**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sugiyono, (2020). Pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II menggunakan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (*Pendefinisian*), Design (*Perancangan*), Development* (Pengembangan*) dan Dissemination* (Diseminasi*)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi.

Tahap *define* (pendefenisian),merupakan tahap analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap *design* (perancangan) menyusun rencana pembuatan media yang di awali dengan menususn kerangka pembuatan media papan huruf. Tahap *development* (pengembangan) dalam tahap desain diwujudkan dalam bentyk produk media papam huruf untuk di lakukan uji ke validan dan membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materti dan angket untuk respon guru. Tahap *dessimination* (desiminasi) setelah media papan huruf dinyatakan valid oleh para ahli media papan huruf sudah bisa di

bagikan atau di sebarkan sebagai media pembelajaran di kelas II SD.

36

***Define***

( Pendefinisian )

***Design***

( Perancangan )

***Development***

(Pengembangan)

***Disseminattion***

(Diseminasi)

**Gambar 3.1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

**Model 4D ( Sugiyono 2020)**

1. Tahap *defiine* (pendefenisian), merupakan tahap analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik.

2. Tahap *design* (perancangan) menyusun rencana pembuatan media yang di awali dengan menyusun kerangka pembuatan media papan huruf.

3. Tahap *development* (pengembangan) dalam tahap desain diwujudkan dalam bentuk produk media papan huruf untuk di lakukan uji ke validan dan membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi dan angket untuk respon guru.

4. Tahap *dessimination* (penyebaran) setelah media papan huruf dinyatakan valid oleh para ahli media papan huruf sudah bisa di bagikan atau di sebarkan sebagai media pembelajaran di kelas II SD.

**3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD yang berjumlah 15 siswa dengan 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang akan dikembangkan.

**3.3 Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian produk berupa media papan huruf dengan menggunakan

metode *scramble* yang akan dikembangkan yaitu pada semester genap ajaran

2023/2024. Tempat penelitian adalah di SD Negeri 105320 Kuta Jurung.

**3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Dissemination* (penyebaran) yaitu :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat–syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu : Analisis kebutuhan siswa. Tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap analisis kebutuhan dan permasalahan siswa dilakukan guna mengidentifikasi serta menganalisis keadaan sumber belajar siswa sebagai informasi untuk mendukung pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu pemilian bahan untuk merancang/membuat media papan huruf. Bahan yang digunakan yaitu triplek dan buah cemara.

3. Tahap *Development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah pengembangan berupa media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble*. untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa Kelas II. Media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 2 validator yaitu ahli materi dosen dan ahli media yaitu dosen. Media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi yang berkompeten dalam menilai media, untuk memberikan saran dan masukkan berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media .

Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media dan ahli materi mengenai kesesuaian materi dan tampilan media. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap *Dissemination* (penyebaran)

Setelah dilakukan uji kelayakan media pembelajaran media media papan huruf untuk siswa kelas II SD oleh para ahli, tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penyebaran. Jika produk yang dikembangkan sudah siap digunakan sebagai media pembelajaran maka media papan huruf sudah bisa diterapkan sebagai media pada pembelajaran dikelas II SD.

**3.5 Insturmen dan Teknik Pengumpulan Data**

**3.5.1 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket atau kuesioner Sugiono (2017: 156). a. Instrumen pengumpulan data ahli materi

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi. Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli materi :

**Tabel 3.1. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Aspek Pernyataan** | **Jumlah Butir** |
| Pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkanketerampilan membaca siswa Kelas II | Kesesuaian materi | 3 |
| Kelengkapan materi | 1 |
| Kelayakan materi | 3 |
| Kompetensi | 3 |

b. Instrumen pengumpulan data ahli media

***Sumber* : Sahara, A(2022)**

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media . Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli media :

**Tabel 3.2. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Aspek Pernyataan** | **Jumlah Butir** |
| Pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membacasiswa Kelas II | Dilihat Dari Bentuknya | 3 |
| Dilihat Dari Materinya | 5 |
| Dilihat Dari Warnanya | 2 |

***Sumber* : Sahara, A(2022)**

c. Instrumen kisi-kisi Keterampilan Membaca

Instrumen penelitian ini adalah observasi yang digunakan untuk memperoleh data validasi Keterampilan Membaca. Berikut ini kisi-kisi instrumen Keterampilan Membaca :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Aspek Pernyataan** | **Jumlah Butir** |
| Pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa Kelas II | Pelafalan | 1 |
| Intonasi | 2 |
| Kelancaran | 3 |
| Kejelasan Suara | 4 |
| Membaca Utuh | 5 |

Elitasari, H. (2018)

**3.5.2 Teknik Pengumpul Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Angket

Angket digunakan untuk mengambil data pada kegiatan validasi yang diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden. Melalui penggunaan angket, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan. Kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media dan guru mengenai media papan huruf.

b. Observasi

Observasi digunakan pada saat berlangsung proses pembelajaran. Dalam pengamatan ini peneliti menggunakan lembar pegamatan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan aktivitas dan kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Berdasarkan pengamatan

yang peneliti lakukan siswa kurang memperhatikan makna dari setiap kata yang dibacanya dan masih ada beberapa siswa kelas II yang tidak lancar dalam membaca sehingga diperlukan metode pembelajaran *scramble* menggunakan media papan huruf untuk meningkat keterampilan membaca siswa

c. Test

Soal test diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan data berupa hasil pembelajaran menggunakan media papan huruf, apakah media papan huruf layak digunakan atau tidak. Soal test diberikan setelah siswa selesai menggunakan media papan huruf.

**3.6 Teknik Analisis Data**

Data proses pengembangan media papan huruf dengan menggunakan metode *scramble* berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I.

Dengan menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat validator yaitu dosen terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang

dinyatakan dalam bentuk kelayakan validasi.

**Nilai Validasi =**  S kor yang di peroleh 𝑥 100%

Skor maksimum

Menurut Hanim, M. (2022) perhitungan presentase data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut :

𝐏 = ∑x **X 100%**

𝒏

Keterangan :

P = Presentase Skor

∑x = Jumlah jawaban yang diberikan validator n = Jumlah skor maksimal

**Tabel 3.3 Kriteria Lembar Validasi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Persentase** | **Kriteria** |
| 1 | 0-20% | Tidak Layak |
| 2 | 21 - 40 % | Kurang Layak |
| 3 | 41 - 60 % | Cukup Layak |
| 4 | 61-80% | Layak |
| 5 | 81-100% | Sangat Layak |

**Sumber : Hanim, M. (2022)**

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa valid/layak media pembelajaran digunakan.