# BAB III

# METODEPENELITIAN

# JenisPenelitian

Jenispenelitianyangakanpenelitigunakanpadapenelitianiniadalahpenelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Borg and Gallmenyatakan “ What is research and development?. *It is a process used to developandvalidateeducationalproduct*”.Penelitiandanpengembanganmerupakansuatuproses atau metode dalam memvalidasi yang digunakan dalam mengembangkanproduk.Penelitiandanpengembanganberfungsiuntukmemvalidasidalammengembangkan suatu produk. Sugiono ( 2017: 28) Penelitian dan pengembanganmerupakan suatu penelitian yang dalam penelitian tersebut menghasilkan produk,produk yang dihasilkan sebelumnya telah diuji keefektivitasan sehingga produktersebutdapatbermanfaatdandigunakandimasyarakatluas.Memvalidasimerupakan produk yang akan dikembangkan sudah ada sebelumnya dan penelitimelakukanvalidasiartinyamengujiefektivitasdanvaliditasdariprodukyangakandikembangkan.

Dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan merupakan suatu prosesataumetodepenelitianyangdigunakandalammengembangkanproduk,danmenciptakanprodukyangbaru,dalammengembangkanproduktersebutdiujiefektivitasdanvaliditassehinggaprodukdapatdigunakandimasyarakat.Mengembangkan produk dapat didefinisikan memperbaharui yaitu produk yangsudahadadikembangkankembaliagar produktersebut dalampengembangannya

dapatmenjadilebihpraktis,efektifdanefesien.Mengembangkandapatjugaberupamenciptakanprodukyaitupenelitimenemukanprodukyangbaruyangsebelumnyabelum pernah ada.

# MetodePenelitian

Sugino ( 2017: 30) Metode penelitian dan pengembangan atau *Research anddevelopment* (R&D) merupakan salah satu dari beberapa jenis metode penelitianyang digunakan. Secara umum metode penelitian dan pengembangan merupakancara yang digunakan untuk menciptakan, meneliti, merancang, memproduksi danmenghasilkan produk serta diuji keefektivitasan dan validitas produk. Penelitiandanpengembanganataudapatdisingkatkegiatan4Pyaitu(Penelitian,Perancangan,Produksidan Pengujian).

Disimpulkanmetodepenelitiandanpengembanganadalahmetodepenelitianyangdigunakandalammerancangsehinggamenghasilkansuatuproduk danmenciptakan produk baru yang belum pernah ada, mengembangkan produk yangsudah ada dan dikembangkan kembali sehingga menjadi produk yang baru yangsebelumnya telah diuji keefektivitasan produk. Metode penelitian digunakan untukmembantu proses pelaksanaan dalam mengembangkan produk, agar produk yangdikembangkan dapat efektif dan efesien. Penelitian dan pengembangan yang akanpeneliti kembangkan yaitu berupa produk media, bahar ajar, atau metode yangdigunakandalampembelajaran.

# LokasiDanWaktuPenelitian

PenelitianinidilaksanakanJl.PabrikKelapaSawit,Rambung SialangHulu,Kec. Sei Rampah, Kab. Serdang Prov. Sumatera Utara Waktu penelitian ini akandilaksanakanselama4 bulan padabulanMaret sampai Juni2021.

# Langkah-LangkahPenelitiandanPengembangan

Sugino ( 2017: 31) Langkah penelitian dan pengembangan yang digunakandalam penelitian iniberdasarkanprosedurpenelitian dan pengembangan yangmengadaptasidariBorgandGallyangmengemukakanbahwapenelitiandanpengembangan sering disebut jembatan antara penelitian dasar (*basic research*)denganpenelitianterapan(*appliedresearch*).BorgandGallmenyatakansalahsatujembatanantarapenelitiandasardenganpenelitianterapanadalahR&D(PenelitiandanPengembangan).Sugino(2017:33)Pengembangandanpenelitianmenghasilkan suatu produk tertentu. Produk yang dihasilkan dari pengembangantersebutdapatdigunakandalambidangadministrasi,bidangpendidikandanbidangsosialyangmemangtujuandariadanyapenelitiandanpengembanganuntukmenghasilkanprodukyangdapatdimanfaatkansehinggadapatbergunabagimasyarakat yangmemerlukannya.

Prosedur yang dikemukakan oleh Borg and Gall ini dipilih karena memilikilangkah-langkah yang tersusun dengan rinci yang terdiri dari sepuluh langkah, halini sesuai dengan penelitian dan pengembangkan yang akan peneliti kembangkanyaitu mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa IndonesiakemampuanberbahasayangakanditerapkandikelasIIIyangdapatdimanfaatkanolehpesertadidikmaupunpendidikdalammenyampaikanmateriajardikelasdapatpulameningkatkankualitaspembelajaranmenjadimenarikdandapatmeningkatkanprestasi belajar peserta didik. Penelitian dilakukan dengan menggunakan langkah-langkahyangmengacupadamodelBorgandGallyangdikemukakanolehSugiyono(2017:37)modelinimeliputi1)potensidanmasalah,2)pengumpulandata, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7)revisiproduk,8)ujicobapemakain,9)revisiproduk,10)produkmassal.Langkah-langkahpenelitiandanpengembanganditunjukanpadagambar.

Langkah-mencapailangkahkesepuluhyaituprodukmassaltetapihanyapadalangkahketujuhlangkahrevisiprodukkarenaadanyaketerbatasandanhambatandalammelanjutkanpengembanganmedia.Penelitiandanpengembangandihentikansampaidihasilkandraftfinal, sampaipengujian hasil.

Setelah melakukan uji coba terbataspada peserta didik dan pendidik untukdapat melihat bagaimana respon dan tanggapan mereka terhadap produk yangdikembangkan dan untuk mengetahui hasil dari produk yang dikembangkan dapatmeningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.Produk yang diuji cobakan pada pesertadidik produk tersebut sudah mendapatpernyataandariahlivalidasiyaituahlimedia,ahlimateri,ahlibahasa sertapendidik, dan produk layak untuk diuji cobakan pada peserta didik. Maka produkakhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran gambarberseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia siswa kelas lll padapembelajarandaring.

# Gambar3.1

**Tujuhlangkahtahapanyangakandilaksanakan**

**MetodeR&D(*ResearchandDevelopment*)menurutBorg andGal**



# PotensidanMasalah

Potensi dan masalah merupakan kegiatan awal yang dilakukan sebelummelakukan pengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan mediagambar berseri. Pada tahap ini penelitian awal dengan melakukan observasianalisis kebutuhan, wawancara dan angket bagi pendidik, serta angket bagipesertadidik.Analisiskebutuhandilakukandenganmelakukanobservasi,wawancara dan angket yang dilaksanakan di observasi penelitian awal di SDN102025RambungSialangSawit.Dilakukanobservasi,wawancarasertapemberian angket kepada pendidik wali kelas III dan pemberian angket kepadapeserta didik dikelas III. Data-data yang diperoleh dari hasil observasi yangdilakukannantinyaakandigunakansebagaiacuandalammengembangkanproduk. Hasil dari observasi awal di SDN 102025 Rambung Sialang Sawitditemukan bahwa kurang bervariatifnya penggunaan media pembelajaran yangdigunakan sehingga pembelajaran kurang menarik minat serta antusias pesertadidikdalammanerimamateripelajaranyangdisampaikanolehpendidik.Adapunobservasi,wawancaradanangketkepadapendidikdikelasIIIdanangketkepadapesertadidik dikelasIIIdapat dilihatpadalampiran.

# MengumpulkanInformasi

Setelah melakasanakan observasi analisis kebutuhan yang dilaksanakandipadatahapselanjutnyaadalahmengumpulkansumberreferensiyangrelevanyangdapatmenunjangpenelitianPengembanganmediagambarberseriuntukmeningkatkanketerampilanberbahasaindonesiasiswakelaslllpadapembelajarandaringdiSDN102025RambungSialangSawit.Sumberreferensiyangrelevandapatmengembangkanmediapembelajarangambarberseriyang

didapatdarisumberyangrelevanyaitu denganbuku,sertajurnalyangsesuai.

# DesainProduk

Setelahlangkahpotensimasalahdanpengumpulandata,padatahapselanjutnya adalah perencanaan desain produk awal dari media pembelajarangamabar berseri. Adapun langkah-langkah dan pembuatan media pembelajarangambarberserisebagai berikut :

* + - 1. Menyiapkan judul materi yang akan diterapkan dalam media pembelajarangambarberseri.
			2. Membuatrancangandesainbentukapayangakandibuat,padatahaprancangandesainmenggunakankomputersertadesainyangdialkuaknsecaramanual.
			3. Mencetakhasildaridesainyangtelahdibuat.
			4. Mengguntingdanmerapikandesainyangsudahdicetak.
			5. Membentukdesainsesuaidenganrancanganyangakandibuat,lalumenyusundanmembentuksesuaidenganisimateri yangditerapkan.
			6. Setelahrancangantersebutmembentukgambarlaludisusundandirakitkemudiandisatukanmenjadi buku yang bukutersebut.

# Validasi Desain

Validasi desain merupkan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menilai danmengujikelayakandarirancanganprodukyangdihasilkan.Sugiono(2018:303)Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan pakaratauahliyangmemangsudahmenjadikeahliandalambidangnyayang sudahmemilikipengalamandalammenilaiprodukyangdirancang.Penilaiandalamvalidasibersifatpemikiranrasional.Kegiatanvalidasididalamrancanganprodukdigunakanuntukmengujiprodukyangdirancangdapatdigunakansecaraefektifdan efesien serta dapat bermanfaat bagi masyarakatluas. Validasi desain terdiridariduatahapsebagai berikut:

1. Validasiahlimedia

Ujiahli mediabertujuan untukmengetahui ketepatan dan standar yangditerapkan dari isi materi produk dalam rancangan media pembelajarangambarberseri.Ahlimediamengkajiketepatanuntuk mengetahuikemenarikansertakeefektifanpenggunaanmediabagipendidiksertakesesuaianmediadengankemampuanpesertadidikdidalamprosespembelajaran.

1. AhliMateri

Uji ahli materi bertujuan untuk mengkaji isi dari materi yang disajikandidalammediaberupakesesuaianmateridengankurikulumyangditerapkandisekolahdanmateriyangdigunakandalammediapembelajaransesuaiatautidakdengantarafberpikirpesertadidiksertaujiahlimateridimaksudkanuntukmengkajiisimateridarimediapembelajaranyangdikembangkanyaitumediagambarberserisesuaidenganpembelajaranatautidak.Setelahujiahlimateridandinyatakanlayakserta materisesuaidengan kurikulum maka media pembelajarandapat diuji cobakan padapeserta didik.

1. Ahli Bahasa

Ujiahlibahasabertujuanuntukmelihataspek-aspekyangberhubungandenganbahasayangdigunakandalampembuatanprodukmediapembelajaran.Validasiahlibahasauntukmengetahuibahasayang adadidalammaterimediapembelajaransesuaidengankaidahbahasayangbaikdanbenar.

1. AhliGuru

Ahligurumerupakanpemaparangurumengenaipenggunaanmediapembelajaranyangditerapkandidalamprosespembelajaran.Mediapembelajaranyangdikembangkansesuaiatautidakdandenganmenggunakanmediagambarberseridapatmeningkatkanhasilbelajarpeserta didik. Ahli guru bertujuan untuk memberikan saran serta masukanmengenaipermasalahan-permasalahanyangsebelumnyadihadapiolehpeserta didik dalam pembelajaran, ahli guru juga dapat mengevaluasi hasildaripenggunananmediayangditerapkanmemilikikemudahandankemanfaatanbagi gurudalam penyampaian materi pembelajaran.

# RevisiHasilValidasiDesain

Setelahdesainprodukyangtelahdivalidasiolehahlimedia,ahlimateri,ahlibahasadanguru,dapatdiketahuimengenaikekurangandarimediapembelajarangambar berseritersebut. Dari hasil pemaparan beberapa ahlitersebut mengenaikekurangan media kemudian diperbaiki sehingga dapat menghasilkan produkyanglebih baik lagi.

# UjiCobaProduk

Apabilaprodukyangdibuattelahselesai,padatahapselanjutnyaadalah

melakukan kegiatan uji coba lapangan dari produk yang dibuat. Kegiatan ujicoba produk dapat dilakukan pada skala kecil maupun skala besar. Kegiatan ujicobadalampembelajarandimaksudkanuntukmendapatkaninformasimengenaiprodukyangtelahdikembangkandalampembelajaranprodukmediapembelajatan gambar berseridapat meningkatkan prestasi belajar, motivasi danminat belajar peserta didik dalamproses pembelajaran serta media gambarberseriinimerupakanmediayangmenariksebagaimediayangdigunakan dalampembelajaran.

# RevisiProduk

Setelahmelakukanuijicobaprodukmakadapatdiketahuihasildariujicobaproduk tersebut. Pada tahap berikutnya dilakukan revisi produk berdasarkanhasil uji coba produk. Apabila pada uji coba produk dikatakan belum sempurnadanmasihmemilikikekuranganmakadijadikansebagaibahanuntukmemperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat sehinggamampumenghasilanprodukmediapembelajaranyangbaiksertalayakdigunakandalam pembelajarandisekolah.

# TeknikPengumpulanData

Pengumpulan data merupakan inti dari kegiatan penelitian. Sugiono ( 2018:27)Teknikpengumpulandatamerupakanlangkahyangdigunakandalampenelitianyangbertujuanuntukmendapatkandata-datasertamenemukanpotensidanmasalahdidalam penelitian. Data-data dan potensi danmasalah yang dijumpai kemudianpenelitikumpulkansebagaibahanuntukperencanaanproduksertaacuandalammenentukanrumusanmasalahpenelitian.Adapunteknikpengumpulandata dalampenelitianiniadalahsebagaiberikut :

1. Observasi

Observasisebagaiteknikpengumpulandatayangbersifatspesifikdibandingkan wawancara dan angket atau kuesioner. Observasi merupakanpengamatanterhadapperilakugunamendapatkaninformasiyangdisajikan.Lembar observasi untuk mengetahui data-data yang diperoleh yang datatersebut kemudian disesuaikan dengan pengamatan yang peneliti lakukan.Kegiatan observasi dapat menghasilkan data yang akurat karena penelititurun langsung mengamati. Dalam observasi pada penelitian ini penelitimelakukanobservasiberperanserta(*Participantobservation*)penelitimengamati langsung bagaimana proses pembelajaran sehari-hari pesertadidikdalamkegiatanbelajardanobservasikepadapendidikdalammenyampaikan materi kepada peserta didik dikelas. Observasidilakukan diSDN102025 Rambung Sialang Sawit.

1. Wawancara

Wawacara merupakan teknik pengumpulandatayang dilakukan denganmemberikanpertanyaanyangkemudiandijawabolehrespondenataspertanyaan yang diberikan. Wawancara dilakukan apabila peneliti inginmenemukan permasalahan yang akan diteliti gunamendapatkan data yangdiperlukandalampenelitian.Padapenelitianini penelitimenggunakanwawancara *interview* melalui tatap muka secaralangsung. Pada penelitianinipenelitimelakukanwawancaradenganIbuSutiyem,S.Pdyangmerupakan wali kelas III SDN 102025 Rambung Sialang Sawit wali kelasIIISDN102025RambungSialangSawit.Padakegiatanwawancarapenelitimewawancara mengenai proses kegiatan pembelajaran dikelas, media yangdigunakan,referensi bukuyangdipakai,danperilakusiswadidalampembelajaranBahasaIndonesia.Kegiatanwawancarayangpenelitilakukanbertujuan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang kemudianakandilakukanpenelitian daripermasalahanyangdijumpaitersebut.

1. Angket

Lembar angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulandata yangdilakukan dengan memberikan pertanyaan yang pertanyaan tersebut diisioleh responden secara tertulis. Kuesioner yangdiisi digunakan penelitiuntukmendapatkandata–data,jawabandaripertanyaanyangrespondentulismerupakanberkaitandenganpemikiran,perasaansertakepribadianperilakurespondentersebut.PadapenelitianinilembarangketdiberikankepadaguruBahasa Indonesia dan peserta didik di kelas III, pertanyaan pada lembarangketyangdiberikankepadapesertadidikmengenaiproseskegiatanpembelajaranBahasaIndonesiadikelas,bukuyangdigunakan,mediapembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi, serta mengenaiprosesbelajarBahasaIndonesiayangpendidiksampaikandapatdimengertioleh peserta didik atau tidak. Pertanyaan pada angketkepada pendidik matapelajaran Bahasa Indonesia dikelas III mengenaipenggunakan media dalampembelajaran, buku referensi yang dipakai, fasilitas media yang terdapatdisekolah,danlainsebagainya.Kuesionerdigunakandisampingmendapatkan data juga untuk mengetahui informasi dari responden tentangkelayakan dari pengembangan mediapembelajaran gambar berseri. Hasildaripengembanganmediauntukmengetahuiketepatan,kelayakandankemenarikandari mediagambar berseri.

1. Dokumentasi

Dokumentasimerupakansuatucarauntukmendapatkandatayangdilakukandenganmemotretataumemvideosehinggadapatdijadikandokumentasi. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan datadengan dokumentasi berupa foto-foto serta video dalam kegiatan uji cobapengembanganmediagambarberseriyang diterapkandikelasIII.Dokumenyang diperoleh dari kegiatan memotretatau mendokumentasikan di SDN102025 Rambung Sialang Sawit adalah mengenai kondisi dan keadaandisekolah,Saranadanprasarana penunjangpembelajaran,dokumentasiberupa data-data peserta didik kelas III, dan kegiatan guru dalam prosesbelajarmengajar dikelas III.Kegiatan dokumentasi pada video dimaksudkan untuk mengetahui hasil daripenggunaan media gambar berseri pada peserta didik, yang sebelumya penelitimelakukan dokumentasi video proses pembelajaran dengan tidak menggunakanmedia gambar berseri dan selanjutnya peneliti menerapkan media gambar berseripada pembelajaran. Tujuan dari kegiatan dokumentasi tersebut dilakukan untukmengetahuiperbedaanhasilbelajarpesertadidiksebelummenggunakanmediadansetelahmenggunakan mediagambarberseri.

#

# InstrumenPenelitian

Instrumenpenelitianmerupakansuatualatyangdiguanakanuntukmengumpulkandata,datamerupakansuatubagianpentingdidalamprosespenelitian.Dataadalahfaktabaikberbentukkualitatifataukuantitatif.ImamGunawan ( 2013 : 19) Instrumen penelitian dikembangkan untuk mengamati danuntukmengumpulkandatasetiapkegiatanprosespembelajarandenganmenerapkanmediapembelajaranuntukmeningkatkanketerampilanberbahasapesertadidik.Instrumenpenelitianyangdigunakandalampengembanganpenelitianiniberupatesbagipesertadidikdanangketuntukahlimateri,ahlimedia,ahli bahas, guru serta angket bagi peserta didik. Instrumen tes yang digunakandalam penelitian ini ditujukan untuk mendapatkan data kemampuan peserta didikdalammenulis narasiberdasarkanpengalamanpesertadidik.Proses pengujianinstumendilakukandenganmengadakanujivaliditas,yaitudenganmembandingkanisiinstrumen denganteori.

# TeknikAnalisisData

Teknik analisis dalam pengembangan penelitian ini menggunakan teknikanalisis deskriptif kualitatif yang merupakan mengenai pendapat dan saran yangdiperolehdaribeberapa ahliyangmemberikankomentaratausaran padasaatmelakukanvalidasimedia.Pengembanganmediadilakukanujicobaprodukmediapembelajarangambarberseri.Hasildaripendapat,sarandankritikpenelititampungdanmelakukanprosespengembanganproduksesuaidenganyang disarankanevaluatorgunaperbaikanproduksehinggadapatmenghasilkanprodukyangmemiliki ketepatan, keefektifan, kepraktisan dan menarik. Analisis datatersebutdilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media gambar berseriyang sudahdirevisi.

Data analisis dalam penilaian melalui angket merupakan data yang bersifatkualitatis yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala linkert. Skala linkertmerupakanskalauntukmengukursikappadapertanyaan-pertanyaanyangberkaitandenganvariabeltertentu.Skalalinkertdirancanguntukmengukursikapyangkemudianhasiltersebutdiberiskor.Pengembanganmediagambarberseri menggunakan teknik analisis data dengan menganalisis deskriptif. Analisisdeskriptifmenggunakananalisisdatadarihasilpenilaiankelayakandenganmelakukan perhitungan rata-rata. Data-data dari hasil penilaian kemudiandikumpulkandandikelompokanmenjadiduayaitudatakuantitatifyaitudataberupaangka-angka yaitu data yang berupa kata. Dalam penilaian skala linkert memilikilimakriteriadalampenilaianuntukmemperolehnilairata-rataskoryangdiperolehdari peritem pada setiap jawaban yang diberikan dari pernyataan angket yangpenelitibuat.Kegiatan analisis data ini yaitu mengelompokkan suatu data berdasarkanvariabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruhresponden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitunganuntuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk mengujihipotesis yang telah diajukan.(sugiyono:2017,207).

1. Uji validitas

Dalam menghitung validitas, peneliti dapat menggunakan program SPSS.Untuk mengetahui gambaran empiris terlebih dahulu harus dibuat kriteriapenilaian berdasarkan persentase skor suatu jawaban.(arikunto:2015,80)

1. Uji Realibilitas

reliabilitas itu menunjuk pada suatu pengertian bahwa segala sesuatuinstrumen itu cukup bisa dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpuldata karena instrumen tersebut sudah baik.

1. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran setiap butir soal itu merupakan rasio antarpenjawab dengan benar dan banyaknya penjawab soal. Tingkat kesukaranitu suatu alat ukur untuk menyatakan butir soal itu mudah, sedang dan sukar

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakahdalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusinormal atau tidak. Berikut ini hipotesis untuk pengujian normalitas suatudata yaitu: .(sugiyono:2017:207).

Ho : Angka signifikan (Sig) <0,05 maka data tersebut tidak normal

H1 : Angka signifikan (Sig) <0,05 maka data tersebut normal

1. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran datadari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak,yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya. Data dikatakanhomogen apabila memiliki nilai signifikan lebih dari >0,05.

1. Uji Normalitas Gain (N-Gain)

Uji Normalitas Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikangambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dansesudah diterapkannya suatu perlakuan. Adapun rumus uji N-Gain adalah :

$$Normalized Gain \left(g\right)=\frac{Posttest Score – Pretest Score}{Maximum Score – Pretest Score}$$