

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada teori ADDIE. Menurut tegeh,dkk (2014:41) model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berfungsi untuk membantu menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk pembelajaran (Sugiyono, 2015:407).

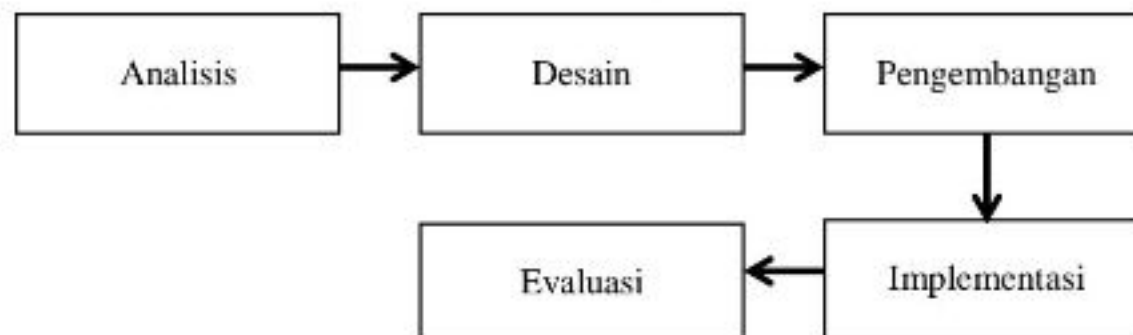
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media *Flash card* pada kegiatan membaca permulaan siswa kelas III SD mengikuti tahapan-tahapan yang terdapat pada model ADDIE. Pada model tersebut terdapat 5 tahapan yang diungkapkan oleh Tegeh, dkk (2014:42) antara lain : (1) Analisis kebutuhan yang dialami disekolah dasar, (2) Desain metode media *Flashcard*, (3) Pengembangan metode media *Flashcard* berdasarkan hasil desain, (4) Implementasi metode media *Flashcard*, dan (5) Evaluasi metode media *flash card* berdasarkan hasil revisi pada tahap implementasi.

Tahapan-tahapan yang telah ditetapkan tersebut dilakukan secara bertahap. pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development Implementation, dan Evaluation.* Hal tersebut memudahkan peneliti dalam melakukan pengembangan terhadap metode media *Flashcard* untuk kegiatan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri Jamboe Manyang.

Pengembangan merupakan salah satu cara untuk menciptakan sebuah inovasi terbaru pada proses belajar mengajar agar mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini tidak bersifat baru melainkan mengembangkan metode dan media yang sudah ada. Peneliti melakukan sebuah pengembangan dengan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan berbahasa pada siswa kelas III SDN Jamboe Manyang. Hal ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

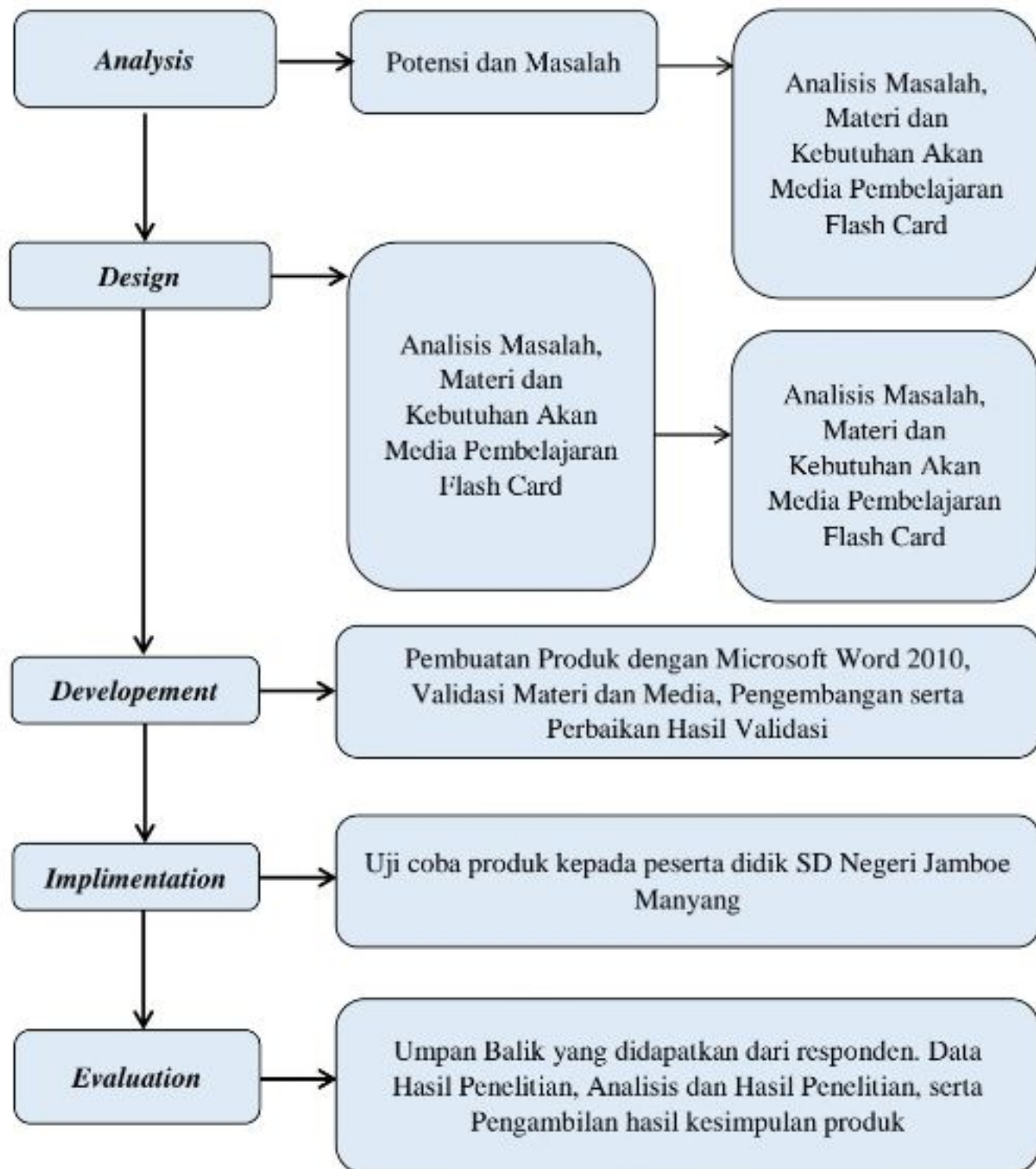
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan langkah – langkah yang di tempuh oleh penelitian dalam mengembangkan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan. Adapun tahapan tersebut dijelaskan dalam bagan sebagai berikut:



Sumber : Tegeh (2014:42)

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan



Gambar 3.2 Langkah-langkah Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan prosedur penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan yang ditemukan oleh peneliti di SDN Jamboe Manyang dijadikan pedoman dalam pengembangan media *flash card* yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Analisis tersebut berisi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya pada saat membaca. Pada saat peneliti melakukan analisis kebutuhan bersama guru kelas, ditemukan permasalahan bahwa siswa belum mampu membaca dengan baik dan pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan metode dan media yang tepat.

2. Tahap Desain

Setelah analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa langkah yaitu, tahap desain dilakukan oleh peneliti untuk menyusun rancangan pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan media yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang penelitian dengan menentukan materi yang akan digunakan yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu membaca, manajemen kelas yang akan digunakan saat pembelajaran dan metode assesmen dan evaluasi yang digunakan untuk melihat keefektifitasan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi terhadap produk dengan dosen pembimbing. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kekurangan dalam pembuatan produk (*media flash card*) sehingga peneliti dapat memperbaiki sesuai dengan evaluasi yang diberikan.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan desain pembelajaran yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menerjemahkan bentuk desain ke dalam bentuk fisik. Artinya peneliti mulai membuat media flash card untuk penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Peneliti membuat desain media flash card menggunakan aplikasi canva. Desain yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik dari siswa kelas III SDN Jamboe Manyang, yaitu mulai dari pemilihan warna, bentuk, gambar dan bentuk tulisan dari flash card tersebut. Hal tersebut dilakukan agar keterampilan membaca siswa dapat meningkat dan pembelajaran menjadi efektif. Pada tahap pengembangan peneliti kembali melakukan konsultasi produk yang kedua kalinya untuk mengetahui apakah masih ada hal yang harus direvisi sebelum melakukan validasi dengan ahli media, materi.

4. Tahap Implementasi

Peneliti melakukan implementasi terhadap penggunaan metode silaba dan media flash card dengan beberapa dua tahap, yaitu pengimplementasian pada ahli media, ahli materi, ahli metode dan ahli pembelajaran sebagai bentuk validasi dan kepada siswa. Pengimplementasian dengan menghadirkan ahli media, ahli materi, ahli metode dan ahli pembelajaran dilakukan untuk melihat keefektifitasan dan kevalidan dari metode dan media yang telah dirancang oleh peneliti. Hasil dari penilaian yang diberikan oleh ahli akan menjadi bahan revisi bagi peneliti untuk memperbaiki metode dan medianya.

Setelah melakukan implementasi dengan ahli, peneliti melakukan pengimplementasian di SD Negeri Jamboe Manyang. Pengimplementasian ini dilakukan untuk melihat keefektifan, dan kemenarikan media flash card.

Keefektifian dan kemenarikan itu dapat dilihat dari respon siswa yang diberikan saat pembelajaran dan penelitian melalui pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dilihat dari hasil revisi saat tahap pengimplementasian. Evaluasi tersebut berasal dari tim ahli dan siswa. Revisi metode dan media yang dilakukan menjadi pedoman bagi peneliti untuk memperbaiki media agar lebih baik lagi dan siap untuk diaplikasikan saat pembelajaran khususnya kegiatan membaca permulaan di kelas III SDN Jamboe Manyang.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Tempat penelitian merupakan tempat sebenarnya yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Sedangkan waktu penelitian merupakan waktu atau kapan penelitian akan dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini, subjek Penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu (1) Subjek untuk mengukur validitas instrument sebanyak 2 orang yang terdiri atas satu dosen bahasa indonesia dan satu guru bahasa indonesia, (2) Subjek siswa kelas III SD Negeri Jamboe Manyang Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan yaitu sebanyak 19 siswa. Yang dimaksud dan

tujuannya adalah mereka sebagai pihak-pihak yang untuk menjadi sasaran dalam pengumpulan data serta mengobservasi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card* demi meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa serta pengembangan kecerdasan berbahasa pada siswa kelas III SDN Jambo Manyang yang dilihat berdasarkan dari materi keterampilan membaca dan berbicara.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Pada Penelitian ini objek yang diteliti dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Jamboe Manyang Kecamatan Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyak terhadap masalah yang dihadapi oleh subyek penelitian serta kebutuhan untuk penelitian. Adapun beberapa teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data atau informasi terhadap subyek penelitian. Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi nonpartisipan. Pada penelitian yang dilakukan di kelas III SDN Jamboe Manyang ini, peneliti mengamati

pembelajaran sebagai peneliti independen dan tidak terlibat di dalam pembelajaran. Peneliti mengamati bagaimana guru kelas memberikan pembelajaran khususnya saat kegiatan membaca, bagaimana guru menggunakan metode pembelajaran dan apakah menggunakan media dalam pembelajaran.

2. Angket

Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:142). Bentuk umum dari angket terdiri dari 3 bagian , yaitu pendahuluan berisikan petunjuk pengisian angket, bagian identitas responden, dan bagian isi angket. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk melakukan validasi terhadap media dan metode yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk validasi metode silaba dan media flash card ini dilakukan dengan mengundang beberapa subyek uji coba. Adapun subyek uji coba pengembangan tersebut yaitu:

a. Uji Coba Ahli

Validasi untuk penelitian pengembangan metode silaba dan media flash card yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan oleh beberapa ahli, antara lain ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru kelas III), dan siswa kelas

III SDN Jamboe Manyang. Penjelasan validasi uji coba produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel; berikut:

Tabel 3.1 Subyek Validasi Uji Coba Media *Flash Card*

No.	Validasi	Kriteria	Bidang Ahli
1	Dosen Media Pembelajaran		Ahli Media
2	Dosen Materi dan Metode Pembelajaran		Ahli Materi dan Metode Pembelajaran
3	Guru Kelas III SD		Responden
4	Siswa		Responden

b. Uji Coba Siswa

Uji coba siswa dilakukan pada siswa kelas III SDN Jambo Manyang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa pada penggunaan media flash card pada kegiatan membaca di kelas.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan mengambil foto terhadap suatu kegiatan dalam penelitian. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti mengambil foto kegiatan pembelajaran dan kegiatan membaca yang dilakukan oleh kelas III SDN Jamboe Manyang. Selain itu peneliti juga mengambil foto bersama guru kelas III SDN Jamboe Manyang pada saat wawancara dan sebagai bentuk lain dari dokumentasi, peneliti merekam audio dari percakapan wawancara yang

dilakukan bersama guru kelas tersebut sebagai bentuk dokumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui analisis kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru kelas dan siswa kelas III SDN Jamboe Manyang pada kegiatan membaca.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada kegiatan penelitian instrumen penelitian menjadi alat yang digunakan oleh peneliti untuk menjadi panduan dan sumber dalam mengumpulkan informasi terhadap subyek yang akan diteliti. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Panduan observasi

Panduan observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebuah yang berisi indikator yang diharapkan oleh peneliti terhadap pembelajaran di sekolah. Peneliti akan memberikan tanda berupa cek list terhadap indikator yang muncul atau tidak muncul di dalam kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan membaca di kelas III SDN Jambo Manyang. Peneliti juga memberikan deskripsi dan keterangan dari indikator yang ada pada panduan observasi. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah peneliti dalam menemukan masalah yang dihadapi oleh guru kelas III SDN Jambo Manyang pada saat pembelajaran sehingga mempermudah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

4. Lembar Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini, lembar angket yang digunakan oleh peneliti diberikan kepada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli metode dan ahli pembelajaran. Selain itu angket juga diberikan kepada siswa kelas III SDN Jambo Manyang untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media flash card pada kegiatan membaca. Adapun lembar angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Angket Validasi

Angket validasi ini digunakan oleh peneliti untuk memberikan nilai pada media flash card yang dikembangkan. Lembar angket tersebut diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli metode untuk digunakan dalam memvalidasi produk (metode silaba dan media flash card) dari segi materi, penyajian, bahasa yang digunakan. Adapun kisi-kisi lembar validasi media flash card seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Media *Flash Card* (Untuk Ahli Materi dan Ahli Metode Pembelajaran)

Aspek	Indikator
Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
	2. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi
	3. Konsep materi benar sesuai dengan SK dan KD

Metode Pembelajaran	4. Materi mudah dipahami
	5. Metode pembelajaran sederhana
	5. Metode pembelajaran terstruktur
	6. Metode memudahkan pembelajaran
	7. Metode membuat siswa semangat

Sumber : Modifikasi dari Nana Syaodih (2007: 230-241)

Tabel 3.3 Kisi – kisi Lembar Validasi Media *Flash Card* (Untuk Ahli Media)

Aspek	Indikator
Desain Media	1. Tampilan Media Menarik
	2. Bentuk Media Menarik
	3. Warna Media Menarik
	4. Gambar yang digunakan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
	5. Huruf yang digunakan jelas
Konten Media	6. Materi dalam media mudah dipahami
	7. Konsep materi dalam media benar
Manfaat Media	8. Media dapat digunakan dalam kelompok kecil
	9. Media dapat digunakan dalam jangka panjang

Sumber : Modifikasi dari Nana Syaodih (2007:230-241)

b. Respon Siswa dan Guru

Penggunaan media flash card pada pembelajaran merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan membaca siswa kelas III SDN Jambo Manyang. Inovasi ini data dikatakan efektif dilihat dari respon siswa. Lembar respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap penggunaan media flash card pada kegiatan membaca. Angket ini

diberikan kepada siswa dan guru kelas III SD Negeri Jamboe Manyang. setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media flash card. Adapun kisi-kisi angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator
Tampilan Media	Kemenarikan media
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas
	Gambar sesuai dengan karakteristik siswa
Tahapan Pembelajaran (Metode) Materi	Langkah-langkah pembelajaran mudah dilakukan
Manfaat	Suasana pembelajaran menyenangkan
	Kemudahan memahami materi
	Materi yang digunakan menarik
	Peningkatan dalam kegiatan membaca
	Kemudahan belajar
	Peningkatan motivasi belajar

Sumber : Modifikasi dari Nana Syaodih (2007: 230-241)

Tabel 3.5 kisi –kisi Lembar Angket Respon Guru

Aspek	Indikator
Pembelajaran	1. Kesesuaian media dengan materi
	2. Memancing rasa ingin tahu siswa
	3. Metode dan media membuat materi lebih

	mudah dipahami siswa
	4. Metode dan media dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan

Sumber : Modifikasi dari Nana Syaodih (2007:230-241)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan tempat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2004: 280-281).

3.6.1 Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran *flash card* akan dinilai oleh validator ahli materi dan ahli validator desain.

Berikut langkah – langkah dalam melakukan analisis kevalidan media yang dinilai oleh ahli materi dan ahli desain:

1. Peneliti mempersiapkan data - data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria. Berikut merupakan skala penilaian yang di gunakan:

Tabel 3.6 Kriteria penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2015:94)

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validator (V)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Akbar, (2013).

Keterangan:

- V = Persentase Validasi
 f = Jumlah Skor Validasi
 N = Skor Maksimal
 100% = Nilai Ketetapan

4. Hasil validasi media *flash card* telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.7 Persentase Penilaian Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Akbar (2013)

3.6.2 Analisis data kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini dilakukan untuk kepraktisan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan berbahasa pada siswa kelas III SD Jamboe Manyang. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon guru terhadap kepraktisan tersebut.

Berikut langkah – langkah dalam mengetahui kepraktisan media dari angket respon guru:

1. Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk guru dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skor Penilaian Respon Guru

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2015:94)

2. Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase } (P) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Simang, Efendi & Gagaramusu (2019)

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah Skor Respon Guru

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

3. Menentukan kriteria terhadap kepraktisan media dari hasil respon guru, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian

Interval Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Arikunto & Cepi (2010)

3.6.3 Analisis Angket Respon Siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui efektifitas belajar siswa kelas III SDN Jambo Manyang terhadap pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan berbahasa pada siswa kelas III SD Jamboe Manyang, berdasarkan dari respon siswa terhadap penggunaan media. Berikut merupakan rumus dalam menentukan efektifitas penggunaan media Menurut (Simang, Efendi, dan Ggaramusu, 2017):

$$P = \frac{\text{Skor respon siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan persentase terhadap efektifitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Persentase Kriteria Penilaian Efektifitas

Persentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat Efektif
61% – 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Sangat Tidak Efektif

Smuber: Arikunto (2019:18)