**BAB III METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah pendekatan yang sistematis digunakan yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis dan menafsirkan data. Pada sub bab ini membahas mengenai hal yang berhubungan dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)* untuk memberikan pemahaman bagi peneliti maupun peneliti lain. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

**3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian ini merupakan Penelitian (*Research and Development*) R&D. R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Seperti yang dikemukakan oleh Salim dan Haidir, (2019), Penelitian Pendidikan, Jakarta: Kencana, hlm.58 bahwa yang dimaksud dengan Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (*R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Big Book* yaitu sebuah media cetak berbentuk buku besar yang didalamnya terdapat cerita berjudul kata benda buah-buahan. Karakteristik media ini adalah gambar yang besar disertai dengan cerita dibawah gambar tersebut. Dari cerita dan gambar yang ada peserta didik diharapkan bisa memprediksi kata benda buah- buahan yang terjadi dari gambar tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development R&D) merupakan metode

penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kefektifannya,

61

dalam mengembangkan sebuah produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti melakukan pengembangan media *Big Book* berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Kemudian, media *Big Book* ini diujikan kepada siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D. model yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang dikenal dengan model 4D (Four D Mode) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (dissemination). Trianto (Yunita, dkk. 2020: 23). Peneliti memilih model 4D karena model 4D tersebut lebih rasional, terperinci, dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dikelas II SDN 101910 Pasar Miring.

Berikut desain model pengembangan yang mengacu pada model 4D karya Thiagarajan, semmel dan semmel yaitu pendefinisian *(Define),* perancangan *(Design)*, pengembangan *(Development)* dan penyebaran *(Dissemination)*.

Perhatikan gambar 3.1 di bawah ini:

***Define***

|  |
| --- |
| Analisis Awal-Akhir |
| Analisis Siswa |
| Analisis Materi |
| Spesifikasi Indikator Nilai Karakter |

***Design* Draf 1**

|  |
| --- |
| Pemilihan Format |
| Pemilihan Media |
| Pemilihan Kata Benda |
| Rancangan Awal |

***Development* Draf 2**

|  |
| --- |
| Validasi Ahli |
| Analisis Data Validasi |
| Uji Coba |
| Analisis Data Uji Coba |

**Draf 3**

***Dissemination***

Penyebaran Produk *Big Book* di SDN

104246 Jati Baru

Produk dikatakan Layak, Praktis dan

Valid

**Gambar 3.1 Bagan Model 4D**

**3.2 Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian**

**3.2.1. Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas II, dan siswa kelas II di SD Negeri 101910 Pasar Miring.

**3.2.2 Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Big Book* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara.

**3.2.3 Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis kearifan lokal Sumatra Utara akan dilaksanakan pada bulan Mei 2024.

**3.3 Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan

4D yang telah ditentukan. Penelitian ini, mengacu pada pengembangan media *Big Book* berbasis kearifan lokal. Berikut adalah langkah-langkah dalam prosedur pengembangan:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pertama langkah-langkah yang dicapai dalam prosedur pengembangan adalah:

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Pada langkah ini dilakukan analisis kurikulum yang berlaku dan bermuatan mata pelajaran yang relevan, sehingga dapat memperoleh pengembangan media yang cocok untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas II di SDN 101910 Pasar Miring, hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

c. Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasikan dan menyusun secara sistematis dan berurutan yang akan diajarkan kepada siswa. Analisis ini disesuaikan dengan modul kurikulum merdeka yang mencakup materi bahasa Indonesia.

d. Spesifikasi Indikator Kemampuan Membaca

Spesifikasi indicator kemampuan membaca bertujuan untuk mengukur mencakup ketepatan menyuarakan tulisan atau pelafalan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan pemahaman kata atau makna kata dari tulisan yang dibaca diawali dengan kemampuan mendengarkan huruf dengan benar dan tepat. Kemudian skor yang telah diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua peneliti ini melakukan sebuah rancangan produk *Big*

*Book* yang akan dikembangkan. a. Pemilihan Format

Pemilihan format media untuk merancang isi materi, pemilihan strategi, dan tujuan pembelajaran serta sumber belajar. Media yang dirancang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan konsep belajar yang mudah dimengerti.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media yang tepat untuk digunakan dan disesuaikan dengan materi yang telah dipilih.

c. Pemilihan Kearifan Lokal Kata Benda Buah-buahan Sumatra Utara Kearifan lokal yang berasal dari Sumatra Utara dan dikaitkan dengan kata benda buah-buahan yang berasal dari Sumatra Utara. Berikut nama buah-buahan lokal dari daerah Sumatra Utara, yaitu: 1) Durian Medan, 2) Salak Sidempuan, 3) Rambutan Binjai, 4) Markisa

Berastagi, 5) Nenas Sipahutar, 6) Jeruk Pakpak Bharat, 7) Mangga

Sibandang, 8) Kopi Silintong. d. Perancangan Awal

Kegiatan ini adalah merancang produk awal berupa media *Big Book* yang berbasis kearifan lokal untuk kelas II di SDN 101910 Pasar Miring. Rancangan awal merupakan bentuk dari Draf 1 yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga pengembangan adalah proses untuk menghasilkan produk yang telah dikembangkan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Untuk menguji valiadasi desain produk dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media yang merupakan Dosen PGSD UMN Al Washliyah dan guru di SDN 101910 Pasar Miring, yang memvalidasi media sebagai ahli materi dan ahli media serta respon guru terhadap media *Big Book* tersebut. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendapatkan penguatan dari ahli terhadap produk media *Big Book* yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan memuat pertimbangan secara teoritis tentang kevalidan isi materi dan instrumen yang digunakan. Digunakan instrument uji validasi ahli media, ahli materi seperti: lembar angket membaca siswa, lembar terlaksana dan media *Big Book* yang dikembangkan. Setelah di validasi masukan dan saran dari validator

sangat penting untuk melakukan perbaikan produk yang dihasilkan lebih efektif, tepat, kondusif, mudah di aplikasikan dan memiliki kualitas produk yang sangat bagus.

b. Analisis Data Validasi

Data validasi yang diperoleh dari para ahli dan kepraktisan, kevalidan produk akan di analisis, kemudian jika masih ada kriteria validasi yang belum terpenuhi maka perlu dilakukan revisi. Produk media *Big Book* yang telah direvisi merupakan draf 2.

c. Uji Coba

Apabila produk sudah dikatakan valid dan layak digunakan. Langkah selanjutnya yaitu uji coba kepraktisan di kelas II B dan di uji coba lapangan di kelas II A di SDN 101910 Pasar Miring, yang menjadi tempat penelitian untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan. Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk media *Big Book* tersebut.

d. Analisis Data Uji Coba

Tujuan analisis uji coba agara dapat mengetahui produk yang dikembangkan sudah mencapai kriteria kevalidan. Kemudian setelah semua hasil analisis menunjukan kategori valid, efektif, dan praktis maka sudah menghasilkan produk yang baik dan merupakan bentuk dari draf 3.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Pada tahap penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan oleh

peneliti. Penyebarluasan media *Big Book* berbasis kearifan lokal yaitu dengan cara mengaplikasikan kepada guru dan siswa kelas II SDN 101910

Pasar Miring, Sehingga dapat mengetahui kepraktisan, kefektifan dan kevalidan media *Big Book* yang dikembangkan oleh peneliti.

**3.4 Uji Coba Produk**

1) Uji coba validasi/kelayakan oleh ahli dosen dan praktisi (guru).

2) Uji coba terbatas kepraktisan pada angket respon siswa kelas II B dengan jumlah 26 orang siswa.

3) Uji coba lapangan pada siswa kelas II A dengan jumlah 26 orang siswa keefektifannya.

**3.5 Subjek Uji Coba Produk**

Subjek uji coba produk yang dilaksanakan di SDN 101910 Pasar Miring, dimana melakukan uji coba terbatas kepraktisan dilakukan pada siswa kelas II B yang berjumlah 26 orang siswa. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas II A dengan jumlah 26 orang siswa bertujuan untuk mengetahui kefektifan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media *Big Book* .

**3.6 Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

**3.6.1 Data Kualitatif**

Data kualitatif berupa data masukan, saran, maupun tanggapan dari dosen ahli, guru, dan siswa di SDN 101910 Pasar Miring. Data kualitatif diperoleh pada

saat proses pembuktian (validasi) produk yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang akan dikembangkan.

**3.6.2 Data Kuantitatif**

Data kuantitatif yaitu data angket respon siswa yang diperoleh dari penilaian produk yang akan dikembangkan. Skor lembar validasi/kelayakan media dan skor pengumpulan data angket membaca siswa adalah:

a. Lembar pengamatan guru terhadap siswa.

b. Lembar kesesuaian penilaian dari siswa sendiri (angket).

**3.7 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen adalah alat ukur atau pedoman yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data.

Dan pengumpulan data merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yaitu menggunakan angket/koesioner, dokumentasi, lembar pengamatan siswa, dan lain sebagainya, sehingga kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dapat mempermudahkan peneliti.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kelayakan dan keefektifan terhadap pengembangan media *Big Book* yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah instrumen, sebagai berikut:

**3.7.1 Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, Observasi non partisipan, artinya penulis tidak ambil bagian atau tidak terlihat langsung dalam kegiatan

orang-orang yang di observasi. Hasil dari observasi di SD Negeri 101910 Pasar

Miring, adalah :

1. Kelas II B SD Negeri 101910 Pasar Miring, terdiri dari 26 siswa

2. Terdapat siswa laki-laki ada 10 orang, dan siswa perempuan 16 orang

3. Yang sudah lancar membaca ada 20 siswa

4. Yang masih mengeja ada 5 siswa

5. Yang sama sekali belum bisa baca ada 1 siswa

**3.7.2 Kegiatan dokumentasi**

adalah kegiatan peneliti yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Dokumentasi berupa pengambilan gambar (foto) dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah, pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera gawai pemiliki peneliti.

**3.7.3 Angket/Kuesioner**

Penelitian ini menggunakan angket untuk melakukan validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket merupakan daftar pertanyaan yang dibuat oleh peneliti untuk diisi oleh subjek penelitian. Angket akan diberikan oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui penilaian maupun respon terhadap media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan instrumen angket atau kueosioner yang akan diisi oleh ahli media dan ahli materi.

**Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi, Validasi Media, dan Angket Siswa**

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek**Format | **Indikator**- Kesesuaian materi dengan KD.- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. | **Butir Soal**21 |
|
| Materi | ----- | Kedalaman materi yang disajikan. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.Kesesuaian isi penjelasan tambahan. Kesesuaian penyajian urutan materi. Tingkat kesukaran uji kompetensi pada buku.Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan. | 12421 |
| Bahasa | - | 3 |
|  | Jumlah | 14 |

**Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek**Tampilan | **Indikator**- Keefektifan ukuran buku.- Kesesuaian jenis kertas.- Kesesuaian layout dan warna. | **Butir soal**112 |
|
| Isi | ----- | Kesesuaian tampilan cover. Kesesuaian gambar. Kesesuaian ilustrasi Kualitas gambar.Kesesuaian keterangan gambarKesesuaian Huruf.Kejelasan teks untuk di baca. | 23111 |
| Penulisan | -- | 21 |
|  | - | Jumlah | 15 |

**Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru Terhadap Media *Big Book***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| Isi | - | Isi materi pada media. | 1-4 |
| - | Relevansi pada materi. | 5-7 |
| - | Penyusunan materi. | 8-11 |
| Penggunaan | - | Implementasi pada media. | 12-15 |
| Design | - | Tampilan media. | 16-20 |

**Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru Terhadap Media *Big Book***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| Isi | - | Isi materi pada media. | 1-2 |
| - | Relevansi pada materi. | 3-5 |
| Penggunaan | - | Implementasi pada media. | 6-15 |
| Design | - | Tampilan media. | 16-18 |

**3.8 Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh, selanjutnya data akan diperoleh menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berasal dari lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor skala likert yang berkriteria lima tingkat sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kelayakan Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Presentase** | **Keterangan** | **Angka** |
| 81-100% | Sangat Layak | 5 |
| 61-80% | Layak | 4 |
| 41-60% | Netral | 3 |
| 21-60% | Tidak Layak | 2 |
| < 21% | Sangat Tidak Layak | 1 |

Sumber: ( Arikunto, 2009: 35) dalam ( Ernawati, 2017).

Analisis data yang digunakan dari penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan presentase. Langkah-langkah yang dilakukan, yaitu :

A. Skoring adalah kegiatan penilaian pada jawaban responden dalam daftar pertanyaan dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan untuk memperoleh data Kuantitatif yang kemudian dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui keadaan atau kategori dalam aspek tersebut.

B. Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.

C. Teknik persentase yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2021):

P = F/n x 100%

Keterangan :

P = besaran persentase

F = frekuensi jawaban

n = jumlah total responden

Setelah dipersentasekan maka nilai tersebut dimasukan ke dalam kriteria perhitungan persentase (Effendi dan Manning, 1989).

Dari nilai persentase kelayakan yang di dapatkan, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 84 - 100% | Sangat Valid |
| 64 - 83,9% | Valid |
| 52 - 63,9% | Cukup Valid |
| 36 – 52,9% | Kurang Valid |
| < 35,9% | Tidak Valid |

Media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan jika pencapaiannya memenuhi kriteria lebih dari 63,9% dari seluruh unsur yang terdapat pada angket penilaian validasi ahli materi dan ahli media. Dalam penelitin ini, media yang diciptakan harus memenuhi kriteria validasi/layak. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria kevalidan.

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kelayakan Respon Guru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Presentase** | **Keterangan** | **Angka** |
| 81-100% | Sangat Layak | 5 |
| 61-80% | Layak | 4 |
| 41-60% | Netral | 3 |
| 21-60% | Tidak Layak | 2 |
| < 21% | Sangat Tidak Layak | 1 |

**Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Keefektifan Respon Siswa**

**Mengenai Media Pembelajaran *Big Book***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Presentase** | **Keterangan** | **Angka** |
| 81-100% | Sangat Efektif | 5 |
| 61-80% | Efektif | 4 |
| 41-60% | Netral | 3 |
| 21-60% | Tidak Efektif | 2 |
| < 21% | Sangat Tidak Layak | 1 |

Sumber: ( Arikunto, 2009: 35) dalam ( Ernawati, 2017).