BAB III

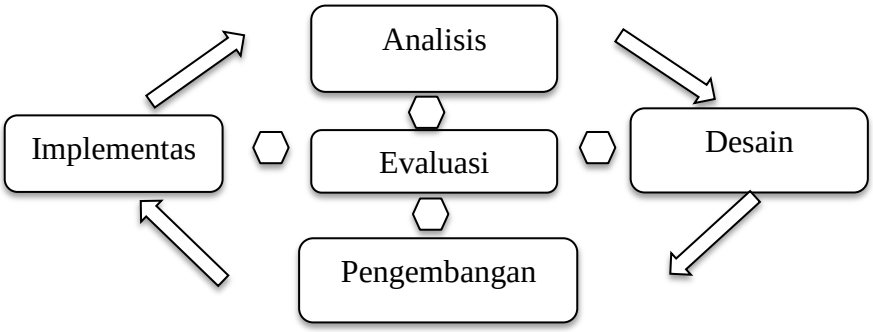
METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research And Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan *(R&D)* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[1]

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang akan digunakan untuk media pembelajaran, model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Pada model ADDIE terdapat lima tahap pengembangan yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.[2]

Tahap-tahap model penelitian ADDIE



Tahapan ADDIE Model[3]

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 297

[2] Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), 125.

[3] I Made Tegeh Dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2004), 42.

B. Prosedur Pengembangan

ADDIE merupakan salah satu model pengembangan sederhana yang dapat dilakukan dalam penelitian. Model penelitian ADDIE ini sederhana dan mudah untuk memproduksi bahan ajar sehingga cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian model ADDIE adalah:[4]

1. Analisis (*Analysis)*

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang ditimbulkan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di sekolah, berikut kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap ini (a) menganalisis pelaksanaan pembelajaran pada kelas I SDN Blukbuk I pada materi membaca permulaan. (b) menganalisis apakah media yang akan digunakan untuk kegiatan praktek pembelajaran mudah dan praktis digunakan. (c) menganalisis apakah siswa menjadi lebih tertarik dan aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media yang digunakan.

2. Desain *(desain)*

Setelah analisis kebutuhan dilakukan langkah selanjutnya yaitu tahap desain. Tahap desain yang dilakukan yaitu membuat desain media kartu kata yang dikembangkan dengan menentukan bahan-bahan yang digunakan untuk

[4] I Made Tegeh Dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, 42-43.

membuat media diantaranya kertas berbentuk persegi dengan berbagai warna yang didalamnya tertulis huruf abjad, dan kartu yang berisi gambar.

3. Pengembangan *(Development)*

Tahap ketiga dalam model penelitian ini adalah tahap pengembangan. Kegiatan pada tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga kegiatan ini menghasilkan prototipe produk pengembangan. Proses pengembangan terdiri dari desain media kartu kata serta langkah-langkah dalam penggunaan media sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.

Media kartu kata ini berbentuk persegi dengan warna warni bervariasi dimana pada sebuah kartu berisi gambar dan kata yang menunjukkan identitas gambar. Kartu lain berisi huruf besar dan huruf kecil.

4. Implementasi *(Implementation)*

Selanjutnya adalah tahap implementasi, dimana pada tahap ini media diujikan langsung kepada subjek penelitian yakni siswa-siswi kelas I SDN Blukbuk I. Pengujian ini dilakukan untuk melaksanakan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan dengan kuesioner yang diisi oleh siswa-siswi. Tahap implementasi ini dapat memakan waktu yang cukup lama sesuai dengan respon pengguna terhadap produk yang diuji cobakan.

5. Evaluasi *(evaluation)*

Setelah melewati tahap implementasi selanjutnya ke tahap akhir yaitu evaluasi. Evaluasi yaitu tahap dimana hasil dari implementasi dianalisa untuk melihat bagaimana kualitas serta kuantitas dari produk yang dikembangkan. Apabila setelah dievaluasi produk masih terdapat kekurangan bisa dilakukan proses atau tahapa awal untuk melakukan pembenahan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data berupa wawancara, observasi, angket dan tes.[5]

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.[6] peneliti hanya menanyakan hal-hal pokok yang menjadi permasalahan di sekolah SDN Blukbuk I. Wawancara dilakukan kepada wali kelas I.

---

[5] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* 224.
[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan (R&D),*197.

2. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.[7] observasi ini dilakukan pada saat pengumpulan data untuk menyusun proposal skripsi, teknik observasi dilakukan untuk memperoleh data melalui pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian untuk mempermudah pengambilan data. Data yang diteliti adalah guru, peserta didik dan media yang digunakan.

3. Angket

Kuesioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah petanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian.[8] Penelitian ini menggunakan angket untuk memperoleh data dengan cara menyebarkan angket kepada ahli me dia, ahli materi, dan juga wali kelas I sebagai pengamat pada saat berlangsungnya proses uji coba produk kepada pengguna yaitu siswa kelas I SDN Blukbuk I untuk mengetahui kelayakan produk yang peneliti kembangkan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dala kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen merupakan

---

[7] Darwayyan Syah Dan M Djazimi, *Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam,* (Jakarta: UIN, 2006), 13.

[8] Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan,* (Bandung, Alfabeta, 2013), 28.

alat bantu bagi peneliti di dalam menggunakan metode pengumpulan data.[9] Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, dan kuesioner.

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan kepada wali kelas I SDN Blukbuk I. Kegiatan wawancara guru kelas dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan data tentang ketersediaan media pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

Narasumber	Pernyataan
Wali kelas I SDN Blukbuk I	1. Pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan pada kelas I SDN Blukbuk I. 2. Pembelajaran membaca permulaan pernah menggunakan media kartu kata 3. Minat siswa ketika berlangsungnya kegiatan membaca.

2. Pedoman Observasi

Observasi ini dilakukan untuk memantau kegiatan proses belajar mengajar di kelas yang akan diamati atau diteliti di kelas I SDN Blukbuk I.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Sekolah

Komponen	Aspek yang diteliti
Pembelajaran	1. Melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan pada kelas I. 2. Penggunaan media atau alat lain sebagai penunjang dalam kegiatan membaca. 3. Mengamati minat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran membaca.

[9] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 1998), hal.134.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Saat Uji Coba Produk

Aspek	Penilaian
Sikap Keterampilan	1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perintah guru 2. Menunjukkan sikap percaya diri 3. Mampu mengenal huruf 4. Mampu merangkai kata sederhana 5. Mampu mengucapkan lafal huruf dengan benar.

3. Kuesioner

a. Kuesioner validasi produk Ahli Media

Angket validasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan ahli media dimana ahli media menilai kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dilapangan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Media

Indikator	Penilaian
Bahan Tampilan	• Ketepatan pemilihan bahan • Bahan yang digunakan dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama • Warna menarik • Gambarnya bervariasi • Media aman digunakan • Sederhana dan mudah • Ketepatan ukuran huruf • Mudah dibawa

Tabel 3.5 Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Media (Dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Fisik/Tampilan						
1.	Media tahan lama untuk dipakai					
2.	Media aman digunakan					
3.	Desain media kartu kata					
4.	Kemenarikan media kartu kata					
5.	Ketepatan ukuran huruf					
6.	Kesesuaian ukuran bentuk media kartu kata					
7.	Kesederhanaan bentuk media kartu kata					
8.	Ketepatan ilustrasi bentuk media kartu kata dengan materi					
Aspek Bahan						
1.	Ketepatan pemilihan bahan					
2.	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					
3.	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)					
Aspek Pemanfaatan						
1.	Kemudahan penggunaan media					
2.	Kemudahan membawa media					
3.	Kemudahan pembuatan media					
4.	Kemudahan menyimpan media					
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa					
Total						

Keterangan :

1 = 0% - 25% = Sangat Kurang

2 = 26% - 49% = Kurang

3 = 50% - 75% = Cukup

4 = 76% - 85% = Baik

5 = 86% - 100% = Sangat Baik

b. Kuesioner validasi produk ahli materi

Kuesioner validasi produk dilakukan kepada guru kelas I. Kuesioner ini bersifat terbuka, dengan tujuan agar responden dapat memberikan jawaban secara nyata dan sesuai dengan kondisi yang ada.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Materi

Indikator	Penilaian
Kesesuaian materi dengan KD Penyajian Perkembangan	1. Kelengkapan materi 2. Keluasan materi 3. Kedalaman materi 4. Pengantar proses pembelajaran 5. Keruntutan konsep 6. Ketepatan media dengan pembelajaran 7. Keefektifan materi mengguakan media kartu kata 8. Mendorong perkembangan aspek kognitif 9. Mendorong perkembangan aspek afektif 10. Mendorong perkembangan aspek psikomotorik

Tabel 3.7 Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Materi (Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten)

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan standar kompetensi					
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar					
3.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
4.	Media dapat mendorong aktivitas siswa					
5.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik					
6.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari					
7.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran					
8.	Penggunaan media dapat memudahkan memahami materi					
9.	Media kartu kata mudah dipahami siswa					
10.	Media mudah digunakan oleh guru					
11.	Media mudah digunakan oleh siswa					
12.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi					

	belajar membaca siswa					
13.	Media dapat menciptakan interaksi peserta didik dengan guru					
14.	Media kartu kata dapat meningkatkan minat belajar siswa					
15.	Materi yang disampaikan menjadi lebih bermanfaat dengan menggunakan media kartu kata					
Total						

Keterangan :

1 = 0% - 25% = Sangat Kurang

2 = 26% - 49% = Kurang

3 = 50% - 75% = Cukup

4 = 76% - 85% = Baik

5 = 86% - 100% = Sangat Baik

c. Kuesioner validasi penyempurnaan produk kepada pengguna siswa setelah di uji validitas dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Wali Kelas I

Indikator	Penelitian
Kemenarikan	1. Siswa tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata 2. Media pembelajaran berwarna-warni sehingga membuat siswa semangat belajar 3. Menyenangkan sehingga siswa tidak bosan di kelas
Memahami materi	4. Siswa mudah memahami media kartu kata 5. Media ditampilkan dengan sederhana 6. Media yang ditampilkan dapat memperjelas materi 7. Media kartu kata dapat membantu siswa dalam memahami materi
Kerjasama	8. Media kartu kata dapat membuat siswa bekerjasama dengan teman

Tabel 3.9 Instrumen Penilaian Siswa Oleh Wali Kelas

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Fisik/Tampilan						
1.	Warna kartu bervariasi sehingga siswa semangat belajar					
2.	Media kartu kata mudah siswa pahami					
3.	Media ditampilkan secara sederhana					
Aspek Penggunaan						
4.	Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa					
5.	Media kartu kata dapat membantu siswa belajar membaca/engenal huruf					
6.	Siswa tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media kartu kata					
7.	Pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata sangat menyenangkan sehingga siswa tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung					
Aspek Pemanfaatan/Tujuan						
8.	Media kartu kata dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					
9.	Tujuan pembelajaran dalam setiap pebelajaran disampaikan dengan jelas					
10.	Penyajian media kartu kata memperjelas pemahaman siswa terhadap materi membaca permulaan					
Total						

Keterangan :

1 = 0% - 25% = Sangat Kurang

2 = 26% - 49% = Kurang

3 = 50% - 75% = Cukup

4 = 76% - 85% = Baik

5 = 86% - 100% = Sangat Baik

Tabel 3.10 Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Siswa

No	Nama	Dapat mengenali huruf				Dapat melafalkan huruf dengan benar				Dapat membaca kata				Jumlah skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Keterangan :

1 = 0% - 25% = Sangat Kurang

2 = 26% - 49% = Kurang

3 = 50% - 75% = Cukup

4 = 76% - 85% = Baik

5 = 86% - 100% = Sangat Baik

E. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang kita buat. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut.[10]

Validasi produk tentang media kartu kata mencakup validasi ahli media, validasi ahli materi yang dilakukan dalam bentuk kolom yang sudah revisi oleh masing-masing pakar tenaga ahli di bidangnya. Validasi ahli media dilakukan oleh 1 orang validator yang ahli dari bidang media dan pengembangan. Sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang validator yaitu tenaga yang ahli dalam pendidikan khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membawa

---

[10] Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 273.

kesimpulan untuk umum atau generalisasi.[11] Penyajian data deskriptif dapat dilakukan melalui penyajian table, grafik, diagram, skala, penghitungan rata-rata, standar deviasi, dan penghitungan persentase.

Skala yang digunakan dalam data angket yang dibagikan adalah skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang gejala atau kejadian sosial.[12] Konversi data kuantitatif dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.11 Interval Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Untuk mendapatkan skor dilakukan dengan cara menghitung rata-rata (mean) terlebih dahulu. Kemudian Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus berikut : Persentase = $\frac{\sum x}{SMI}$ X 100%

Keterangan : $\sum$x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Tabel 3.12 Kategorisasi Skala

[11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,*147.
[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* 93.

Persentase Skor	Kategorisasi
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
50% - 75%	Cukup
26% - 49%	Kurang
0% - 25%	Sangat Kurang

Keterangan:

Persentase = ∑x (Jumlah Skor) : SMI (Skor Maksimal Ideal) X 100

Berdasarkan table diatas, maka produk pengembangan media kartu kata dapat dikatakan:

1. Sangat baik apabila jumlah skor yang diperoleh antara 86 sampai dengan 100.
2. Baik apabila jumlah skor yang diperoleh antara 76 sampai dengan 85.
3. Cukup apabila jumlah skor yang diperoleh antara 50 sampai dengan 75.
4. Kurang apabila jumlah skor yang diperoleh antara 26 sampai dengan 49.
5. Sangat kurang apabila jumlah skor yang diperoleh antara 0 sampai dengan 25.

Dalam penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal 50 sampai dengan 75 dengan kategori “Cukup” jadi jika hasil penelitian dari ahli media dan ahli materi yang telah dianalisis dengan hasil jumlah skor

memperoleh nilai minimal 50 sampai dengan 75 dengan kategori “Cukup” maka pengembangan media kartu kata pada kelas I SDN Blukbuk materi membaca permulaan dianggap “Cukup layak digunakan”.

G. Subjek Penelitian

Lokasi uji coba produk dalam penelitian ini adalah di SDN Blukbuk I yang beralamat di Kampung Blukbuk Desa Blukbuk Keecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang. Subjek dalam penelitian ini adalah sumber data yang mampu dijadikan penguji produk yang dikembangkan yaitu ahli media, ahli materi, dan pengguna atau siswa. Siswa yang menjadi pengguna produk akhir pengembangan adalah siswa kelas 1 SDN Blukbuk I.

H. Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020 – 2021 dengan alokasi waktu sebagai berikut.

Tabel 3.13 Alokasi Waktu Penelitian

No	Bulan / Tahun	Pelaksanaan Penelitian
1.	9 Desember 2019	Observasi atau wawancara ke kepala sekolah dan wali kelas 1 SDN Blukbuk I
2.	20 – 25 Juli 2020	Desain Produk
3.	25 September 2020	Uji validasi produk ahli materi kampus UIN Banten
4.	27 Agustus 2020	Uji validasi produk ahli media
5.	15 September 2020	Revisi produk ahli media
6.	6-7 Oktober 2020	Uji coba produk di kelas 1 SDN Blukbuk I