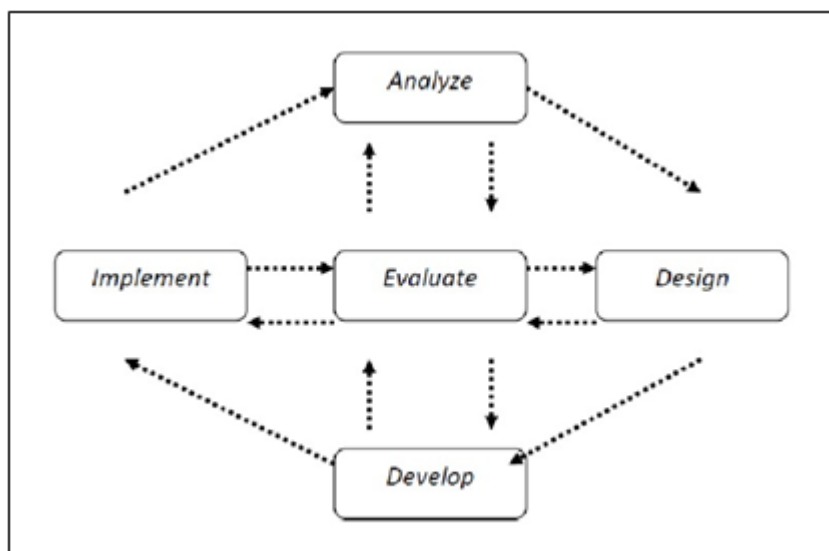


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode research and development disingkat dengan R&D dengan model ADDIE. Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dan dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ADDIE lebih mudah, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri model ADDIE memiliki lima tahapan yang mudah dipahami untuk mengembangka produk pengembangan seperti modul,buku ajar,video pembelajaran dan multimedia. Model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan pada setiap tahap.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2019)

Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan memiliki struktur yang sistematis yang berarti pada tahap yang pertama sampai terakhir harus berurutan tidak boleh diurutkan dengan diacak. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

3.2 Prosedur penelitian dan pengembangan

Berdasarkan dari model pengembangan media yang dikembangkan adalah Metode yang digunakan adalah metode research and development disingkat dengan R&D dengan model ADDIE. Penelitian r&d merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dan dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD

Negeri 55 Banda Aceh. Media gambar digital ini terdiri dari lima tahapan. dalam penelitian ini dikembangkan melalui pengembangan ADDIE yaitu *Analysis Design Development Implementation* dan *Evaluation*. Namun peneliti melakukan penelitian hanya sampai tahap development.

1. Tahap Menganalisis

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 analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa langkah yaitu, menentukan desain produk yang akan dirancang, 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 bahasa maupun ahli digital. 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. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh ahli desain, ahli Bahasa dan ahli materi.

4. Mengimplementasikan / uji coba (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba produk dimana melihat respon guru terhadap kepraktisan pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh.

5. Mengevaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir ini akan dilakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah sistem pembelajaran berhasil dan sesuai yang diharapkan atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap diatas karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh objek yang akan diteliti dalam penelitian suatu penelitian (Sugiyono 2019). Dalam hal ini yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu (Sugiyono 2019). Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh berjumlah 30 siswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019) teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data, dengan teknik tertentu. Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh yang akan di gunakan. Dalam hal ini validasi yang dinilai oleh para ahli adalah validasi ahli materi, ahli validasi bahasa dan validasi ahli desain.

2. Respon Guru

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya Sugiyono (2019). Lembar angket diberikan kepada guru yang bertujuan untuk melihat hasil uji coba terhadap kepraktisan pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar validasi Ahli

Lembar validasi ahli ini berisi tentang pendapat tentang pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh yang bertujuan memudahkan validator memberikan tanggapan dan penilaiannya. Dimana validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli desain.

2. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner dilakukan untuk mengetahui hasil uji coba media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh. Lembar angket yang digunakan pada penelitian ini, angket diberikan kepada guru untuk melihat kepraktisan pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Validasi Ahli

Validasi Ahli dalam pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh akan dinilai oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validator

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak	1

Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

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

Sumber: Akbar, (2013).

Keterangan:

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

Hasil validasi ahli telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Presentase Hasil Validitas

N	Skor	Kriteria Validitas
1	81,00 - 100,00%	Sangat Layak
2	61,00 – 80,00%	Layak
3	41,00 – 60,00%	Cukup Layak
4	21,00 – 40,00%	Kurang Layak
5	0,00 – 20,00%	Tidak Layak

3.6.2 Analisis data kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini dilakukan untuk melihat kepraktisan yang digunakan. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon guru terhadap kepraktisan pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh tersebut.

Angket respon diberikan kepada guru ini bertujuan untuk menilai kepraktisan berdasarkan respon dan tanggapan guru terhadap pengembangan media gambar digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh yang telah dikembangkan. 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 pengembangan model paradigma pedagogi reflektif dalam pembelajaran pkn dikelas IV SD Negeri 10 Banda Aceh dari angket respon guru:

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

Tabel 3.3 Skala Penilaian Respon Guru

	Kriteria	Skor
S	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
K	Kurang Setuju	3
S	Tidak Setuju	2
T	Sangat Tidak Setuju	1
S		
T		
S		

Sumber: Sugiyono (2019)

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

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

Sumber: Simang, Efendi & Gagaramusu (2019)

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah Skor Respon Guru

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

3. Menentukan kriteria terhadap praktisan modul model PPR dari hasil respon guru, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pesentase Kriteria Penilaian Kepraktisan

Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60 %	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis

<20%	Tidak Praktis
------	---------------

Sumber: Arikunto & Cepi (2019)

3.6.3 Analisis Kemampuan Membaca Permulaan

Analisis kemampuan membaca permulaan siswa dengan diberikan tes membaca. Penilaian pada ini adalah dengan menentukan persentase kemampuan membaca permulaan setiap siswa. Persentase diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Persentase Kriteria Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

Persentas e	Kriteria
81% – 100%	Sangat Tinggi
61% – 80%	Tinggi
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

Smuber: Arikunto (2019)