

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

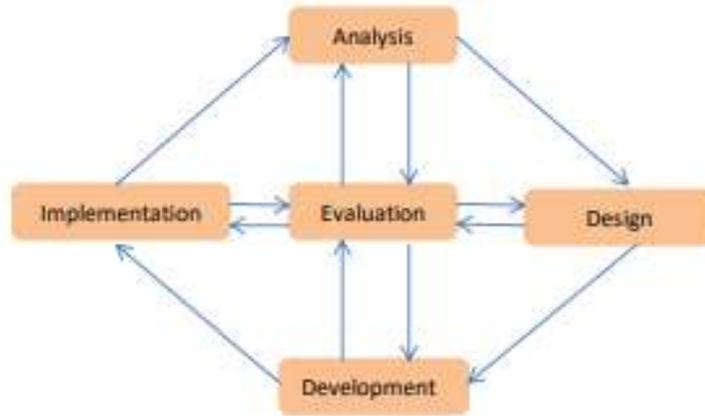
Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, dikembangkan suatu media pembelajaran yaitu Dadu Bercerita. Metode penelitian yang akan dipakai yaitu Penelitian *Design and Development* (D&D). Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat diaplikasikan dalam konteks materi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, khususnya untuk keterampilan berbicara.

Penelitian ini dilakukan dengan metode D&D (*Design and Development*). *Design and Development* atau D&D yaitu studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan (Richey dan Klein, 2014). *Design and Development* (D&D) mempunyai tahap dari mendesain produk, mengembangkan produk (media pembelajaran) melalui uji validitas produk dari berbagai ahli. Model *Design and Development* memiliki lima langkah yang sederhana dan diimplementasikan untuk mengembangkan sebuah produk, seperti bahan ajar, model pembelajaran, video tentang pembelajaran, multimedia, media pembelajaran, dan sebagainya. Penelitian D&D ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berupa media dadu bercerita. Produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya oleh ahli media serta akan mendapatkan respons dari pengguna media yang merupakan guru dan siswa.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yang merujuk pada langkah utama ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Perancang dan pengembang dapat berkreasi atau berinovasi dalam menjabarkan langkah-langkah atau tahapan secara detail yang terdapat dalam tahapan utama (Rusdi, 2018). ADDIE merupakan tahapan-tahapan

dalam mendesain dan mengembangkan yang dilakukan oleh Tegeh, Jampel dan Pudjawan. Tahapan-tahapan kerangka ADDIE (Tegeh, Jampel, dan Pudjawan, 2014) digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Tahapan-tahapan yang terdapat pada model ADDIE saling berkaitan satu sama lain. Tahap analisis dilakukan dalam penulisan ide dasar pengembangan media pembelajaran, memeriksa permasalahan yang dimiliki siswa serta kebutuhan dalam penggunaan media, dan kompetensi kurikulum yang dituntut kepada siswa. Selanjutnya pada tahap desain dilakukan pembuatan rumusan media yang akan dikembangkan dengan jelas, seperti deskripsi umum media dan *storyboard*. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, membuat media sesuai dengan rancangan, meminta penilaian kepada ahli media, dan melakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Setelah media dikembangkan, selanjutnya media diimplementasikan kepada pengguna yaitu guru dan siswa. Hasil dari respons ahli media, serta responden yaitu guru dan siswa dituliskan dengan sistematis pada tahap evaluasi. Selain itu, tahap evaluasi berisi seberapa efektif penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

Rencana penelitian ini bermaksud untuk merancang dan menciptakan sebuah produk berupa dadu untuk keterampilan bercerita siswa. Rencana penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut ini (Tegeh, Jampel, dan Pudjawan, 2014):

1. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis meliputi beberapa kegiatan (a) melakukan analisis mengenai kompetensi yang dituntut kepada siswa. Tahap ini difokuskan pada kompetensi yang akan dicapai oleh siswa kelas V sekolah dasar berupa Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Inti (KI), dan indikator yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kompetensi yang harus diraih oleh siswa dari kompetensi kerohanian, wawasan, perilaku, dan keterampilan. Kompetensi Dasar yang akan dianalisis yaitu kompetensi dasar dalam materi teks fiksi dan non-fiksi. Indikator dirumuskan untuk mencapai kompetensi yang ini dicapai dari produk yang akan dirancang, (b) melakukan analisis terlebih dahulu mengenai karakteristik pada siswa tentang wawasan, keterampilan, perilaku yang dimiliki oleh siswa beserta perspektif lainnya yang terkait, dilakukan melalui pengamatan berupa observasi langsung.

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Materi dan tujuan pembelajaran yang telah di analisis dipersiapkan sesuai dengan kompetensi yang dituntut oleh siswa untuk memberikan solusi sekaligus menambah pengetahuan dan pengalaman bagi siswa adanya media yang akan dirancang. Tahap desain ialah tahap merancang media secara keseluruhan. Pada tahap ini, akan ditentukan desain materi berupa desain gambar dan desain bentuk variasi media. Tahap desain ini media akan ditentukan spesifikasi produk dengan memperhatikan karakteristik dari peserta didik mulai dari ukuran tulisan, bentuk, gambar, kombinasi warna, jenis tulisan, dan sebagainya agar media yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik. Kemudian media yang akan dikembangkan dilengkapi dengan Garis Besar Program Media.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga ini yaitu aktivitas untuk mengartikan detail dari desain ke dalam bentuk fisik sehingga pada aktivitas ini akan menghasilkan bentuk dasar (prototype) produk dari pengembangan. Kegiatan tahapan pengembangan ini yaitu pencarian dan pengumpulan data dari berbagai referensi yang nantinya dibutuhkan untuk mengembangkan materi pembelajaran, pemilihan gambar atau ilustrasi, pengetikan, penyusunan instrumen-instrumen untuk keperluan evaluasi, dan sebagainya. Selanjutnya, dilakukan tahap untuk memvalidasi produk dari berbagai para ahli, seperti ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan tahap validasi, akan didapatkan penilaian atau uji validitas dari para ahli menggunakan lembar

instrumen yang telah dirancang. Lembar instrumen tersebut akan diperoleh data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dirancang.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Hasil pengembangan yang diimplementasikan pada kegiatan belajar ini untuk memahami pengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran seperti keberhasilan produk yang dikembangkan dan dapat mencapai tujuan serta kompetensi yang diharapkan, kemenarikan produk pengembang dapat menciptakan kondisi belajar yang memuaskan, memotivasi belajar siswa, dan efisien terhadap penggunaan seperti waktu, dana, dan tenaga dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan terakhir ini, dilakukan evaluasi. Evaluasi didapatkan dari validator media dan respon pengguna. Evaluasi dapat dilaksanakan saat pengumpulan data pada setiap langkah-langkah yang digunakan dalam penyempurnaan media. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis media masih terdapat kekurangan atau tidak dalam implementasi.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian pengembangan media dadu bercerita dijabarkan sebagai berikut.

- a. Ahli media merupakan dosen Multimedia UPI Kampus Cibiru yang akan menilai dan memvalidasi media dadu bercerita.
- b. Ahli bahasa merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang akan menilai dan memvalidasi kebahasaan media dadu bercerita
- c. Guru kelas V di SDS Pasirgede.
- d. Siswa kelas V yang terdiri dari 11 orang.

Subjek penelitian dipilih secara acak dari keseluruhan kelas, kriteria ini didapatkan berdasarkan hasil observasi lapangan di salah satu sekolah dasar kelas V di Kabupaten Sumedang.

3.4 Instrumen Penelitian

Jenis instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket. Angket tertutup digunakan dengan menggunakan beberapa pilihan alternatif jawaban. Beberapa alternatif jawaban, dapat mempermudah dalam mencapai tujuan penelitian. Instrumen angket diujikan validitasnya oleh para ahli sebagai bahan perbaikan untuk kemudian diberikan kepada responden.

a) Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Kualitas Teknis	Kebergunaan	6
Kualitas Desain	Kualitas desain dadu bercerita	3

b) Angket Respons Guru

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respons Guru

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Isi/Materi	Kejelasan Materi	3
Kualitas Media	Kebergunaan	3

c) Angket Respons Siswa

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Isi/Materi	Kejelasan Materi	3
Kualitas Media	Kebergunaan dan kualitas dadu bercerita	5

3.5 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses yang dilakukan berbagai cara atau teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data yang ada serta mengambil data pada penelitian (Suwartono, 2014). Instrumen merupakan alat untuk mengumpulkan data pada penelitian. Instrumen penelitian yaitu alat untuk menghimpun dan memperoleh data pada saat penelitian. Oleh karena itu, data atau informasi dapat dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian, seperti di bawah ini.

3.5.1 Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media diisi oleh seorang ahli media untuk memvalidasi media atau produk yang sedang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran serta memperoleh masukan atau saran untuk mendapat revisi terhadap media pembelajaran yang dirancang. Ahli media untuk media pembelajaran dadu bercerita yaitu dosen Multimedia yang akan menilai media dadu bercerita dari segi desain dan warna. Lembar instrumen ini dipakai pada saat langkah *development* atau pengembangan. Terdapat beberapa penilaian pada media sebagai berikut.

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
1	Kualitas teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Mempermudah dalam proses pembelajaran
			Mempermudah guru menyampaikan materi
			Mempermudah siswa dalam memperoleh keterampilan
			Media mudah digunakan oleh siapa saja, di mana saja dan kapan saja
			Bahan media yang digunakan tepat bagi siswa
			Media yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran
2	Kualitas desain	Desain dadu bercerita	Gambar menarik bagi siswa
			Ketepatan dalam pemilihan warna
			Keseimbangan tata letak gambar
			Ukuran media tepat bagi siswa

3.5.2 Lembar Angket Respons Siswa

Lembar angket respons siswa ini di isi oleh siswa kelas V sekolah dasar untuk memahami tanggapan dan penilaian dari sudut pandang siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat. Angket respons siswa digunakan pada saat tahap implementasi setelah produk diujicobakan pada saat pembelajaran. Melalui angket respons siswa ini, akan didapatkan data berupa penilaian terhadap produk yang dirancang dan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini terdapat aspek yang akan menjadi penilaian dalam angket ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.6 Angket Respons Siswa

No	Aspek	Item Pertanyaan
1	Isi/materi	Kejelasan penyampaian materi
		Kemenarikan dalam penyampaian materi
		Kemudahan dalam memahami materi
2	Media	Kemenarikan gambar
		Kemenarikan warna
		Kemudahan dalam penggunaan media
		Media dapat meningkatkan keaktifan siswa
		Kebermanfaatan media

3.5.3 Lembar Angket Respons Guru

Lembar angket respons guru ini diisi oleh guru kelas IV untuk mengetahui tanggapan dan penilaian mengenai media pembelajaran yang telah dirancang. Angket respons guru ini digunakan saat tahap implementasi setelah produk diujicobakan. Melalui angket respons guru, akan didapatkan data berupa penilaian terhadap produk yang dirancang. Terdapat beberapa aspek yang dinilai dalam angket respons guru sebagai berikut.

Tabel 3.7 Angket Respons Guru

No	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
1	Isi/materi	Kejelasan materi	Ketepatan materi sesuai dengan kompetensi dasar
			Sistematika penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi
			Gambar atau ilustrasi sesuai dengan materi
2	Kualitas media	Kebergunaan	Media mudah digunakan
			Menarik minat dan perhatian siswa
			Fleksibilitas penggunaan

3.6 Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis Deskriptif kualitatif dan kuantitatif, data yang dianalisis merupakan hasil validasi dari ahli media, angket respons guru, dan siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menguraikan semua tanggapan serta saran yang didapatkan dari lembar instrumen. Melalui tahap uji coba akan diperoleh data menggunakan angket penilaian yang berisi

kritikan, saran, dan masukan yang dapat diperbaiki. Teknik analisis data yang dipakai untuk mengelola data yaitu menggunakan skala likert. Skor dari skala likert dikaji melalui perhitungan presentase rata-rata dari setiap angket.

Tabel 3.8 Skoring Skala Likert

Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang
Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
4	3	2	1

Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket dijumlahkan dan diubah kedalam bentuk presentase dengan membagi skor ideal dari setiap masing-masing angket, rumus tersebut sebagai berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Hasil perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk penelitian kualitatif mengacu pada kriteria interpretasi skor. Dengan demikian, diperoleh hasil perhitungan persentase penelitian ini menafsirkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut.

Tabel 3.9 Interpretasi Skor

No	Presentase	Kriteria interpretasi
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

Tabel 3.10 Interpretasi Skor

No	Presentase	Kriteria interpretasi
1	0% - 20%	Sangat tidak baik
2	21% - 40%	Tidak baik
3	41% - 60%	Cukup baik

Annida Fitri Ananda, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERCEKITA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD

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

4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat baik

Data yang telah diinterpretasikan diubah ke dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel tersebut merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini menjelaskan dengan melihat hasil dari deskripsi presentase siswa, serta menjelaskan situasi dalam proses kegiatan pembelajaran dengan mengaplikasikan media dadu bercerita dari hasil lembar angket.