. kemudian angket yang bersifat terbuka berfungsi untuk memberikan beberapa masukan yang tidak ada di dalam angket tertutup, sehingga partisipan bisa menambahkan sebuah saran maupun solusi terkait produk buku bacaan bergambar setelah divalidasi.

Lembar angket yang dibuat dalam penelitian ini mengacu kepada penyusunan lembar angket yang didalamnya mencakup beberapa aspek yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer, dan Leacock tentang LORI (*Learning Object Review Instrument*) dan Wahono tentang aspek dan penilaian media pembelajaran (dalam Hajidi, 2018, hlm. 26-28), beberapa aspek yang dikembangkan yakni **Tabel 3.2**.

Tabel 3.2 Lembar angket validasi ahli media

Aspek	Kriteria	No.
Umum	Kreatif	1
	Inovatif	2
	Menarik Perhatian	3
	Memunculkan motivasi belajar	4
Desain	Gambar dan teks dapat dilihat dengan jelas	5
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	6
	Tulisan tidak ada kesalahan	7

Alma Rifdah Desiyana, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BACAAN BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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

	Gambar, warna dan tulisan tidak mengganggu penglihatan	8
	Kesesuaian penggunaan bahasa	9
	Gambar disesuaikan dengan karakter peserta didik	10
	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	11
Kemudahan untuk digunakan	Efektivitas	12
	Efisiensi	13
	Keselarasan antara gambar, tulisan, dan warna yang digunakan pas	14
Aksesibilitas	Dapat digunakan dimana saja	15
	Dapat digunakan oleh siapapun	16
Reusabilitas	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan kembali	17

Tabel 3.3 Lembar angket validasi ahli materi

Aspek	Kriteria	No.
Umum	Kreatif	1
	Inovatif	2
	Menarik Perhatian	3
	Mudah digunakan	4
	Memunculkan motivasi belajar	5
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)	6
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia kelas 1 Sekolah Dasar	7
	Kesesuaian penggunaan bahasa	8

Alma Rifdah Desiyana, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BACAAN BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR*

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

Materi	Keterkaitan contoh dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik	9
	Kejelasan contoh yang diberikan	10
	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	11

Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Guru

Aspek	Kriteria	No.
Umum	Kreatif	1
	Inovatif	2
	Menarik Perhatian	3
	Mudah digunakan	4
	Memunculkan motivasi belajar	5
Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)	6
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia kelas 1 Sekolah Dasar	7
	Kesesuaian penggunaan bahasa	8
	Keterkaitan contoh dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik	9
	Kejelasan contoh yang diberikan	10
	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	11
	Gambar dan teks dapat dilihat dengan jelas	12
	Gambar, warna dan tulisan tidak mengganggu penglihatan	13

Media	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	14
	Keselarasannya antara gambar, tulisan, dan warna yang digunakan pas	15

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai langkah selanjutnya dalam uji kelayakan produk yang di uji coba. Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan menggali dan mendapatkan data dari partisipan yang di uji dalam uji coba yang dilakukan. Pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian mudah dan dapat dipahami oleh partisipan yang di uji. Pedoman wawancara ini ditujukan kepada partisipan siswa kelas 1 Sekolah Dasar terkait penggunaan buku bacaan bergambar sebagai langkah mudah untuk belajar membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Pedoman wawancara yang dibuat pada **Tabel 3.5**.

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan yang diajukan
1.	Apakah kamu senang menggunakan buku ini ?
2.	Hal apa yang membuatmu tertarik dengan buku ini?
3.	Apakah gambar dan tulisan yang ada pada buku ini mudah dibaca?
4.	Apakah materi dalam buku ini dapat mempermudah kamu memahaminya ?
5.	Apakah kamu mengerti arahan petunjuk dan latihan yang ada di buku ini?
6.	Apakah belajar membaca terasa lebih mudah dengan menggunakan buku bacaan bergambar ?
7.	Apakah buku bacaan bergambar membuatmu termotivasi untuk belajar membaca ?

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diambil untuk keberlangsungan penelitian ini terbagi dalam beberapa tahapan, yakni:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan ini dilakukan selama pengembangan media buku bacaan bergambar. Dengan kegiatan observasi ini peneliti mencatat hasil pada setiap hal yang berhubungan dengan media yang akan dibuat, hal ini akan membantu peneliti mendeskripsikan dan memahami setiap tahap dari pengembangan media.

2. Wawancara

Wawancara merupakan sesi tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber yaitu siswa kelas 1 sekolah dasar. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait proses pengembangan media buku bacaan bergambar. Tujuannya diadakan sesi tanya jawab ini yaitu untuk mengetahui tanggapan narasumber terkait media pembelajaran buku bacaan bergambar melalui pedoman wawancara yang sudah dibuat.

3. Angket

Dalam penelitian ini, pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu melalui angket yang didalamnya berupa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan pada saat melakukan uji coba produk. Angket ini bersifat tertutup dan terbuka. Bersifat tertutup berarti angket yang dibuat menyediakan beberapa kemungkinan jawaban, kemudian angket yang bersifat terbuka berfungsi untuk memberikan beberapa masukan yang tidak ada di dalam angket tertutup. Angket ini diberikan kepada validasi ahli materi, desain, dan guru kelas I SD.

1.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif akan diambil dari hasil angket yang sudah dilakukan oleh validasi ahli, dosen, dan guru.

Alma Rifdah Desiyana, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BACAAN BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR*

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

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam pengolahan data kualitatif yaitu yang berasal dari observasi dan wawancara dapat melalui beberapa tahapan sebagai berikut (Rijali, A. 2019, hlm. 83) :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Dalam reduksi data ini akan merangkum data yang didapat untuk pengembangan bahan ajar buku bergambar yang akan dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) *Analysis* , (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Implement*, (5) *Evaluate*.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dari setiap pengembangan bahan ajar buku bergambar yang sudah dilakukan, akan dijabarkan melalui teks narasi.

c. Penarikan Kesimpulan

Dalam penarikan kesimpulan ini di ambil dari tahap pengembangan bahan ajar buku bergambar yang sudah disajikan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif bersumber kepada data yang diambil dari hasil lembar angket yang sudah diisi oleh partisipan. Tujuannya yaitu untuk mengetahui gambaran dalam pengembangan media pembelajaran buku bacaan bergambar yang dikembangkan oleh peneliti. Pengolahan data yang diambil dari jawaban lembar angket menggunakan skala likert. Dengan demikian skala likert ini digunakan dalam mengukur hasil lembar angket untuk mengetahui pengoptimalan dalam pengembangan media pembelajaran buku bacaan bergambar pada **Tabel 3.6**.

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor *Skala Likert*

Sumber (Sugiyono, 2010, hlm. 132)

Alma Rifdah Desiyana, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BACAAN BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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

	Tingkat Pencapaian	Interprestasi
5	81%-100%	Sangat Baik (SB)
4	61%-81%	Baik (B)
3	41%-60%	Cukup (C)
2	21%-40%	Kurang (K)
1	0%-20%	Sangat Kurang (SK)

Untuk melihat persentasi penilaian berdasarkan jawaban dari hasil angket yang didapat menggunakan rumus (Riduwan, 2012) :

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : ρ = Angka presentasi atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya/Skor jawaban

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal