

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan penelitian kombinasi atau *mix methods research*. Menurut Sugiyono, (2019, hlm 531), metode penelitian kombinasi merupakan metode yang mengkombinasikan metode kuantitatif dengan kualitatif yang digunakan secara bersama dalam kegiatan penelitian sehingga data yang diperoleh akan lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Pemilihan pendekatan ini disesuaikan dengan pengembangan produk yang akan dilakukan, karena menurut Rusdi (2018, hlm 69) penggunaan pendekatan kombinasi akan lebih efektif untuk memecahkan permasalahan praktis jika dibandingkan dengan menggunakan pendekatan tunggal. Maka, karena pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini merupakan masalah praktis, sehingga penerapan pendekatan kombinasi tepat digunakan.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Desain pada penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (DnD)*. Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019 hlm 753) mengemukakan bahwa *Design and Development* atau perancangan dan pengembangan adalah kajian mengenai pembuatan rancangan produk, mengembangkan serta memproduksi rancangan tersebut, kemudian mengevaluasi produk dengan tujuan agar dapat diperoleh data yang empiris dan dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat maupun model yang digunakan dalam pembelajaran atau di luar pembelajaran. Menambahkan pendapat tersebut, Rusdi (2018, hlm 7) juga mengemukakan bahwa penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat untuk mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, kemudian memecahkan masalah, mengambil keputusan, menalar ketidak

pastina, menelusuri, mencari, dan merencanakan yang memiliki proses parallel, berevolusi seperti permainan dan juga kreatif. Dengan begitu dapat diketahui bahwa metode ini akan menghasilkan produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut.

Menurut Rusdi (2018, hlm 85), penelitian desain dan pengembangan memiliki tiga tahapan yang pada umumnya dilakukan oleh peneliti, yaitu pengembangan konsep suatu model (*conceptual development of model*), pengembangan produk (*product and tools development*), dan pengujian lapangan (*field test*). Oleh karena itu, penggunaan metode DnD merupakan metode yang tepat digunakan pada penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

### **3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian**

#### **3.3.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar yang berlokasi di Kabupaten Bandung Barat, Kecamatan Ngamprah, yaitu SDN Jaya Giri.

Kondisi lokasi penelitian berada di pedesaan dengan kondisi sekolah yang kurang menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Kurang tersedianya fasilitas teknologi yang dapat digunakan guru dan siswa membuat peneliti memilih penggunaan media pembelajaran konvensional.

#### **3.3.2 Partisipan Penelitian**

Partisipan pada penelitian ini adalah ahli materi Bahasa Indonesia, ahli media, guru sebagai praktisi lapangan, dan siswa kelas 1 SD yang memiliki kesulitan dalam keterampilan membaca permulaan.

Siswa kelas 1 SD yang menjadi partisipan pada penelitian ini memiliki karakteristik aktif, senang bergerak dan berinteraksi

bersama siswa lain. Kemampuan membaca permulaan partisipan rendah, sehingga perlu dilakukan pengenalan huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi, serta kecepatan membaca ke taraf lambat.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Rusdi (2018, hlm 116) ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Kemudian, pada penggunaannya tahapan ADDIE dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Maksudnya adalah kegiatan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* menjadi tahapan utama, namun peneliti dapat menguraikan langkah detail yang terdapat dalam tahapan utama tersebut. Khoiri (2018, hlm 210) menyebutkan bahwa ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda dan berfungsi sebagai pedoman untuk membangun perangkat yang efektif dan dinamis. Oleh karena itu, penggunaan model ADDIE digunakan pada penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Berikut adalah tahapan prosedur pengembangan model ADDIE pada penelitian ini:

#### 1) *Analysis*

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dengan melakukan observasi di kelas I SD yang menjadi lokasi penelitian. Terdapat permasalahan yaitu kesulitan pada pembelajaran membaca permulaan yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran pada proses pembelajaran. Siswa memiliki karakteristik senang belajar dengan melibatkan dirinya aktif bergerak secara langsung.

## 2) *Design*

Pada tahap *design* ini, dirancang sebuah pengembangan produk media pembelajaran permainan ular tangga kartu untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan pada tahap *analysis*. Media permainan ular tangga akan dimodifikasi bentuk, aturan dan cara bermainnya untuk membantu terlaksananya proses pembelajaran. UTAKU (Ular Tangga Kartu) dirancang untuk menarik perhatian dan minat siswa sehingga pembelajaran membaca permulaan akan terlaksana dengan menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan. Papan permainan ular tangga kartu ini berisi 49 kotak. Terdapat kotak “start” pada pojok kiri bawah dan kotak “finish” pada pojok kanan atas. Setiap kotak memiliki nomor 1-49. Di dalam beberapa kotak terdapat gambar ular atau tangga yang menghubungkan kotak dengan kotak lainnya. Disediakan juga dadu berukuran besar untuk menentukan jumlah langkah pemain. Di dalam kotak, terdapat gambar kartu yang menunjukkan pemain harus mengambil kartu ketika menginjak kotak tersebut. Di dalam kartu, terdapat kata-kata dengan beragam metode membaca untuk dibacakan oleh setiap pemain. Pada permainan ini juga memiliki kartu membaca permulaan dengan 5 level kesulitan yang berbeda. Namun, tak hanya berisi kartu untuk melatih membaca permulaan, beberapa kartu yang terdapat pada permainan ini juga berisi pertanyaan maupun perintah mengenai pengetahuan umum dan untuk melatih keberanian serta kepercayaan diri siswa.

Pemain akan memenangkan permainan jika pemain berada di kotak terakhir pada urutan pertama, yaitu pada kotak “finish”. Papan permainan serta kartu membaca permulaan akan dirancang dengan warna dan gambar yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca permulaan.

## 3) *Development*

Pada bagian pengembangan ini dilakukan beberapa tahapan yaitu validasi produk oleh ahli dan praktisi. Produk yang telah dikembangkan

akan dibuat kemudian selanjutnya produk akan dikonsultasikan untuk divalidasi oleh ahli untuk menerima masukan. Kemudian produk yang telah dibuat juga akan divalidasi oleh praktisi untuk mendapatkan masukan secara praktis. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang telah divalidasi kelayakannya oleh ahli dan praktisi. Di dalam tahap pengembangan ini juga terdapat proses perbaikan atau kelengkapan dari produk yang dikembangkan berdasarkan masukan dari ahli dan praktisi.

#### 4) *Implementation*

Tahap ini akan menghubungkan perancang dengan pengguna secara langsung, yaitu produk media permainan ular tangga yang dikembangkan akan diimplementasikan kepada siswa. Pada tahap ini siswa akan dibimbing untuk memecahkan masalah yang terdapat pada tahap *Analysis* menggunakan produk yang telah dikembangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tahap ini akan menghasilkan *output* kompetensi siswa berupa keterampilan membaca permulaan.

#### 5) *Evaluation*

Pada tahap terakhir ini dilakukan evaluasi yaitu penilaian terhadap pengembangan yang telah dilakukan dan dampak yang diperoleh dari penggunaan produk media pembelajaran UTAKU (Ular Tangga Kartu). Pada tahap ini data akan divalidasi kembali oleh ahli untuk menilai efektivitas produk. Peneliti diharuskan melakukan revisi apabila produk memiliki kekurangan yang disampaikan oleh ahli. Kemudian produk layak digunakan jika ahli telah melakukan validasi dan menyatakan tidak ada kekurangan yang perlu diperbaiki pada produk.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket atau kuesioner dan dokumentasi. Ketiga teknik

tersebut digunakan sebagai upaya untuk memperoleh informasi dan data secara maksimal yang akan menunjang penelitian ini.

Observasi dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan keadaan sebenarnya di lapangan. Tak hanya itu, menurut Maharani, D. (2018), observasi juga dapat dilakukan untuk mengamati sikap dan keterampilan siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Khususnya pada penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan. Menurut Rusdi (2018, hlm 236) dengan kegiatan observasi juga peneliti mendapatkan informasi prosedural dalam penggunaan produk, dampak yang diamati saat proses uji coba, dan kesulitan yang dialami partisipan saat menggunakan produk. Observasi yang digunakan adalah pedoman observasi (*observatorial protocol* atau *observation guide*).

Angket atau kuesioner digunakan sebagai validasi oleh ahli dan praktisi kemudian digunakan oleh siswa sebagai partisipan untuk mengetahui penggunaan produk media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2019, hlm 234) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan secara tertulis untuk dijawab oleh responden. Kuesioner dilakukan untuk divalidasi oleh ahli mengenai kelayakan produk yang dibuat dan untuk mengetahui pendapat guru dan siswa mengenai pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Instrumen ini disusun untuk mengetahui kelayakan dari media permainan ular tangga yang dikembangkan. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *guttman*.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media**

No.	Indikator	Aspek
1.	Kreativitas media	Umum
2.	Inovasi media	

3.	Daya tarik media	
4.	Tampilan visual media	Desain
5.	Kejelasan tulisan dalam media	
6.	Kesesuaian proporsi gambar pada media	
7.	Tata letak gambar	
8.	Tata letak tulisan	
9.	Ketepatan pemilihan warna	
10.	Ketepatan pemilihan gambar	
11.	Ketepatan pemilihan huruf	
12.	Kemudahan pengoperasian media	Keterlaksanaan
13.	Kemudahan pemahaman materi	
14.	Kemudahan pengoperasian media	
15.	Kemampuan media untuk dapat digunakan kembali	Reusabilitas

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi**

No.	Indikator	Aspek
1.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	Kurikulum
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	
3.	Ketepatan pemilihan indikator pembelajaran	
4.	Kesesuaian dengan standar kompetensi Bahasa Indonesia untuk Kelas 1 SD	
5.	Kesesuaian dengan indikator membaca pengenalan bentuk huruf	Penyajian Materi
6.	Kesesuaian dengan indikator membaca pengenalan unsur linguistik yaitu satu suku	

	kata, dua suku kata, tiga suku kata, empat suku kata, diftong dan gabungan huruf konsonan	
7.	Kesesuaian dengan indikator membaca pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi, yaitu kemampuan menyuarakan bahan tertulis	
8.	Kesesuaian dengan indikator membaca kecepatan membaca ke taraf lambat	
9.	Penyajian materi lengkap	
10.	Gambar pada media mendukung pemahaman siswa terhadap materi	
11.	Kesukaran materi sesuai dengan karakteristik siswa	
12.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi
13.	Penggunaan bahasa yang baik	
14.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	Kebahasaan
15.	Kata dan kalimat mudah dipahami	

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Praktisi**

No.	Indikator	Aspek
1.	Media sesuai dengan kompetensi dasar	Materi
2.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	
3.	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan siswa	
4.	Kata dan kalimat pada media meningkatkan aspek pengetahuan siswa	



5.	Gambar yang digunakan tepat untuk mendukung tujuan pembelajaran	Penggunaan
6.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	
7.	Media mudah digunakan oleh siswa	
8.	Media membantu aktivitas pembelajaran	
9.	Media menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran	
10.	Ketahanan media baik	
11.	Ukuran media memadai untuk digunakan di dalam dan luar ruangan	Efektivitas
12.	Media membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	
13.	Media mendorong minat siswa untuk belajar membaca	
14.	Penyampaian tulisan dan gambar yang digunakan pada media dapat dipahami siswa	
15.	Media memudahkan siswa dalam kegiatan membaca	

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Siswa**

No.	Indikator	Aspek
1.	Ketertarikan kepada media	Desain
2.	Kejelasan tulisan pada media	
3.	Kemudahan penggunaan media	Keterlaksanaan
4.	Kemudahan pemahaman materi	
5.	Mendorong minat membaca dengan menggunakan media	Efektivitas

Dokumentasi dilakukan guna memperoleh informasi tambahan dan melengkapi data yang kurang dari observasi dan kuesioner.

### 3.6 Teknik Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui pendapat partisipan mengenai produk media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan skala guttman untuk mengukur pendapat partisipan. Sugiyono (2013 hlm 96) mengemukakan bahwa skala guttman merupakan skala pengukuran dengan jawaban tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain. Skala guttman dapat dibuat menjadi pilihan ganda maupun dibuat ke dalam bentuk *checklist*. Jawaban dapat dibuat dengan skor tertinggi satu dan skor terendah nol. Berikut interpretasi data skala guttman menurut Arikunto (dalam Pemasari, 2015, hlm 32):

**Tabel 3.5 Interpretasi Data Skala Guttman**

Tingkat Pencapaian	Interpretasi
76 – 100%	Baik
60 – 75%	Cukup
< 74%	Kurang

Untuk menghitung persentase skala guttman seperti di atas, dapat dilakukan dengan menghitung persentase hasil validasi. Berikut rumus yang digunakan pada skala guttman menurut Pemasari (2015, hlm 32) untuk menghitung persentase hasil validasi:

$$P = \frac{\sum a}{\sum b} \times 100\%$$

#### Keterangan:

P = Persentase hasil validasi

$\sum a$  = Jumlah pertanyaan benar

$\sum b$  = Jumlah semua pertanyaan

Setelah persentase dihitung, maka akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas dan kelayakan media UTAKU (Ular Tangga Kartu) untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.