

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

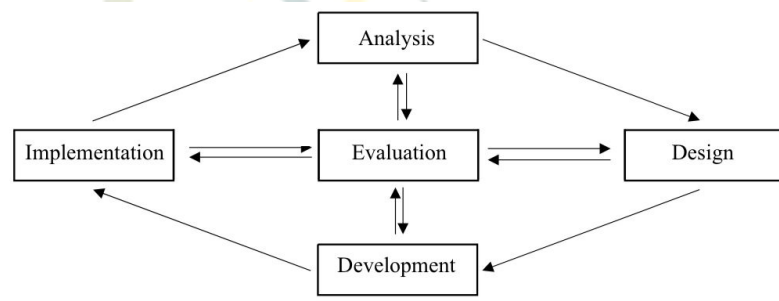
1.1 Model Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan yaitu suatu produk penelitian untuk mengembangkan produk tersebut, untuk menjadikan produk yang berkualitas (Shabira N, 2023:151). *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Rustandi, 2021:58). Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam buku (Salim and Haidir 2019) adalah rangkaian proses dalam mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempunakan produk yang telah ada, agar dapat di pertanggung jawabkan. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi. Dalam konteks ini, peneliti menerapkan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ADDIE muncul pada tahun 1950 dengan konsep model desain pembelajaran serta teori yang digunakan oleh angkatan darat AS (Hidayat, 2024:30). Para praktisi pendidikan membuat penyesuaian agar model ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Model desain pembelajaran ADDIE adalah model desain pembelajaran yang menggunakan 5 tahap/langkah sederhana dalam pengaplikasiannya. Sesuai dengan namanya model desain pembelajaran ADDIE ada 5 tahap/langkah dalam pembelajarannya (Rustandi, 2021:58).

Ada lima langkah yang dikemukakan dalam model ini sesuai dengan akronimnya yaitu 1). Analisis adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan

kompetensi peserta didik. 2). Design adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran. 3). Development adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. 4). Implementation adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. 5). Evaluation adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Berikut ini dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahami setiap langkah model ADDIE yaitu:



Gambar 3.1 Bagan penelitian pengembangan model ADDIE

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *puzzle* alphabet yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Tema 7 Subtema 4 pembelajaran 3 kelas II di Sekolah Dasar SDN 07 Kotapinang.

1.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Model pengembangan ADDIE digunakan untuk melaksanakan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan. Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan

pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Cahyadi 2019:36). Dimana model ini terdiri dari 5 tahap yang diimplementasikan dalam prosesnya :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dengan melakukan analisis kebutuhan dan penilaian terhadap pembelajaran dan media seperti berikut ini:

a. Analisis Kebutuhan

Dimulai dengan wawancara guru kelas II SDN 07 Kotapinang untuk mengevaluasi ketersediaan bahan ajar dan menentukan apakah bahan ajar tersebut memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, peneliti bertujuan untuk merancang media *puzzle alphabet* dan memilih model atau metode pembelajaran yang sesuai untuk kebutuhan siswa dalam mengatasi kesulitan membaca yang dialami siswa.

b. Analisis Pembelajaran

Langkah selanjutnya ini menjadi langkah penting karena peneliti merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang berlaku di SDN 07 Kotapinang. Dengan identifikasi materi pembelajaran dilakukan dengan memeriksa Kompetensi Dasar (KD) yang membantu dalam merumuskan indikator yang harus dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran agar penerapan media dapat terlaksana dengan efektif.

c. Analisis Media

Analisis media dilakukan dengan memilih media yang sesuai dengan aktivitas siswa serta masalah yang dialami siswa, sehingga penentuan media yang akan dikembangkan maksimal. Adapun media yang digunakan dalam proses pembelajaran ialah media *puzzle*

alphabet. Maka penelitian ini memiliki media pembelajaran berupa *puzzle alphabet* berbasis *Discovery Learning* untuk dikembangkan. Maka media *puzzle alphabet* Berbasis *Discovery Learning* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kemudian memberikan peluang siswa untuk belajar mandiri dan praktis dalam menyatukan *alphabet* secara berurutan dan dapat membaca ejaan dalam satu kata.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah mengetahui kebutuhan peserta didik, langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan desain media *puzzle alphabet*. Proses penyusunan ini mencakup:

a. Penyusunan Desain

Peneliti merencanakan menyusun desain *alphabet* sesuai kebutuhan peserta didik, dengan tujuan mengatasi kesulitan membaca siswa pada siswa kelas II SDN 07 Kotapinang. Dengan langkah penyusunan sebagai berikut:

- a) Menentukan media *puzzle alphabet*.
- b) Menentukan desain media *puzzle alphabet*.

b. Penyusunan Desain Instrumen Media *Puzzle Alphabet*

Pada tahap perumusan desain instrument media *puzzle alphabet*, siswa penting dimanfaatkan sebagai alat evaluative dalam rangka menilai validitas *puzzle alphabet* yang akan dikembangkan. Evaluasi ini akan menentukan apakah *puzzle alphabet* telah memenuhi standar kualitas yang dipersyaratkan atau perlunya revisi lebih lanjut. Pada tahap ini peneliti telah menyusun instrument penilaian validasi yang terdiri dari evaluasi ahli materi dan ahli media. Setiap instrument penilaian sudah ditentukan pada domainnya yang disertai dengan rubrik penilaian.

3. Pengembangan (*Development*)

Hasil dari tahapan ini adalah media *puzzle alphabet* telah melalui validasi yang ketat sehingga perlu dilakukan proses validasi terlebih dahulu sebelum digunakan. Apabila media *puzzle alphabet* yang dikembangkan telah dianggap sah dan memenuhi standar yang ditetapkan, maka tidak diperlukan revisi lebih lanjut. Berikut langkah-langkah dalam tahapan pengembangan :

a. Pengembangan Media *Puzzle Alphabet*

Produk yang akan dikembangkan adalah media *puzzle alphabet* yang digunakan pada materi ayo membaca buku tematik tema 7 Subtema 4 pembelajaran 3 kelas II di Sekolah Dasar SDN 07 Kotapinang. Bertujuan untuk mengatasi kesulitan membaca siswa pada kelas II.

b. Validasi Ahli

Selanjutnya setelah pengembangan media *puzzle alphabet* meliputi proses validasi oleh para ahli, dimana masing-masing validator memberikan kritik serta saran untuk perbaikan media *puzzle alphabet* yang berdasarkan bidang keahliannya, dalam hal ini diperlukan validasi ahli materi dan ahli media.

c. Revisi

Revisi dilakukan untuk merevisi media *puzzle alphabet* lebih lanjut yang telah divalidasi oleh ahli, sehingga media *puzzle alphabet* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi ialah sebagai aktivitas pelaksanaan dari desain media *puzzle alphabet* yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas II SDN 07 Kotapinang dengan jumlah 12 siswa. Dalam aktivitas ini media *puzzle alphabet* dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi melibatkan proses revisi lebih lanjut guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dibuat, dengan merujuk pada hasil implementasi yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan berdasarkan respon dan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik selama proses implementasi.

1.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas dari produk yang sudah dikembangkan. Produk media *puzzle alphabet* akan diujicobakan kepada siswa kelas II SDN 07 Kotapinang sebanyak 12 siswa. Pada desain uji coba ini memilih pelajaran tema 7 Subtema 4 pembelajaran 3 kelas II di Sekolah Dasar SDN 07 Kotapinang

3.3.2 Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji cobanya merupakan siswa kelas II yang berada di SDN 07 Kotapinang dengan jumlah siswa 12 orang. Serta yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas II di SDN 07 Kotapinang yang sebagai guru kelas.

3.3.3 Jenis Data

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis data yang dipakai, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif, yang terdiri dari:

- a. Data kualitatif mencakup pemaparan mengenai pengembangan media *puzzle alphabet*, bentuk media *puzzle alphabet* serta berbagai lampiran saran, komentar, dan kritikan dari validator yang berkaitan dengan media *puzzle alphabet* yang telah dikembangkan.
- b. Data kuantitatif mencakup nilai rata-rata hasil dari uji kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifan media *puzzle alphabet* yang telah dikembangkan.

3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat pengumpulan data yang sangat penting untuk membantu perolehan data dilapangan (Thalha et al.,2019:6). Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipergunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian. Tujuan dari bagian metode pengumpulan data ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan penelitian secara detail sehingga peneliti lain dapat melakukan ulang penelitian ini secara persis sama (Hasbi, 2022:159).

Instrumen yang diterapkan dalam pengumpulan data dikelompokkan menjadi tiga jenis, masing-masing digunakan untuk memastikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kriteria-kriteria tersebut tercermin dalam lembar validasi, angket tanggapan dari guru dan peserta didik, serta pretest dan postest. Berikut adalah penjelasan mengenai instrumen-instrumen yang dipakai dalam proses pengumpulan data :

a. Lembar Validasi

Instrumen untuk ahli materi mencakup angket validasi dan aspek penilaian, yaitu terkait dengan cakupan materi, teknik penyajian, kesesuaian soal, dan bahasa pada produk media *puzzle alphabet* yang dikembangkan. Instrument untuk ahli media mencakup angket validasi dan aspek penilaian, yaitu terkait dengan cakupan ketepatan tampilan media, pengoprasian media, tulisan, dan bahasa. Data yang dianalisis kemudian dapat digunakan sebagai referensi atau masukan untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Pada Tabel 3.1 dapat dilihat kisi- kisi lembar validasi ahli materi. Pada Tabel 3.2 dapat dilihat kisi-kisi lembar validasi ahli media.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Cakupan Materi	1,2, 3.
2	Teknik Penyajian	4, 5, 6, 7.
3	Kesesuaian soal	8, 9, 10.
4	Bahasa	11, 12.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Ketepatan Tampilan Media	1, 2, 3, 4.
2	Pengoprasian Media	6, 7, 8, 9.
3	Tulisan	10, 11, 12, 13.
4	Bahasa	14, 15.

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Fadlilah H, 2019:68). Angket dibagikan kepada seluruh siswa kelas II. Angket juga dibagi kepada guru pembelajaran tematik yang menjadi walikelas II. Angket yang dibagi terkait tentang media *puzzle alphabet* yang telah diuji coba, dimana ini berguna untuk mempermudah peneliti dalam memahami respons siswa dan guru terhadap seberapa praktisnya media *puzzle alphabet* yang telah dibuat. Pada Tabel 3.3 dan Tabel 3.4 dapat dilihat kisi-kisi dari angket respon Pendidik dan angket repon peserta didik

berikut ini:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Pendidik

No	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Materi	1,2
2	Bahasa	3, 4
3	Manfaat	5, 6, 7
4	Tampilan	8, 9, 10

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Materi	1,2
2	Bahasa	3, 4
3	Manfaat	5, 6, 7
4	Tampilan	8, 9, 10

c. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta. Dalam konteks ini, peneliti memanfaatkan observasi sebagai instrumen melalui pengamatan peneliti terhadap keefektifan penggunaan media *puzzle alphabet*. Hasil observasi digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan dalam pencapaian belajar siswa, ketika sebelum melakukan kegiatan belajar tanpa *puzzle alphabet* dengan setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *puzzle alphabet* dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas II SDN 07

Kotapinang.

3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengelompokkan data, pada tahap ini dilakukan upaya mengelompokkan, dengan pengelompokkan data harus didasarkan pada apa yang menjadi tujuan penelitian (Sutriani E, 2013:1). Analisis data dilakukan untuk mendapatkan *puzzle alphabet* yang dapat mengatasi kesulitan membaca siswa, memastikan validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Dengan mengelola data dari hasil validasi ahli serta respon pendidik dan peserta didik di analisis menggunakan skala likert 1-4. Langkah-langkah mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian Pada Angket Respon

No	Skor	Penilaian
1	4	Sangat Baik (SB)
2	3	Baik (B)
3	2	Cukup (C)
4	1	Kurang (K)

1. Teknik Analisis Validitas

Dalam proses analisis data validitas, validator diminta untuk memberikan validasi terhadap setiap instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada skala Likert 1-4. Media *puzzle alphabet* dinyatakan valid berdasarkan validasi dari para ahli apabila memperoleh skor $\geq 51\%$. Rumus dan pengkategorian yang dipergunakan untuk menilai validitas sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{ skor per item}}{\text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kategori Validasi

Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Valid
56% - 75%	Valid
40% - 55%	Cukup Valid
≤ 39%	Tidak Valid

(Arikunto, 2006:242)

2. Teknik Analisis Kepraktisan

Penentuan kepraktisan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi kesulitan membaca didapatkan dengan menggunakan lembar angket, yang berisi jawaban peserta didik dan guru. *Puzzle alphabet* dinyatakan praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik apabila memperoleh skor $\geq 51\%$. Yang dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{ skor per item}}{\text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.7 Kategori Kepraktisan

Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Praktis

56% - 75%	Praktis
40% - 55%	Cukup Praktis
$\leq 39\%$	Tidak Praktis

(Arikunto, 2006:242)

3. Teknik Analisis Keefektifan

Untuk mengetahui keefektifan media *puzzle alphabet* didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kemampuan membaca siswa, diuji dengan rata-rata perhiungan dari aspek yang dinilai :

$$\text{persentase} = \frac{\text{Jumlah skor pencapaian per indikator}}{\text{Jumlah skor maksimal per indikator}} \times 100$$

Klasifikasi efektivitas penggunaan media *puzzle alphabet* dikategorikan berdasarkan tinggi rendahnya perolehan nilai persentase seperti table dibawah ini

Tabel 3.8 kategori keefektifan

Interval Persentase	Keterangan
$80 \leq 100\%$	Sangat Efektif
$60 \leq 80\%$	Efektif
$40 \leq 60\%$	Cukup Efektif
$20 \leq 40\%$	Kurang Efektif
$0 \leq 20\%$	Tidak Efektif

(Ilma et al., 20016:59)