

BAB III

METODE PENELITIAN

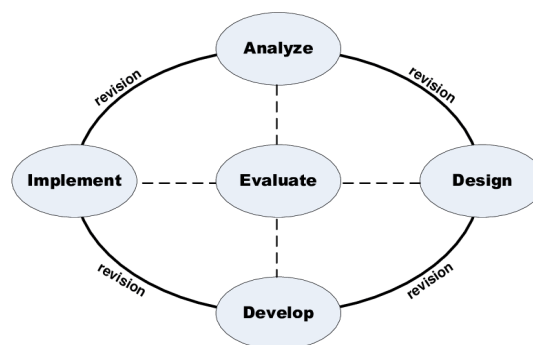
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris di sebut dengan Research and Development disingkat (R and D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono,2015:407). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang mudah di pahami untuk mengembangkan produk pengembangan seperti modul,buku ajar, video pembelajaran dan multimedia. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan Langkah model pengembangan ADDIE.

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Model ADDIE ialah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun online. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik.

3.2 Prosedur Penelitian

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dalam arti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan dan rancangan yang baik menyangkut materi (content), pedagogic, tampilan dan aspek Bahasa serta tujuan yang ingin di capai dengan media pembelajaran tersebut. Dalam Menyusun rancangan pembelajaran, baik menyangkut materi (content), pedagogic, tampilan dan aspek Bahasa serta tujuan ingin dicapai dengan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berupa kartu bergambar yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu:



Gambar 3.2 Model ADDIE

1. Tahap Menganalisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan melakukan observasi permasalahan. Setelah potensi masalah dapat ditunjukkan maka selanjutnya melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2. Tahap Mendesain (Design)

Setelah tahap analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa Langkah yaitu, menentukan alat dan bahan penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan perancangan.

3. Mengembangkan (Development)

Media pembelajaran yang di desain dan direncanakan, Langkah selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut melalui ahli materi dan desain. Dari hasil validasi tersebut maka dapat diketahui berapakah nilai kelayakan dari Bahasa yang telah dibuat. Jika ada kekurangan dalam hasil validasi ahli selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Sehingga hasil yang akan diperoleh semakin memuaskan.

4. Mengimplementasikan (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, setelah divalidasi produk oleh tim ahli dan di revisi produk maka tahap selanjutnya dapat digunakan dan diterapkan pada siswa.

5. Mengevaluasi (Evaluation)

Pada tahapan ini ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

a. Subjek dan Objek Penelitian

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada media pembelajaran kartu bergambar yang telah dikembangkan akan diujicobakan kepada siswa kelas 1 di SD 27 Banda Aceh. Uji coba pada penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 1 SD.

3.3.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 dengan jumlah 29 siswa di SD 27 Banda Aceh.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data merupakan Langkah paling utama dalam melakukan sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. (Sugiono, 2016:308). Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

3.4.1 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono, 2016:199). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa tim yaitu ahli desain yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca materi Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas 1 di SD 27 Banda Aceh. Lembar angket diberikan juga kepada guru kepraktisan penggunaan media kartu bergambar pembelajaran untuk pengembangan media kartu bergambar mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD 27 Banda Aceh

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner), dan lembar validasi.

3.5.1 Angket/ Koesinoer

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan, terhadap pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD 27 Banda Aceh. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui kepraktisan media kartu bergambar yang digunakan pada saat pembelajaran.

3.5.2 Lembar Validasi

Lembar validasi ini berisi pendapat tentang pengembangan media kartu bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD 27 Banda Aceh yang bertujuan memudahkan validator memberikan tanggapan dan penilainya. Dimana validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain.

3.5.3 Validasi Produk

Validasi produk adalah alat instrument pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu media, validasi gambar, dan validasi Bahasa.

Validasi produk penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu:

Produk awal yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi digunakan untuk revisi.

Hasil revisi divalidasi Kembali oleh ahli media dan ahli materi hingga memperoleh hasil yang layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas I SD 27 Banda Aceh sebagai praktisi pembelajaran.

Data dari ahli media dan ahli materi, siswa akan diolah untuk dapat memperoleh informasi mengenai kelemahan media kartu bergambar sehingga akan dapat direvisi Kembali untuk menjadi sebuah sumber belajar yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

a. Validasi ahli media

Instrumen kelayakan validasi media yang diperuntukkan bagi ahli media pembelajaran. Instrumen kelayakan untuk aspek media pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi dari sambodo (2014). Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel.

Tabel Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain dan tampilan media kartu bergambar sesuai dengan pembelajaran siswa kelas 1					
2	Media kartu bergambar yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa					
3	Media kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa					
4	Desain warna yang menarik untuk siswa					
5	Memudahkan siswa dalam memahami materi					
7	Media dapat mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan efektif.					
8	Media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam mengenal huruf					
Jumlah						

b. Validasi Ahli Materi

Tahap selanjutnya ini adalah validasi ahli materi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan satu materi yang ditampilkan. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi penelitian akan divalidasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman.

Tabel Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran interaktif					
4	Kemampuan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa					
5	Konsep materi benar dan tepat					
6	Kesesuaian materi dengan evaluasi					
7	Kemampuan media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam mengenal huruf dan kosakata					
Jumlah						

3.5.4 Kepraktisan Produk

a. Respon Siswa

Angket respon siswa ini untuk mengetahui tentang bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis kartu media bergambar yang telah dikembangkan. Angket akan dibagikan kepada siswa, angket respon ini sendiri digunakan untuk mengetahui kemampuan berfikir pada siswa mengenai kemenarikan produk yang telah peneliti kembangkan.

3.5.5 Angket/ Koesinoer

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan, terhadap pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD 27 Banda Aceh. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui kepraktisan media kartu bergambar yang digunakan pada saat pembelajaran.

Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan ukuran kartu bergambar					
2	Kejelasan warna gambar					
3	Kesesuaian kartu bergambar dengan tujuan pembelajaran					
4	Kesesuaian kartu bergambar sebagai sumber belajar					
5	Kemampuan kartu bergambar untuk dapat menciptakan rasa senang siswa					
6	Kemampuan kartu bergambar untuk alat bantu memahami membaca permulaan					
7	Tampilan media bagus, karena terdapat banyak variasi warna					
8	Media kartu bergambar membuat saya tidak bosan Ketika belajar					
9	Media kartu bergambar mudah digunakan					
10	Media kartu bergambar memudahkan saya dalam mengingat materi					
Jumlah						

3.6 Teknis Analisis Data

Analisis data digunakan untuk memperoleh kelayakan dari media yaitu:

3.6.1 Kelayakan Media

Kelayakan pengembangan media kartu bergambar yang akan dinilai oleh validator ahli Materi dan validator ahli Bahasa dan ahli Media

Berikut Langkah-langkah dalam melakukan analisis kelayakan media kartu bergambar yang dinilai oleh ahli materi dan 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 digunakan:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian

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

Sumber : (Sugiyono,2016)

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

Sumber:(Akbar,2013)

Keterangan:

V = Persentase Validasi

F = Jumlah Skor Validasi

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketepatan

4. Hasil kelayakan media pembelajaran kartu bergambar telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut :

Tabel 3.2 Presentase 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 melihat kepraktisan media kartu bergambar yang digunakan. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon guru terhadap kepraktisan media kartu bergambar pembelajaran tersebut. Angket guru disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju(SS), setuju(S), kurang setuju(KR), dan Tidak setuju(TS), sangat tidak setuju(STS).

Berikut Langkah-langkah dalam mengetahui kepraktisan media kartu bergambar dari angket respon guru:

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

Tabel 3.3 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,2016)

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

Sumber:Simang, Efendi&Gagaramusu(2019)

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah Skor Respon Guru

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketepatan

3. Menentukan kriteria terhadap praktisan media kartu bergambar dari hasil respon guru,dengan table kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 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,2017)

3.6.3 Hasil Kemampuan Membaca Siswa

Hasil kemampuan membaca siswa diperoleh dari hasil setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kemampuan membaca siswa siswa. Syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor >70 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 70 dari seluruh peserta didik.