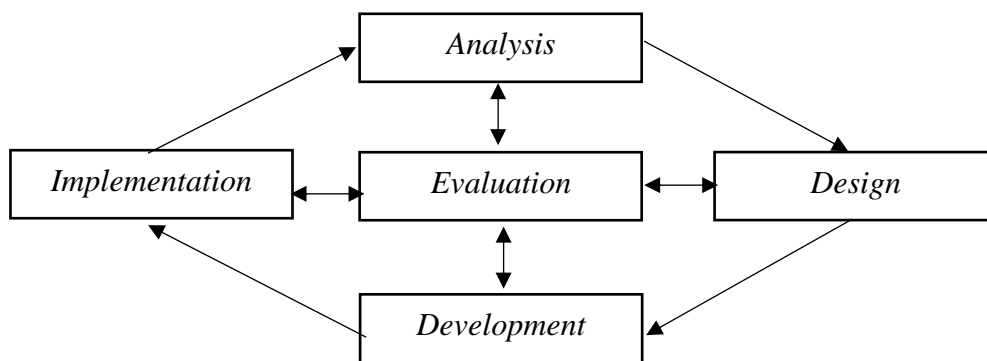


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* yang disebut juga penelitian pengembangan. Menurut Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., and Smaldino, S. E (2002, hlm. 445) bahwa pengembangan yaitu proses yang mencakup analisis kebutuhan, membuat materi, menentukan tujuan, merencanakan pembelajaran, uji coba, dan revisi pencapaian program dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penelitian pengembangan media *web learning* LexiRoom menggunakan model ADDIE (Branch, 2009; Kristanti dkk., 2018).

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3.1 Model ADDIE (Beny A. Pribadi, 2014: 30)

Adapun penjelasan dari gambar 3.1 model ADDIE di atas, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

- 1) Analisis kebutuhan, yaitu meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa. Siswa dalam penelitian ini yaitu siswa yang memiliki hambatan disleksia. Karakteristik siswa disleksia pada saat membaca sering menunjukkan memori jangka pendek yang buruk untuk kata-kata dan kesulitan dalam melakukan manipulasi fonologis yang memerlukan pemeliharaan

informasi fonologis saat sedang diubah. Pada dasarnya keterampilan fonologis adalah kemampuan untuk mengenali struktur suara dari kata-kata yang diucapkan. Oleh karena itu, anak disleksia butuh dukungan seperangkat media untuk belajar bagaimana keterampilan fonologis yang baik dapat mengarah pada keterampilan membaca yang lebih baik.

- 2) Analisis tujuan pembelajaran, yaitu langkah yang diperlukan dalam menentukan kemampuan yang perlu dimiliki oleh anak. Adapun pada tahap ini, yang perlu diperoleh adalah tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan ketercapaian tujuan pembelajaran fonologis untuk anak dengan hambatan disleksia. Oleh karena itu, tahapan analisis tujuan pembelajaran bisa menjadi rujukan dalam mengembangkan modul pembelajaran.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan ini yaitu membuat desain produk. Produk yang dikerjakan yaitu media pembelajaran *web learning* yang diberi nama “LexiRoom” dengan menampilkan media pembelajaran *e-learning* berbasis perangkat lunak web yang terdiri dari *rooms* yang menghadirkan aplikasi pembelajaran dengan memasukkan kode fonologis dan pengontrol pemilihan kata berdasarkan model berbasis fonem tanpa adanya teks tertulis. Proses ini mengajarkan kesadaran fonologis dimulai pada tingkat meta-kognitif untuk membantu siswa belajar bahwa dia sedang menghitung suara bukan huruf dalam sebuah kata. Kesadaran fonologis memungkinkan seseorang memperhatikan, membedakan, mengingat, dan memanipulasi bunyi pada tingkat kalimat, kata, suku kata, dan fonem (bunyi).

Adapun tahapan dalam membuat rancangan produk yaitu:

1) Membuat Desain Media

Desain media yang dirancang yaitu dengan mempelajari masalah, mengidentifikasi setiap kebutuhan untuk mencari solusi. Adapun tahap membuat desain yaitu menentukan strategi pembelajaran dan membuat rancangan media pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk *storyboard*.

2) Menetapkan Materi

Dasar pemilihan materi pembelajaran fonologis yaitu tentang huruf dan suku kata dari suatu kata yang berisi kode fonologis, pengontrol pemilihan kata berbasis fonem, menerjemahkan huruf ke dalam bunyi, dan manipulasi fonemik.

3) Membuat Soal dan Jawaban

Soal dan jawaban yang akan dicantumkan kedalam media yaitu materi yang terkait adanya kode fonologis. Dalam penyusunan materi, soal, dan pembahasan dalam media ini dibuat dari berbagai referensi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Produk

Tahapan dalam membuat produk yaitu meliputi pembuatan rancangan tampilan web, pemrograman, membuat gambar atau grafis, memasukan soal-soal latihan dan jawaban, pengisian suara, dan memasukan skor penilaian.

2) Validasi

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, yaitu terdiri dari oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru. Hasilnya meliputi penilaian dan saran yang bisa dipakai sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan.

3) Revisi

Setelah dilakukan validasi, kemudian produk akan direvisi. Adapun revisi produk dilandasi atas saran dari dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru.

d. Tahap *Implementation*

Pada tahap *implementation* yaitu produk akan diuji cobakan kepada satu anak kelas 6 Sekolah Dasar (SD) yang memiliki hambatan disleksia. Impelementasi dalam penelitian ini yaitu tahapan dalam mengimplementasikan program pembelajaran fonologis yang sudah dikembangkan pada media web LexiRoom.

Adapun tujuan dalam tahapan *implementation* yaitu:

- 1) Membimbing anak dalam mencapai tujuan pembelajaran kesadaran fonologis.
- 2) Di akhir pembelajaran, kesadaran fonologis anak disleksia meningkat.

e. Tahap *Evaluation*

Evaluation yaitu proses yang dilakukan untuk memberikan nilai pada pengembangan web LexiRoom. Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif untuk mengukur kemampuan akhir dalam pembelajaran kesadaran fonologis pada anak disleksia yang ingin dicapai.

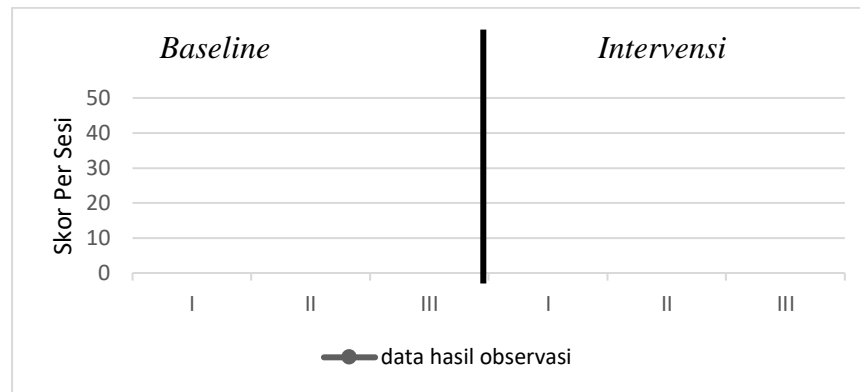
Adapun evaluasi terhadap program pembelajaran dengan menggunakan media LexiRoom bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kesadaran fonologis anak disleksia pada aspek *syllable awareness*, *segmenting words into sounds*, dan *manipulating sounds*.

3.2 Desain Uji Coba Produk

Untuk melakukan uji coba produk web LexiRoom yaitu menggunakan teknik kuasi eksperimen saat proses pembelajaran berlangsung. Kuasi eksperimen yaitu menguji pengaruh suatu intervensi pada hasil penelitian (Creswell, 2013, hlm. 216). Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi web LexiRoom pada program pembelajaran fonologis untuk meningkatkan kesadaran fonologis pada anak disleksia.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian dengan subjek tunggal berfokus pada pemeriksaan dan perubahan perilaku pada individu atau kelompok (Shaughnessy, J., Zechmeister, E., & Zechmeister, J., 2007, hlm. 363). Pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda yaitu kondisi *baseline* (kondisi natural sebelum diberikan intervensi) dan kondisi intervensi.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain pengulangan (*reversal*) desain A – B. (Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H., 2006, hlm. 41). Desain digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Desain Single Subjek A – B
(Sumber: Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H., 2006, hlm. 42).

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu 1 siswa SD yang mengalami hambatan disleksia.

Adapun karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Jenis kelamin

Jenis kelamin subjek yaitu perempuan.

2) Anak Sekolah Dasar (SD) kelas 6 yang mengalami hambatan disleksia

Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologi di lakukan oleh Psikolog (Fitriani, M.Psi., Psikolog) di PUSPPA (Pusat Pengembangan Potensi Anak) Suryakanti pada tanggal 14 Februari 2018, bahwa subjek penelitian yang berinisial CMP memiliki taraf kecerdasan rata-rata (FIQ=105, *average* skala Wechsler), sedangkan potensi kecerdasan ananda yaitu pada taraf di atas rata-rata (OIQ=112, *high average* skala Wechsler). Selain itu berdasarkan anamnesa riwayat tumbuh kembang dan pemeriksaan sensori motor oleh Dr. Retno D. Hardjoko bahwa CMP memiliki diagnosa *Developmental Coordination Disorder* (DCD). Adapun hasil pemeriksaan Dokter di RS. Santo Yusuf pada tanggal 6 Agustus 2018 bahwa CMP mendapat diagnosa disleksia.

3.4 Jenis dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data kualitatif dan data kuantitatif. Kedua teknik ini dilakukan pada setiap tahap pengembangan, terutama pada tahap penelitian pendahuluan dan tahap uji coba produk (prototipe). Data kualitatif diperoleh dari masukan berupa saran hasil penilaian saran untuk perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka kepada para *expert judgement*, yaitu

ahli bahasa Indonesia, ahli media, dan guru. Selain itu, untuk menganalisis kebutuhan pengembangan, dilakukan survey deskriptif terhadap kebutuhan anak dengan hambatan disleksia dan dokumen-dokumen pembelajaran seperti kurikulum, data hasil psikotes siswa dari psikolog.

Adapun data kuantitatif diperoleh dari angket pertanyaan tertutup berupa poin-poin pertanyaan yang terstruktur yaitu berupa penilaian terhadap media yang dikembangkan dari segi pembelajaran, materi, tampilan, bahasa yang digunakan, dan perolehan nilai hasil belajar anak dengan hambatan disleksia setelah menggunakan media web LexiRoom.

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Penelitian eksperimen memiliki derajat kontrol yang tinggi atas variabel yang diteliti. Dalam penelitian *single subject*, pemberian *treatment* sebagian besar dilakukan pada variabel bebas (*independent variabel*) yang kemudian akan memberikan pengaruh terhadap variabel terikat (*dependent variabel*), hasil berupa perubahan tersebut merupakan suatu bentuk respons dari pengaruh variabel bebas (Silalahi, 2010, hlm. 132-134).

1) *Independent Variabel (IV)*

Independent Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis web LexiRoom.

a) Definisi Konseptual

Web-Learning atau media pembelajaran berbasis *web* yaitu salah satu pembelajaran yang bersifat *e-learning*. Menurut Nichols (2003) *e-learning* adalah penggunaan berbagai alat teknologi baik yang berbasis *web* (jaringan), *web* yang terdistribusi, atau kemampuan jaringan untuk tujuan pendidikan.

b) Definisi Operasional

Web learning dalam penelitian ini yaitu penggunaan web berbasis jaringan yang diberi nama LexiRoom. LexiRoom digunakan peneliti sebagai metode atau *intervensi* pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran fonologis pada anak dengan hambatan disleksia di Sekolah Dasar. Perangkat lunak pelatihan ejaan LexiRoom mengubah kata-kata menjadi representasi auditori. Kode-kode ini mewakili informasi tentang huruf dan suku kata dari suatu kata, serta berisi kode

fonologis tambahan dan pengontrol pemilihan kata berbasis fonem. Adapun secara operasional langkah-langkahnya yaitu tahap pertama melatih *syllable awareness*, tahap kedua *segmenting words into sounds*, dan tahap ke tiga *manipulating sounds*.

2) *Dependent Variabel (DV)*

Dependent Variabel dalam penelitian ini yaitu kesadaran fonologis pada siswa dengan hambatan disleksia.

a) Definisi Konseptual

Kesadaran fonologis menurut Carroll, J. M, et.al (2011) yaitu kepekaan dalam menganalisa, menyimpan, dan memanipulasi suara dalam suatu bahasa kedalam bagian terkecil kemudian memetakannya melalui tulisan. Faktor-faktor fonologis menyediakan substrat penting untuk penguraian kata-kata, aspek-aspek lain dari bahasa lisan misalnya kosakata dan pemahaman mendengarkan, hal ini penting untuk pemahaman bacaan (Hoover, W. A., & Gough, P. B., 1990; Oakhill, J. V., Cain, K., & Bryant, P. E., 2003).

b) Definisi Operasional

Kesadaran fonologis yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu seorang anak Sekolah Dasar (SD) kelas 6 dengan hambatan disleksia yang belum memiliki kepekaan pada aspek *syllable awareness*, *segmenting words into sounds*, dan *manipulating sounds*. Hal ini terlihat dari rentang skor yang diperoleh berdasarkan hasil *baseline* dan hasil intervensi.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) instrumen penelitian yaitu alat yang dipergunakan dalam mengukur suatu kejadian alam atau sosial yang diobservasi. Instrumen penelitian juga dapat diartikan sebagai peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama.

a) Instrumen Kesadaran Fonologis

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Kesadaran Fonologis

Variabel	Aspek	Indikator	Sebaran Item
Kesadaran Fonologis	<i>Syllable Awareness</i>	1) Satu vokal dan satu konsonan (VK)	1
		2) Satu konsonan dan satu vokal (KV)	2,3
		3) Satu vokal, dua konsonan (VKK)	4
		4) Satu konsonan, satu vokal, dan satu konsonan (KVK)	5
		5) Dua konsonan dan satu vokal (KKV)	6
		6) Dua konsonan, satu vokal, dan satu konsonan (KKVK)	7,8,9
		7) Satu konsonan, satu vokal dan dua konsonan (KVKK)	10,11
		8) Dua konsonan, satu vokal, dan dua konsonan (KKVKK)	12,13,14,15
	<i>segmenting words into sounds</i>	1) Tiga konsonan dan dua vokal	1,2,3
		2) Empat konsonan dan dua vokal	4,5
		3) Lima konsonan dan dua vokal	6,8
		4) Enam konsonan dan tiga vokal	7
		5) Lima konsonan dan tiga vokal	9
		6) Tiga konsonan dan tiga vokal	10
	<i>manipulating sounds</i>	Mengidentifikasi suara dalam kata-kata, dan menukar suara untuk membuat kata-kata baru	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10

b) Validitas Instrumen

Validitas instrumen adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi, 2007). Adapun validasi dalam penelitian ini berlandaskan pendapat ahli materi, ahli media, dan guru. Cara

mendapatkan validasi instrumen yaitu dengan cara membuat kisi- kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Berikut ini merupakan komponen dalam instrument validasi:

1) Validasi Instrumen Ahli Materi

Tujuan validasi ahli materi yaitu memperoleh data yang akan dipergunakan dalam merevisi materi pembelajaran fonologis dengan media LexiRoom. Adapun validasi dilakukan oleh seorang dosen dari Prodi Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi. Adapun kisi-kisi dalam instrumen untuk ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	Memiliki kejelasan pada tujuan pembelajaran	1
		Materi yang diberikan sistematis	1
		Memiliki ketepatan dengan penggunaan strategi pembelajaran	1
2.	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kebutuhan anak disleksia	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Kemudahan untuk difahami	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1
		Diberikan <i>feedback</i> pada hasil evaluasi	1
		Memiliki konsistensi evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
Jumlah			10

2) Validasi Instrumen Ahli Media

Tujuan dilakukannya validasi oleh ahli media yaitu untuk memperoleh data terkait dengan kelayakan media pembelajaran LexiRoom pada aspek tampilan dan program. Menurut Wahono (2006) bahwa instrumen untuk ahli media dapat menggunakan tabel penilaian multimedia pembelajaran berlandaskan aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual (Wahono, 2006). Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh seorang dosen ahli

media dari IKIP Siliwangi. Adapun kisi-kisi instrument untuk ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek Umum	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	1
		Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	1
		Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	1
2	Rekayasa Perangkat Lunak	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	1
		Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan	1
		Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	1
		Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi.	1
		Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), penggunaan, <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, dan menggambarkan alur kerja program).	1
		Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain).	1
		Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	1
		Reliabilitas (kehandalan)	1
		Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	1
3	Komunikasi Visual	Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa	1
		Kreatif : Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise	1

	(sering digunakan), agar menarik perhatian.	
	Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	1
	Unity : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	1
	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik	1
	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	1
	Tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya.	1
	Tata letak (<i>layout</i>): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	1
	Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau <i>movie</i>), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata	1
	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	1
	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	1

3) Validitas Instrumen Guru

Validasi ini dilakukan oleh salah seorang guru yang menjabat sebagai wakil kepala sekolah bagian kurikulum di SD Al-Irhaam. Validasi ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media LexiRoom untuk pembelajaran fonologis yang dilihat dari aspek materi, aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan-pernyataan, guru memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Materi	Relevansi materi dengan KD	1
		Materi yang disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	1
		Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Kejelasan uraian materi pembelajaran fonologis	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1
		Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis <i>background</i>	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Pemilihan audio untuk soal fonologis	1
		2.	Tampilan dan Program
Gambar pendukung	1		
Sajian animasi	1		
Sajian video	1		
Suara terdengar dengan jelas	1		
Kejelasan uraian materi	1		
Kejelasan petunjuk	1		
Penempatan dan penggunaan <i>button</i>	1		
Kemudahan penggunaan media	1		
Jumlah			22

(Sumber: Surono, 2011) dimodifikasi

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Terdapat dua tujuan analisis data yaitu meringkas dan menggambarkan data.

a. Analisis Lembar Validasi

Data yang dirangkum dalam penelitian ini yaitu berupa data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Berikut ini langkah-langkah dalam analisis data:

- 1) Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Kategori	Skor
Kurang	1
Cukup	2
Baik	3
Baik Sekali	4

- 2) Rumus untuk menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata indikator

ΣX = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- 3) Skor rata-rata indikator diubah data kuantitatif jadi kategori kualitatif. Untuk mengubah skor rata-rata menjadi kategori kualitatif yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skor skala 4. Berikut ini rumus konversi rerata skor:

Tabel 3.6 Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor

Skor	Rumus	Kriteria
4	$\geq Mi + 1,5 SDi$	Baik Sekali
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Cukup
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Kurang

Keterangan:

Rerata skor ideal (Mi) = $1/2$ (skor ideal maksimum + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (SDi) = $1/6$ (skor ideal maksimum – skor minimal ideal)

Skor aktual (x) = skor yang diperoleh

Sumber: Lukman & Ishartiwi (2014: 112)

- 4) Menentukan persentase media pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

(Sumber: Anas Sudijono, 2007)

- 5) Hasil persentase lembar validasi ahli dengan kriteria presentase lembar validasi ahli akan dibandingkan dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Kriteria Validasi Tim Ahli

Persentase	Angka	Keterangan
76-100%	4	Sangat Valid
56-75%	3	Valid
40-55%	2	Tidak Valid
0-39%	1	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Radyan, 2012)

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya yaitu:

- 1) Tahap persiapan
 - a. Melakukan observasi pada masalah-masalah yang akan dijadikan bahan penelitian
 - b. Merangkum berbagai literatur teori dan penelitian-penelitian yang diperoleh dari buku-buku, jurnal internasional dan jurnal nasional yang berkaitan dengan penelitian ini.
 - c. Menyusun teknik pengambilan data yang sesuai dengan rencana penelitian.
 - d. Menyusun alat ukur dan metode intervensi yang akan digunakan sesuai dengan tujuan penelitian.
 - e. Membuat surat kesediaan subjek penelitian.
- 2) Tahap pelaksanaan ADDIE
 - a. Menyiapkan tim yang akan membantu dalam membuat web LexiRoom. Tim terdiri dari ahli di bidang Teknologi Informasi dan Desain Komunikasi Visual.
 - b. Membuat rancangan penelitian sesuai dengan masalah yang diteliti.

- c. Membuat prototipe untuk media pembelajaran web LexiRoom (konten, desain, aplikasi).

3) Tahap pelaksanaan *baseline*

- a. Memberikan surat kesediaan pada subjek penelitian dan memberi penjelasan terkait tujuan penelitian.
- b. Bekerjasama dengan subjek dalam menetapkan waktu pengambilan data supaya pengambilan data dapat dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati dan sesuai dengan prosedur penelitian.
- c. Tahap pertama dari penelitian ini yaitu melakukan observasi atau *baseline stage*, selama tahapan ini peneliti mencatat perilaku subjek sebelum memberikan treatment apa pun.
- d. Prosedur desain ini disusun dengan menggunakan pengukuran sekurang-kurangnya tiga kondisi, yaitu kondisi *baseline (A)* kondisi natural meliputi pengukuran perilaku sasaran (*target behavior*) sampai kecenderungan data stabil yang kemudian akan diberikan intervensi. (Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H., 2006, hlm. 42).
- e. Bimbingan intensif dengan pembimbing mengenai metode perlakuan yang diberikan dan evaluasi pelaksanaan.

4) Tahap perancangan *intervensi*

Intervensi diberikan yaitu dengan menggunakan program pembelajaran kesadaran fonologis melalui media LexiRoom dengan merujuk pada pedoman pembelajaran menurut Muijs dan Reynolds (2005: 38-39) yaitu:

- a. Mengarahkan (*directing*) yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran kesadaran fonologis melalui media LexiRoom, sehingga anak tahu apa yang harus dilakukan.
- b. Menginstruksikan (*instructing*) yaitu memberikan informasi pada anak terkait dengan proses pembelajaran fonologis melalui media LexiRoom.
- c. Mendemonstrasikan (*demonstrating*) yaitu menunjukkan contoh penggunaan media LexiRoom dengan tampilan video tutorial untuk memudahkan anak dalam proses pembelajaran fonologis.
- d. Menjelaskan dan menggambarkan (*explaining and illustrating*) yaitu memberikan penjelasan akurat dan tepat, mengarah pada cara kerja media

LexiRoom dalam proses pembelajaran fonologis.

- e. Tanya jawab dan diskusi (*questioning and discussing*) yaitu mendengarkan tanggapan anak setelah menyelesaikan setiap level pembelajaran fonologis dengan media LexiRoom dan meresponnya secara konstruktif dalam rangka menindaklanjuti pembelajaran pada setiap levelnya.
- f. Konsolidasi (*consolidating*) yaitu memaksimalkan peluang untuk memperkuat dan mengembangkan apa yang telah diajarkan melalui berbagai tugas-tugas yang dikerjakan dalam pembelajaran fonologis dengan media LexiRoom.
- g. Mengevaluasi respon anak (*evaluating pupils responses*) yaitu memberi mereka umpan balik (*feedback*) setelah anak menyelesaikan setiap level dalam pembelajaran fonologis dengan menggunakan media LexiRoom.
- h. Meringkas (*summarising*) yaitu mereview diakhir pembelajaran fonologis yang telah dipelajari oleh anak melalui media LexiRoom, kemudian mengidentifikasi dan memberikan pemahaman dalam pembelajaran fonologis untuk pertemuan berikutnya.

Adapun materi yang akan diberikan dalam program pembelajaran fonologis untuk meningkatkan kesadaran fonologis yaitu terdiri dari tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Tahapan pertama *syllable awareness* (kesadaran suku kata). Dalam penelitian ini intervensi *syllable awareness* yang dilakukan yaitu anak mengucapkan kembali suku kata dari setiap soal yang sudah ada di web LexiRoom dan menuliskan suku kata tersebut. Soal yang diberikan berjumlah 15 soal. Jika anak bisa menjawab dengan benar maka akan mendapat point 10 dari setiap soal. Adapun kriteria penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria penilaian *syllable awareness*

Kriteria nilai	Jumlah point	Jumlah soal yang benar
Sangat baik	130-150	13-15 soal
Baik	100-120	10-12 soal
Cukup baik	71-90	7-9 soal
Rendah	41-60	4-6 soal
Sangat rendah	10-30	1-3 soal

- b. Tahapan ke dua *segmenting words into sounds*. Dalam penelitian ini intervensi *segmenting words into sounds* yang dilakukan yaitu anak belajar memecahan kata menjadi komponen bunyi (fonem), adapun teknisnya yaitu anak belajar memecah huruf dalam sebuah kata dengan cara menuliskan setiap huruf tersebut di kolom jawaban yang disediakan di web LexiRoom. Jumlah soal yang diberikan yaitu 10 soal. Untuk setiap soal yang diberikan jika anak mampu menjawab dengan benar, maka akan mendapat nilai 10. Berikut ini merupakan kriteria penilaian *segmenting words into sounds*:

Tabel 3.9 Kriteria penilaian *segmenting words into sounds*

Kriteria nilai	Jumlah point	Jumlah soal yang benar
Sangat baik	90-100	9-10 soal
Baik	70-80	7-8 soal
Cukup baik	50-60	5-6 soal
Rendah	31-40	3-4 soal
Sangat rendah	10-20	1-2 soal

- c. Tahapan tiga *manipulating sounds*. Dalam penelitian ini intervensi *manipulating sounds* yang dilakukan yaitu anak akan diminta untuk mengidentifikasi suara dalam kata-kata, dan menukar suara untuk membuat kata-kata baru. Dalam penelitian ini, anak diminta untuk menuliskan kata baru, setelah kata tersebut diganti salah satu hurufnya. Pembelajaran ini merupakan keterampilan kesadaran fonologis yang paling kompleks. Anak melakukan *brainstorming* kata-kata berima atau aliteratif, atau mengoreksi ejaan mereka. Jumlah soal yang diberikan yaitu 10 soal. Untuk setiap soal yang diberikan jika anak mampu menjawab dengan benar, maka akan mendapat nilai 10. Berikut ini kriteria penilaian *manipulating sounds*:

Tabel 3.10 Kriteria penilaian *manipulating sounds*

Kriteria nilai	Jumlah point	Jumlah soal yang benar
Sangat baik	90-100	9-10 soal
Baik	60-80	7-8 soal
Cukup baik	50-60	5-6 soal
Rendah	30-40	1-4 soal
Sangat rendah	10-20	1-2 soal

3.9 Analisis Data

Penelitian eksperimen dengan subjek tunggal menggunakan statistik deskriptif yang sederhana yang terfokus pada data individu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis visual (*visual analysis*) atau analisis inspeksi visual yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap data yang telah ditampilkan dalam grafik. Komponen yang dianalisis yaitu, banyaknya data dalam setiap kondisi atau panjang kondisi, tingkat stabilitas dan perubahan data, dan kecenderungan arah grafik (Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H., 2006, hlm. 65).

Langkah-langkah yang diambil untuk teknik analisis ini adalah:

- a. Skoring hasil pengukuran pada kondisi *baseline* pertama (tahap A) terhadap subjek anak dengan hambatan disleksia selama dua kali pertemuan.
- b. Skoring hasil penelitian pada kondisi *treatment* (tahap B) terhadap subjek anak dengan hambatan disleksia selama tiga kali pengukuran dalam beberapa sesi.
- c. Memasukan hasil skor ke dalam tabel skor.
- d. Perhitungan untuk interpretasi level, arah, dan variabilitas yang akan dituangkan dalam bentuk grafik.
- e. Membuat grafik garis dari hasil perhitungan kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana perubahan atau pengaruh dari *treatment* yang diberikan.
- f. Mulai menggunakan analisis inspeksi visual dengan melihat grafik dengan dua tipe, tipe yang pertama analisis dalam kondisi yaitu dengan cara menentukan panjang interval, mengestimasi kecenderungan arah, menentukan kecenderungan stabilitas, menentukan kecenderungan jejak data, menentukan stabilitas dan rentang, menentukan level perubahan. Tipe kedua analisis antar kondisi yaitu dengan cara menentukan jumlah variabel yang diubah, menentukan perubahan kecenderungan arah, menentukan kecenderungan stabilitas, menentukan level perubahan, menentukan *overlap* data pada kondisi *baseline* dengan *intervensi*.