

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan upaya untuk menciptakan produk yang efektif digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Dalam bukunya yang berjudul "Metode Penelitian dan Pendidikan," hal ini dijelaskan dengan jelas (Gay dalam Okpatrioka, 2023).

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development). Konsep yang digunakan adalah pengembangan media gambar berseri dan metode pengembangan ADDIE menurut (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian R&D, ada beberapa jenis model prosedural. Prosedur dalam penelitian R&D menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan dan permasalahan yang memerlukan penyelesaian dengan menggunakan produk tertentu. Perkembangan yang dimaksud antara lain Model Dick & Carey, Model Jolly & Bolitho, Model Borg & Gall, Model Pengembangan 4-D, dan Model Pengembangan ADDIE. Merujuk pada penelitian ini, model pengembangan yang dijadikan acuan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation).

B. Tempat dan waktu penelitian

penelitian ini dilakukan di Mi Roudlotul Ulum yang terletak Yosowilangun, Penelitian ini dilakukan selama semester Ganjil Tahun ajaran 2024/2025

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran gambar berseri untuk keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar mata pelajaran bahasa

Indonesia yang akan di uji cobakan pada 23 siswa kelas III di Mi Roudlotul Ulum.

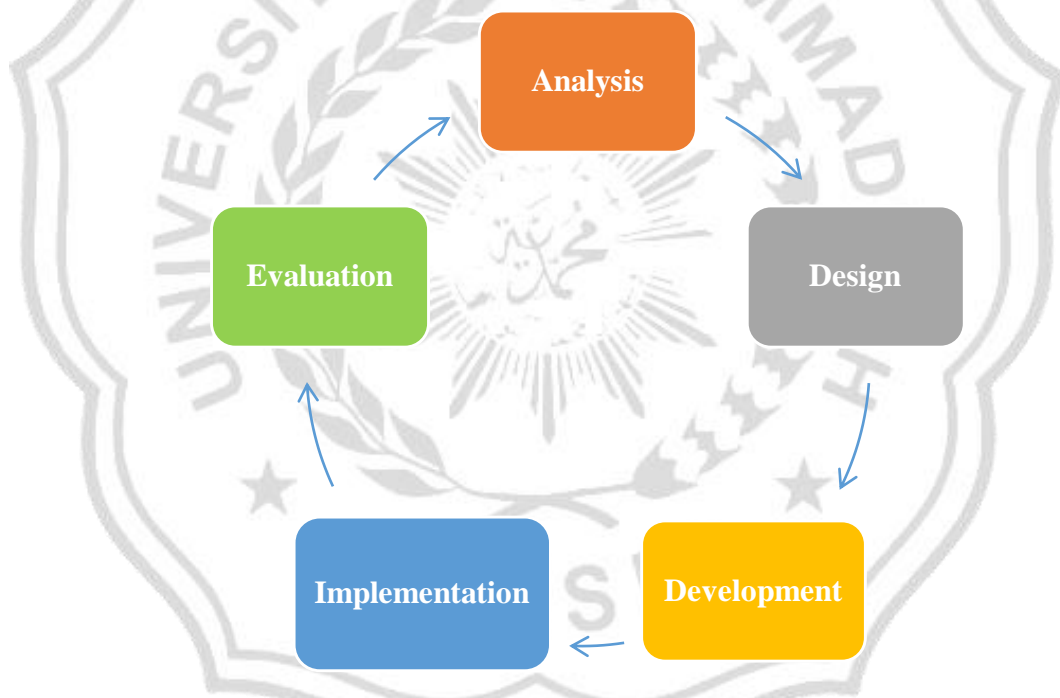
D. Fokus penelitian

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media gambar berseri untuk keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia

E. Prosedur Penelitian

Dalam peneitian ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian ADDIE. Tahap pengembangan yang di gunakan. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE.

Dalam tahapan pengembangan model ADDIE Meliputi 5 tahap yaitu :



Gambar 3. 1 Prosedur penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan kebutuhan terkait pengembangan media gambar berseri untuk keterampilan berbicara. langkah pertama yaitu

dengan melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru wali kelas III Tujuan wawancara dengan kepala sekolah agar Mendapatkan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.

Sedangkan Tujuan wawancara dengan guru wali kelas III tujuannya untuk mengumpulkan informasi mendalam mengenai pengalaman, metode pengajaran, dan tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya yaitu peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas III yang jumlahnya 23 peserta didik. Tujuan dari observasi ini untuk Melihat langsung keadaan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa peserta didik kelas III yang berjumlah 23 ditemukan sebagian besar siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kesulitan dalam menyusun cerita atau menjelaskan suatu topik dengan jelas.

Jadi dapat disimpulkan Pembelajaran keterampilan berbicara di kelas III masih menghadapi tantangan karena belum ada penggunaan media visual pendukung. dan masih banyak peserta didik konsentrasi rendah dalam pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi pemahamannya terhadap materi.

Berdasarkan hasil analisis diatas, peneliti mengusulkan pengembangan media gambar berseri sebagai strategi untuk keterampilan berbicara siswa. Dengan adanya Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang menarik dan menjaga perhatian mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap analisis ini memberikan pemahaman mendalam mengenai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran keterampilan berbicara dan memberikan dasar untuk mengembangkan solusi yang tepat melalui media gambar berseri

2. Tahap prancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan (*Design*) pada tahap ini peneliti

merancang media gambar berseri untuk keterampilan berbicara, pada tahap pertama peneliti menentukan bahan – bahan yang akan digunakan untuk pembuatan gambar berseri, pada tahap ini peneliti memilih jenis kertas yang cocok untuk mencetak gambar. Tahap kedua peneliti merancang gambar berseri jadi pada tahap ini peneliti harus memperhatikan kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran, konsistenan jadi gambar –gambar harus diatur secara logis. Tahap ketiga peneliti memastikan kualitas visual jadi peneliti harus memastikan bahwa desain gambar berseri menarik dan informatif.

Jadi pada tahap design ini pengembangan media gambar berseri ini berfokus pada desain yang memadai dan berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, di mana media pembelajaran yang sudah di rancang akan dikembangkan dan dibuat, setelah tahap pengembangan selesai, media tersebut akan dinilai oleh tim ahli yang terdiri dari tim ahli materi, dan tim ahli media. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi keutuhan dan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

Terdapat Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Peneliti mulai mengembangkan media gambar berseri dengan menggunakan canva berdasarkan konsep desain yang telah dirancang peneliti. Proses ini melibatkan penerapan serangkaian gambar dalam urutan yang benar untuk mengembangkan keterampilan berbicara.

b. Validasi media

1) Validasi Pakar Media

Dilakukan oleh dosen pendidikan guru sekolah dasar yang mempunyai keahlian di bidang media pembelajaran. Mereka

akan menilai aspek visual dari rangkaian gambar tersebut untuk memastikan bahwa gambar tersebut menarik dan mendukung tujuan pembelajaran keterampilan berbicara.

2) Validasi Ahli Materi

Dilakukan oleh guru kelas III dari Mi Roudlotul Ulum yang mempunyai pengetahuan mendalam tentang keterampilan berbicara. Mereka akan menyampaikan isi dan keakuratan informasi yang disampaikan dalam serangkaian gambar.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahapan ini merupakan penerapan langsung media gambar berseri untuk keterampilan berbicara kepada 23 peserta didik kelas III Mi Roudlotul ulum. Peneliti akan menerapkan media yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Setelah pembelajaran selesai, peneliti akan membagikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka setelah menggunakan media gambar berseri tersebut. Selain itu, peneliti juga akan memberikan tes untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media gambar berseri.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari metode penelitian ADDIE Pada tahap ini, dilakukan penilaian untuk menilai media gambar berseri dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan mengacu pada pengukuran sejauh mana media pembelajaran tersebut berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan harapan peserta didik, serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dari peneliti untuk mendapatkan suatu data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden penelitian (Ardiansyah et al., 2023). wawancara dilakukan dengan berkomunikasi langsung dengan guru kelas III di Mi Roudlotul Ulum. Wawancara dilakukan secara struktur sesuai dengan apa yang diteliti dan wawancara ini dilakukan untuk mendengarkan langsung pengalaman dan pandangan para guru mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam mengajar.

2. Validasi media

pembelajaran Pada tahap ini, validasi meminta pendapat dari validator yang memiliki pengalaman terkait. Proses uji validasi dilakukan peneliti terhadap dua orang validator. Validator media merupakan dosen dari pendidikan guru Sekolah Dasar, sementara untuk validator materi merupakan guru kelas III di Mi Roudlotul Ulum . Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan dari validator mengenai keakuratan media yang dikembangkan.

3. Thb (Tes hasil belajar)

Tes hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes yang dilakukan saat siswa berbicara di depan teman-temannya secara individu. Dalam tes ini, ada dua aspek yang dinilai: pertama, aspek kebahasaan, yang mencakup pelafalan, intonasi, pemilihan kata, dan struktur kalimat. Kedua, aspek non-kebahasaan, yang meliputi sikap yang tenang dan alami, gerakan dan ekspresi wajah yang sesuai, volume suara, kelancaran, ketepatan, dan seberapa baik mereka menguasai topik yang dibicarakan.

4. Angket

Angket Respon Peserta Didik Angket ini diberikan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang digunakan praktis dan mudah dipahami peserta didik. Pada lembar angket pengguna akan memberikan tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data penelitian data adalah :

1. Lembar Wawancara

Lembar wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, di mana peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan. Subjek wawancara ini adalah guru wali kelas III. tujuannya untuk untuk mengumpulkan informasi mendalam mengenai pengalaman, metode pengajaran, dan tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran.

2. Lembar Validasi

Media Instrumennya berupa validasi media pembelajaran ini tujuannya untuk memperoleh data dari validator mengenai valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Setelah itu validator diminta memberikan penilaian pada lembar validasi yang telah disediakan sesuai skala penilaian yang telah ditentukan.

a. Validasi Media

Pada tahap ini, peneliti menunjukkan media gambar berseri yang telah dikembangkan validator ahli media. Selanjutnya peneliti memberikan validasi media untuk di beri penilaian dan memberikan tanda (✓) pada setiap aspek yang diberikan. Pada setiap aspek yang di berikan berguna untuk memvalidasi media yang telah di kembangkan sehingga membuat mdia tersebut layak untuk digunakan.

b. Validasi ahli materi

Pada tahap ini, peneliti menunjukkan media gambar berseri telah dikembangkan validator ahli materi. Selanjutnya, peneliti memberikan lembar validasi media untuk di beripenilaian dan memberikan tanda (✓) pada setiap aspek yang diberikan. Kritik dan saran yang di berikan berguna untuk memvalidasi materi yang terdapat media yang telah dikembangkan sehingga membuat media tersebut layak untuk digunaka

3. Lembar THB

Pada instrument ini (THB) disusun oleh peneliti dengan menyesuaikan materi dan indikator yang diajarkan. THB ini berisi 2 soal urian yang mengharuskan peserta didik untuk membuat cerita sesuai gambar dan menceritakan ulang, THB ini dilakukan setelah menggunakan media gambar berseri. Instrument ini digunakan peneliti untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap keterampilan berbicara dengan menggunakan media gambar berseri. Penilaian tes keterampilan bercerita ini sesuai dengan aspek – aspek kebahasaan dan nonkeabsahan yang dapat menjadi acuan dan penyekoran hyaitu menurut arsad dan mukti yang telah disesuaikan karakter siswa sekolah dasar yaitu meliputi 1) lafal, 2) Intonasi, 3) pilihan kata, 4) Keruntutan, 5) Keberanian, 6) Kelancaran, 7) Sikap, 8) Penguasaan tema.

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosa kata bahasa sehingga kata-kata yang di ucapkan terdengar jelas				
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas				

3	Pilihan Kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosa kata				
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut				
5	Keberanian	Peserta didik berani berbicara di depan teman-teman tanpa dipaksa				
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir				
7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak gerik tenang, dan tidak grogi				
8	Penguasaan tema	Peserta didik berbicara sesuai dengan tema				

4. Lembar Angket Respon

Pada Instrumen ini berbentuk lembar angket yang berisi beberapa pertanyaan yang diberikan kepada 23 peserta didik kelas III Mi Roudlotul Ulum untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang digunakan praktis dan mudah dipahami peserta didik. Siswa memberikan tanda (✓) yang sesuai dengan tanggapan peserta didik dengan penilaian Ya,Tidak

Tabel 3. 2 Lembar Angket Respon Pesrta Didik

No.	Pertanyaan	Respon Peserta Didik	
		Ya	Tidak
1.	Apakah gambar berseri ini menarik?		
2.	Apakah belajar dengan menggunakan Media gambar berseri menyenangkan?		
3.	Apakah kamu menjadi lebih bersemangat ketika belajar dengan menggunakan media gambar berseri?		
4.	Apakah belajar dengan menggunakan media gambar berseri menyenangkan?		

5.	Apakah gambar dalam media gambar berseri ini jelas dan mudah untuk dipahami?		
6.	Apakah kamu merasa senang belajar menggunakan media gambar berseri?		
7.	Apakah kamu merasa tertarik dan terbantu dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar berseri?		
8.	Apakah dengan media Gambar Berseri kamu dapat meningkatkan keterampilan berbicara?		
9.	Apakah dengan media Gambar Berseri kamu dapat meningkatkan konsentrasimu pada materi yang diajarkan?		
10.	Apakah kamu ingin menggunakan media gambar berseri lagi di pelajaran berikutnya?		

(Pipit Mulyah dkk., 2020)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah-langkah untuk menganalisis data yang diperoleh secara sistematis dari hasil wawancara, observasi, dan sumber lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti (Magdalena et al., 2021). Analisis data yang dilakukan peneliti pada langkah awal yaitu berupa wawancara sehingga menghasilkan data yang digunakan untuk mendukung peneliti dalam mengembangkan media “Gambar Berseri”. Analisis data bertujuan mengetahui ketercapaian tujuan penelitian pengembangan yang dilihat dari kevalidan ditinjau dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan angket respon peserta didik.

1. Analisis Validasi Ahli Media

Analisis validitas media dilakukan dengan menilai pendapat dari ahli media. Kevalidan ini dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang di terima}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan : P (%) : persentase

Tabel 3. 3 Presentasi Hasil Kevalidan Media

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(N.F., Roesminingsih, 2022)

Media Gambar Berseri ini dinyatakan valid jika mendapatkan skor minimal $\geq 61\%$, yang berarti memenuhi kriteria kevalidan. Jika ada saran dari ahli, peneliti dapat melakukan perbaikan pada media tersebut. Namun, jika skor yang diperoleh berada $\leq 41\%$, maka media pembelajaran harus direvisi dan melalui proses validasi ulang.

2. Analisis Validasi Ahli Materi

Analisi kevalidan berdasarkan penilain dari validator ahli materi dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

Keterangan :

P (%) : persentase

Tabel 3. 4 Presentasi Hasil Kevalidan Materi

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(N.F., Roesminingsih, 2022)

Media Gambar Berseri ini dinyatakan valid jika mendapatkan skor minimal $\geq 61\%$, yang berarti memenuhi kriteria kevalidan. Jika ada saran dari ahli, peneliti dapat melakukan perbaikan pada media tersebut. Namun, jika skor yang diperoleh berada $\leq 41\%$, maka media pembelajaran harus direvisi secara menyeluruh dan melalui proses validasi ulang

3. Analisis Efektifitas

Analisis efektivitas dilakukan untuk menilai sejauh mana media gambar berseri dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur efektivitas tersebut, digunakan Tes Hasil Belajar (THB). Tes ini dianggap berhasil jika peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , dan dapat dikatakan tuntas jika 75% dari peserta didik mencapai skor tersebut. Data hasil tes dapat diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

a. Daya Serap Individual

$$DSI = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100\%$$

b. Ketuntasan Belajar Klaksikal (KBK)

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber : (Awalia et al,2019)

4. Analisis Hasil Angket

Analisis hasil angket yang diberikan ke peserta didik bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang digunakan praktis dan mudah dipahami peserta didik. Peneliti menilai media gambar berseri menggunakan skala likert. Media gambar berseri dianggap layak jika rata – rata penilaian memenuhi kriteria sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka presentase

F : Skor yang diperoleh

N: Jumlah Skor Maksimal

Tabel 3. 5 Penilaian Angket Respon Peserta Didik

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

Respon peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut

Tabel 3. 6 Kualifikasi Tingkat Ketercapaian

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat tidak baik

Jika respon peserta didik mencapai lebih dari $\geq 61\%$ maka disimpulkan bahwa media Gambar Berseri praktis, artinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

