

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini mengacu pada metode pengembangan menurut Borg dan Gall. *Research and Development* (R&D) merupakan tahapan mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, yang dapat diperhitungkan (Zakariah, dkk., 2020). Model pengembangan adalah kegiatan dalam koridor keilmiahan yang disesuaikan dengan bidang keilmuan yang meliputi proses penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan (Saadah & Wahyu, 2022). Pengembangan produk bermacam-macam salah satunya bisa berupa perangkat bahan ajar, teks, film, dan perangkat lunak serta metode mengajar dan program.

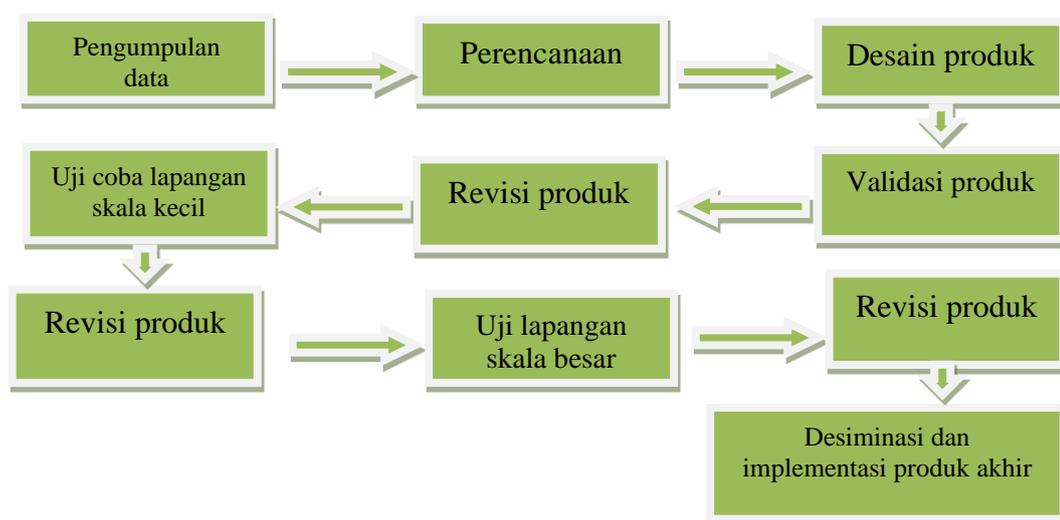
Penelitian serta pengembangan dalam bidang pendidikan (R&D) merupakan salah satu tahapan yang harus dijalankan untuk mengembangkan produk di bidangnya. Adapun tahapan pada umumnya dikenal sebagai siklus R&D, terdiri dari: hasil penelitian yang telah dikaji sebelumnya saling berkaitan dengan validitas elemen yang ada dalam produk yang akan dikembangkan atau inovasi, produk yang dikembangkan dan telah dirancang, diperiksa ulang dan direvisi produk tersebut berdasarkan hasil dari uji coba. Hal ini sebagai pertanda bahwa suatu produk baru dari kegiatan pengembangan yang dilaksanakan mempunyai objektivitas.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

Untuk uji coba terbatas berlokasi di SDN Pameuntasan 4 terhadap 15 siswa kelas IV. Sedangkan untuk uji coba lebih luas berlokasi di SDN Pameuntasan 4 terhadap 30 siswa kelas IV B. Adapun karakteristik subyek penelitiannya yakni, Siswa belum sepenuhnya paham dalam materi dongeng nusantara dan guru belum pernah mengembangkan media menggunakan aplikasi *Wordwall*.

C. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini model pengembangan mengacu pada metode Borg & Galls. Model procedural yang dikembangkan oleh Borg & Galls (dalam Wulandari, 2022) terdiri dari 10 langkah yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.1 Model pengembangan diagram menurut Borg and Galls

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *berbantuanwordwall* langkah peneliti mencapai 10 tahap dari model pengembangan Borg & Galls. Tetapi peneliti hanya menggunakan 8 langkah saja. Adapun Langkah-langkah nya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Potensi pengembangan media pembelajaran berbantuan *wordwall* ini ditentukan dengan menguji kemampuan membaca pemahaman siswa SDN Pameuntasan 4. Setelah itu dilakukan observasi wawancara. Masalah yang saya terima yaitu keterbatasan media pembelajaran pada mata materi dongeng nusantara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru cukup membantu dengan buku pembelajaran dan buku siswa tanpa berbagai media pembelajaran. Maka dari itu dapat diatasi dengan pengembangan media pembelajaran berbantuan *wordwall* untuk memperbaiki kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Perencanaan

Setelah mengumpulkan data melalui survey lapangan dengan melakukan wawancara dengan guru SDN Pameuntasan 4 dan siswa kelas IV maka dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk dan tahap pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti mendesain produk untuk media pembelajaran berbantuan *wordwall*. Saat mengembangkan media pembelajaran tersebut pada tahap awal peneliti mengumpulkan materi dari berbagai sumber terlebih dahulu kemudian membuat pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall*.

4. Validasi Produk

Media pembelajaran yang telah dirancang selanjutnya di verifikasi produk. Dalam hal ini verifikasi produk membutuhkan peran ahli. Pada tahap ini rancang bangun media pembelajaran berbantuan *wordwall* terdiri dari tiga ahli materi yaitu dua orang pengajar PGSD di fakultas Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi. Dan satu orang guru SDN Pameuntasan 4. Pada tahap ini ahli menerima perangkat angket evaluasi produk, dan ahli memberikan nilai dan masukan terhadap perancangan produk media pembelajaran berbantuan *wordwall*.

5. Revisi Produk

Media pembelajaran berbantuan *wordwall* yang telah divalidasi dan mendapat kritik serta saran dari ahli materi dan ahli media. Tahapan selanjutnya yakni menyempurnakan produk dasar yang diproduksi berdasarkan hasil verifikasi produk. Dilakukannya perbaikan menimbang-nimbang hasil kritik dan saran ahli materi dan media. Media pembelajaran berbantuan *wordwall* yang dihasilkan ini dimaksudkan agar sesuai untuk digunakan pada saat pembelajaran.

6. Uji Coba Produk Skala Kecil

Setelah memperaharui media pembelajaran berbantuan *wordwall*, Langkah selanjutnya adalah pengujian produk skala terbatas. Tujuan dari tahap uji coba lapangan adalah untuk mengetahui kegunaan media pembelajaran berbantuan *wordwall* yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Pameuntasan 4 dalam jumlah terbatas. 15 siswa dari sekolah tersebut diminta untuk uji coba lapangan dari media pembelajaran berbantuan *wordwall*. Siswa menerima dan melihat tersebut

kemudian menilai angket yang diberikan mengenai media pembelajaran berbantuan *wordwall*.

7. Revisi Produk

Tahap selanjutnya adalah menyempurnakan produk berdasarkan hasil angket respon siswa di SDN Pameuntasan 4. Tujuannya adalah untuk memperbaiki cacat produk agar menjadi produk yang sempurna.

8. Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah media pembelajaran berbantuan *wordwall* diperbaiki, media pembelajaran tersebut dapat diuji pada produk besar. Tahap uji coba lapangan ini membekali seluruh siswa kelas IV berjumlah 30 siswa, siswa menjawab angket,, soal pretest dan posttes untuk mengetahui pemahaman konsep pada media pembelajaran berbantuan *wordwall*. Pemahaman konsep siswa terkait materi yang diajarkan dengan bantuan media pembelajaran berbantuan *wordwall*. Produk media yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

D. Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui dan mengumpulkan sebuah data maka dibutuhkan alat ukur yakni instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Materi Dongeng Nusantara Berbantuan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar terdiri dari wawancara, lembar validasi ahli, tes, angket dan observasi. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1. Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2020) Wawancara yakni kegiatan untuk bertukar informasi atau ide melalui sesi tanya jawab yang dilakukan oleh dua atau lebih orang sehingga dapat disusun makna dalam suatu topik tertentu. Hasil wawancara dianalisis dengan deskriptif kualitatif dengan menjabarkan hasil wawancara. Adapun kisi-kisi wawancara guru dan wawancara siswa sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kisi-kisi wawancara

No	Indikator
1	Kegiatan pembelajaran
2	Hambatan yang dialami guru dan Siswa
3	Penggunaan teknologi dan akses internet
4	Mempertanyakan Media ajar yang digunakan serta evaluasi pembelajaran

Sumber: Modifikasi Ni Made Septiana Dewi Yustanti (2021)

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan menilai kepraktisan suatu produk. Angket respon siswa dibagikan setelah siswa belajar menggunakan media roda berputar berbantuan aplikasi *wordwall*. Sebagai pedoman pengisian angket respon siswa menggunakan skala Guttman yakni skala pengukuran yang terdiri dari dua aspek jawaban yang berbentuk pilihan “Ya” dan “Tidak” dengan cara memakai tanda centang (v) ataupun (x) yang bertujuan untuk memilih atau mengisi

jawabannya. Skala *Guttman* membantu siswa agar lebih mudah dalam menjawab pernyataan. rating scale dari skala *Guttman* dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 3.2 Kategori Penilaian rating Scale

No	Jenis Pertanyaan	Skor Interval Skala
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Adapun kisi-kisi instrumen angket untuk siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen angket respon siswa

Aspek	Indikator
Tampilan	Kejelasan Teks
	Kejelasan Gambar
	Kesesuaian gambar materi
Penyajian Materi	Penyajian materi
	Kejelasan kalimat
	Kejelasan istilah
	Kesesuaian contoh dengan materi
Manfaat	Kemudahan belajar
	Ketertarikan siswa menggunakan media pembelajaranyang dikembangkan

Sumber: Modifikasi Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017)

3. Lembar Validasi Ahli

Layak atau tidaknya suatu media pembelajaran dapat diketahui melalui lembar validasi ahli. Para ahli dapat memberikan kritik serta saran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk, agar produk yang dihasilkan lebih baik serta efektif. Lembar validasi termasuk ke dalam angket tertutup untuk mengetahui media yang telah dikembangkan valid atau tidak. Pedoman yang digunakan untuk validasi yakni rating scale adapun skala pengukurannya terdiri dari jawab sangat

baik, baik, cukup dan kurang. Data yang diperoleh berupa data interval antara 1-4.

Data interval tipe *rating scale* yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Skala Angket Penilaian

No	Jenis Pertanyaan	Skor Interval Skala
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui kelayakan isi dalam materi dan mengetahui materi sudah sesuai atau tidak maka dibutuhkan validasi dari ahli materi. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli menurut sebagai berikut:

Tabel 3.5 kisi-kisi instrument ahli materi

No.	Kriteria	Indikator
1	Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kemutakhiran materi
		Menciptakan kemampuan bertanya
2	Aspek kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
		Keruntutan konsep materi
		Penyajian pembelajaran
3	Aspek kebahasaan	Keefektifan kalimat
		Komunikatif
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui kelayakan dari segi desain media pembelajaran berbantuan *wordwall* sudah sesuai atau belum, serta mengetahui kritik dan saran dari validator maka dibutuhkan lembar validasi dari ahli media. Adapun kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.6 kisi-kisi instrument ahli media

No.	Kriteria	Indikator
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
		Dapat digunakan dengan mudah
		Mudah digunakan serta sederhana dalam pengoperasian
		Ketepatan pemilihan jenis aplikasi untuk pengembangan
2.	Desain Pembelajaran	Penyajian keterkaitan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
		Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran
		Motivasi Belajar
		Kontekstual dan faktual
3.	Komunikasi Visual	Kreatif (Visualisasi unik)
		Komunikatif (unsur Visual dan audio mendukung)
		Unity (menggunakan Bahasa Visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komperhensif)
		Kualitas audio
		Kualitas Visual

c. Instrumen Validasi Ahli Praktisi

Instrumen validasi ahli praktisi berisi mengenai gabungan antara kisi-kisi materi dan bahasa yang nantinya akan divalidasi oleh guru sebagai ahli praktisi.

Berikut tabel kisi-kisi instrumen penilaian praktisi

Tabel 3.7 kisi-kisi instrument ahli praktisi

Aspek	Indikator
Tampilan dan isi materi media pembelajaran	Kesesuaian antara materi dengan gambar
	Tampilan pada judul sesuai dengan isi materi
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
	Media pembelajaran berbantuan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil siswa
Kemudahan Penggunaan	Kemudahan akses media pembelajaran
	Media pembelajaran praktis digunakan
Kemanfaatan dan keterlaksanaan	Meningkatkan motivasi belajar siswa
	Materi mudah dipahami oleh siswa

4. Tes

Tes yang digunakan pada pengembangan ini yakni *pretest* dan *posttest* terhadap materi dongeng nusantara, dimana tes ini untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Soal *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum proses kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi tata surya. Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Adapun kisi-kisi dalam soal tes pemahaman sebagai berikut:

Tabel 3.8
kisi-kisi soal Pretest dan Posttest

No	Indikator	Soal <i>Pretest/Posttest</i>					
		C1	C2	C3	C4	C5	C6
1	Mampu menafsirkan karakteristik tokoh dongeng		4,5, 11, 12,1 6, 17				
2	Mampu membandingkan dongeng dan bukan dongeng		2, 9				
3	Mampu mengklasifikasikan kalimat utama pada paragraf pertama			7, 14, 19			
4	Mampu menjelaskan mengenai dongeng	1, 3,8, 10,15					
5	Mampu memberi contoh mengenai amanat dongeng dan bukan		6, 13, 18, 20				

Soal yang telah dibuat selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui validasi oleh ahli yang berfokus pada aspek materi, konstruksi dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi soal yang dilakukan oleh ahli, soal dinyatakan layak untuk digunakan untuk penelitian.

5. Observasi

Menurut Nurbaiti & Napitupulu (2020) observasi yakni pengumpulan data yang memiliki ciri khusus dibandingkan dengan yang lain, pada wawancara serta kuisisioner selalu berkomunikasi dengan orang sedangkan observasi tidak terbatas pada orang akan tetapi obyek alam yang lain. Observasi merupakan kegiatan terhadap suatu objek yang memiliki tujuan untuk memahami pengetahuan melalui sebuah fenomena. Peneliti melakukan observasi di lapangan dengan

menggunakan catatan hasil observasi. Peneliti mencatat lembar observasi pada saat uji coba di sekolah. Dalam tahap observasi peneliti mengobservasi proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam observasi dapat diamati bahwa media yang digunakan masih terpaku dengan buku siswa dan buku guru.

Tabel 3.9
kisi-kisi Instrumen Obsersvasi

Aspek	Indikator	Kegiatan
Kegiatan Peserta didik	Pemusatan perhatian peserta didik pada materi	Pemberian motivasi serta apersepsi oleh guru
		Tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru
Interaksi	Perhatian guru terhadap siswa	Permasalahan yang dialami peserta didik guru akan memberikan bimbingannya
Guru	Motivator	Pemberian motivasi dari guru untuk peserta didik supaya aktif dalam pembelajaran.
		Respon guru harus positif pada saat peserta didik menyampaikan pendapat, sanggahan atau pertanyaan.
		Guru memberikan rangsangan untuk setiap misskonsepsi dari peserta didik
	Fasilitator	Memberikan pertanyaan untuk menstimulus peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Aspek	Indikator	Kegiatan
		Refleksi kegiatan yang telah dilakukan

Sumber: Ahmad Sujana (2021)

E. Pengolahan dan Analisis Data Penelitian

Data yang sudah terkumpul maka akan di analisis. Prosedur pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil data mengenai kondisi secara objektif yang dihasilkan dari kritik dan saran yang terdapat pada angket yang diberikan kepada ahli dan guru dimana hasil tersebut akan menjadi acuan peneliti dalam proses perbaikan ataupun revisi yang sedang dikembangkan. Selanjutnya, analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan wordwall. Adapun analisis ini dilakukan menggunakan SPSS versi 24 dan *microsoft Excel*.

1. Analisis Data Kualitatif

Acuan yang digunakan untuk mengetahui perbaikan produk yang dikembangkan menggunakan analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (dalam Nuraisyah, 2017) mengutarakan bahwa kegiatan dalam proses data kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menyimpulkan data.

a. Pengumpulan data (*Data Collection*)

Data ini dihasilkan selama proses penelitian berlangsung, yaitu berupa catatan lapangan terkait dengan penggunaan produk media pembelajaran, pengisian *pre test* dan *post test*, serta aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data ini sama dengan merangkum, memilah hal yang kiranya pokok, fokus terhadap hal penting. Data yang telah diperoleh dan terkumpul kemudian dianalisis serta disimpulkan untuk menemukan hal penting.

c. Penyajian data (*Display Data*)

Setelah direduksi hasil data yang diperoleh diuraikan secara singkat dalam bentuk tabel dan penjelasan yang bersifat deskriptif. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam memahami apa yang telah terjadi dan juga untuk merencanakan kegiatan selanjutnya.

2. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Analisis data deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket yang terdiri dari angket validasi ahli dan angket untuk siswa yang berisikan respon siswa terhadap penggunaan media ajar berbantuan *wordwall* yang sudah dikembangkan.

a. Analisis Validitas Media Ajar

Uji validasi para ahli pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator

pada angket dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan didalam angket.

Rumus dari perhitungan angket tersebut adalah sebagai berikut:

$$S_v = \frac{S_r}{S_m} \times 100\%$$

Keterangan:

S_v = Persentase rata-rata skor validasi

S_r = rata-rata skor validasi dari validator

S_m = Skor maksimal

Purbasari, kahfi dan Yunus (dalam Syafrudin, 2019) kriteria kevalidan media ajar pembelajaran diseusikan dengan kategori di bawah ini.

Tabel 3.10
Kriteria Kevalidan media pembelajaram

Sv	Kriteria	Keterangan
$76\% \leq SV < 100\%$	Valid	Tidak perlu revisi
$50\% \leq SV < 76\%$	Cukup Valid	Revisi kecil
$26\% \leq SV < 50\%$	Kurang Valid	Revisi besar
$0\% \leq SV < 26\%$	Tidak Valid	Tidak layak, perlu revisi

b. Analisis Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari jawaba angket respon siswa mengenai media pembelajaran dianalisis. Hasil perolehan jawaban dari angket respon siswa menggunakan skala *likert*. Perhitungan persentase pengolahan data secara menyeluruh dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Nilai Akhir

f : Perolehan skor

n : Skor maksimal

Hasil dari analisis tersebut kemudian dipakai untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan yang diinterpretasikan melalui skor yang ada dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.11
Tingkat pencapaian dan Kualitas Kelayakan

No	Nilai (%)	Kategori
1	80-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang
5	<21%	Kurang Sekali