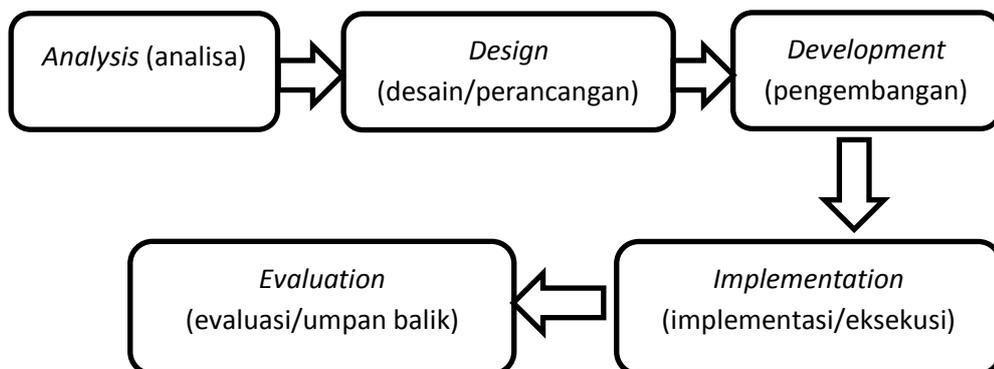


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau Perkembangan. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan menguji keefektifannya (Slamet, 2022:1). Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini ialah media papan pintar untuk siswa kesulitan membaca kelas 2 sekolah dasar menggunakan metode eja abjad di SDN 06 Nanga Nuar. Metode penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model *ADDIE* adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (desain/perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).



Gambar 3.1 Model Perkembangan *ADDIE*

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dikembangkan adalah media papan pintar untuk siswa kesulitan membaca kelas 2 sekolah dasar menggunakan metode eja abjad di sdn 06 Nanga Nuar. Peneliti menggunakan prosedur pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, Selanjutnya agar dapat dipahami setiap langkah-langkah secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *analisis*

Analisis dan identifikasi masalah (kebutuhan) merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan, yaitu menganalisis permasalahan dalam pembelajaran, seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan minat belajar anak menurun, sehingga siswa cepat bosan dalam proses belajar di kelas 2 sekolah dasar.

2. *Design* (perancangan)

Tahap desain yang perlu dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setelah itu, menentukan strategi pembelajaran serta media yang tepat untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut. Selanjutnya, peneliti membuat desain media, yaitu media papan pintar, dengan menyiapkan alat dan bahan berupa:

Tabel 3.1 alat dan bahan media papan pintar

NO	Nama Alat/Bahan	Jumlah	Keterangan
1	Papan tripleks	1 lembar	Ukuran sedang (80cm)
2	Kayu untuk bingkai	Secukupnya	Kayu ringan, untuk tepi papan
3	Cat warna-warni	Beberapa warna	Untuk mewarnai papan dan balok
4	Balok-balok kayu persegi	52 buah	Ukuran kecil (7cm)
5	Stik kayu	Secukupnya	Untuk pembatas huruf
6	Gambar	Beberapa lembar	Dicetak sesuai materi
7	Palu	1 buah	Untuk memaku bingkai kayu
8	Paku	Secukupnya	Untuk menyatukan komponen
9	Kuas	2 buah	Untuk mengecat papan dan balok

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah dipikirkan oleh peneliti menjadi sebuah kenyataan.



Gambar 3.2 Media Papan Pintar Dengan Metode Eja Abjad

Setelah media siap, selanjutnya dilakukan konsultasi kepada validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Tim validator pada penelitian pengembangan media papan pintar ini terdiri dosen yang ahli dalam bidang media pengembangan. Setelah melakukan validasi, pada tahap ini juga dilakukan revisi berdasarkan sarana yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media papan pintar huruf yang baik dan sesuai dengan keinginan peneliti. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi ahli selanjutnya dipresentasikan untuk mengetahui katagori kelayakan dari media yang telah dikembangkan (media papan pintar).

4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi merupakan suatu langkah nyata pada metode penelitian R & D model *ADDIE*. Implementasi kelayakan media papan pintar dilakukan dengan uji coba yang terbatas, yaitu menerapkan media papan pintar dengan metode eja abjad pada pembelajaran mengenal huruf.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah akhir pada penelitian ini, yaitu langkah penilaian kelayakan terhadap media papan pintar, peneliti dapat memperoleh kesimpulan mengenai layak atau tidak layaknya media papan pintar dengan metode eja abjad yang telah dikembangkan oleh peneliti.

C. Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan tingkat kepraktisan juga kelayakan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti melakukan uji coba lapangan kepada siswa dalam satu kelas.

Langkah yang dilakukan peneliti saat uji coba produk di lapangan yaitu: Peneliti menjelaskan cara pakai media papan pintar dengan metode eja abjad ke pada siswa/siswi. Setelah siswa/siswi memperhatikan penjelasan dari kegunaan papan pintar ini, peneliti meminta siswa/siswi untuk mencoba menggunakan media papan pintar. Setelah siswa/siswi mencoba media papan pintar, guru kelas 2 diminta mengisi angket untuk menunjukkan tanggapan terhadap kemenarikan media papan pintar dengan metode eja abjad tersebut. Dari uji coba ini akan dihasilkan keefektifan, kelayakan dan kepraktisan papan pintar dengan metode eja abjad sebagai sumber belajar peserta didik.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media papan pintar yang telah dikembangkan. Desain uji coba produk yang digunakan dalam penelitian ini berupa media papan pintar dengan menggunakan metode eja abjad. Kegiatan ini dilakukan agar mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari validator, sehingga diketahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan, selanjutnya hal ini dapat digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen, guru kelas dan juga peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2024/2025.

a. Ahli Media

Ahli media dan materi adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran dan dalam bidang materi yang akan menilai kelayakan media papan pintar yang telah di kembangkan.

b. Ahli Pembelajaran (Guru)

Ahli Pembelajaran adalah seorang guru kelas, pada kelas 2 di SDN 06 Nanga Nuar.

c. Peserta Didik

Peserta didik yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas 2 Sekolah Dasar yang berjumlah 27 orang, pemilihan peserta didik tersebut

sebab sebagai pemakai secara langsung produk pengembangan media papan pintar dengan metode eja abjad .

F. Jenis Data

Jenis data yang peneliti pakai adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Metode campuran merupakan kombinasi antara kuantitatif dan kualitatif agar hasil penelitian lebih lengkap dan seimbang dengan kuantitatif menggunakan data angka, sementara kualitatif meneliti peristiwa nyata melalui interaksi dengan partisipan (Nasution dkk., 2024:252). Data kualitatif dan kuantitatif ini berasal tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian para ahli yang di peroleh melalui wawancara dan angket yang telah diisi oleh peserta didik mengenai produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar lebih mudah, akurat, lengkap, teratur, serta mudah dianalisis (Hikmawati, 2020:43). Maka dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan angket.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena atau perilaku di lingkungan nyata (Romdona dkk., 2025:42). Obsevasi awal dilakukan untuk melihat

dan menganalisis apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan cara ini peneliti bisa mengetahui kebutuhan peserta didik, terutama dalam hal media pembelajaran. Hasil dari observasi ini menjadi data utama yang digunakan untuk mengetahui secara langsung tentang hal-hal yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran membaca.

2. Wawancara

Wawancara kualitatif dilakukan untuk memahami pengalaman, sudut pandang, dan makna yang diberikan individu terhadap suatu peristiwa atau fenomena (Nurfaidah dkk., 2025:67). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada guru kelas II SDN 06 Nanga Nuar guna memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai proses pembelajaran serta media yang digunakan. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur, di mana peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan tertulis. Wawancara ini bertujuan untuk memperkuat dan melengkapi data yang telah dikumpulkan. Seluruh proses pengambilan data dilakukan di SDN 06 Nanga Nuar.

4. Lembar Kuesioner (angket)

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang menggunakan instrumen berupa pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden mengenai apa yang mereka alami dan ketahui (Siyoto & Sodik, 2015:79). Peneliti menggunakan angket yang dirancang untuk guru dan peserta didik kelas 2 sekolah dasar untuk mengumpulkan

data tentang kelayakan media papan pintar dalam proses pembelajaran. Ini dapat mencakup pertanyaan tentang apakah media papan pintar layak atau tidak dalam proses pembelajaran membaca.

5. Tes

Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran papan pintar dengan metode eja abjad untuk melihat kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah di kelas 2 SDN 06 Nanga Nuar.

H. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses pengembangan dan penerapan media papan pintar. Teknik analisis data kualitatif mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (dalam Waruwu, 2024), analisis data meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berikut contoh rincian fokus observasi dan wawancara yang digunakan:

Tabel 3.2 Identifikasi fokus penelitian data observasi

No	Judul penelitian	Aspek yang Diamati
1	<p>Pengembangan Media Papan Pintar untuk Siswa Kesulitan Membaca Kelas II SD</p> <p>Sumber data:</p> <p>1. Guru Kelas II</p>	<p>1.Sarana sekolah</p> <p>2.Proses pembelajaran</p> <p>3.Karakteristik peserta didik</p>

Tabel 3.3 Identifikasi Fokus Penelitian Data Wawancara

No	Fokus penelitian	Tema wawancara
1	<p>Pengembangan Media Papan Pintar untuk Siswa Kesulitan Membaca Kelas II SD menggunakan Metode Eja Abjad di SDN 06 Nanga Nuar</p> <p>Sumber data:</p> <p>1. Guru Kelas II</p>	<p>1.Wawancara mengenai penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran .</p> <p>2. Proses pembelajaran di dalam kelas.</p>
2	<p>Kelayakan Media Papan Pintar dalam Membantu Siswa Kesulitan Membaca Kelas II SD menggunakan Metode Eja Abjad di SDN 06 Nanga Nuar</p> <p>Sumber data:</p> <p>1. Guru Kelas II</p>	<p>1. Pengaruh sebelum dan setelah penggunaan media Papan Pintar.</p> <p>2. Tingkat keminatan peserta didik terhadap media Papan Pintar.</p>

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media papan pintar yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas II sekolah dasar yang mengalami kesulitan membaca. Menurut Soesana dkk., (2023:32) data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka hasil dari proses pengukuran atau perhitungan secara langsung. Data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta pengguna media (guru dan siswa). Angket tersebut disusun berdasarkan skala Likert dengan rentang skor yaitu:

Tabel 3.4 Skala Likert (Sugiyono, 2022:94)

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju/selalu/sangat positif
2	4	Setuju/sering/positif
3	3	Ragu-ragu/kadang-kadang
4	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah
5	1	Sangat tidak setuju/tidak pernah

1. Uji kelayakan

Instrumen penelitian dimanfaatkan untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran dengan tujuan menilai tingkat kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, serta hasil uji coba oleh pengguna (Puti dkk., 2023:82). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengisian lembar angket validasi oleh para ahli dan angket respon guru dan siswa, yang bertujuan untuk menilai kelayakan media papan pintar dengan metode eja abjad yang telah dikembangkan. Lembar angket ini mencakup sejumlah indikator

yang mencerminkan kualitas dan kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran membaca siswa. Setelah angket diisi, diperoleh skor dari setiap butir penilaian. Skor tersebut kemudian diolah dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk mempermudah dalam menilai tingkat kelayakan media secara keseluruhan. Hasil persentase ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah media papan pintar layak digunakan dalam pembelajaran, serta sebagai acuan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan jika diperlukan. Persentase rata-rata setiap komponen dalam tabel kategori penilaian skala Likert dapat diperoleh dengan menerapkan rumus sebagai berikut.

Rumus:

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p : persentase kelayakan

f : jumlah skor yang diperoleh

n : jumlah skor ideal

Setelah dilakukan perhitungan presentase pada angket, tahap berikutnya yaitu menentukan tingkat katagori hasil persentase media yang dapat dikonversikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Persentase Kelayakan

NO	Tingkat pencapaian	Kualifikasi
1	81-100%	Sangat layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup layak
4	21-40%	Tidak layak
5	<20%	Sangat tidak layak

Sumber:Ridwan (2015)

2.Uji N-Gain

Uji N-Gain merupakan salah satu metode yang sering digunakan untuk menilai sejauh mana efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan N-Gain ini mengukur perubahan relatif antara tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah suatu pembelajaran. Dalam penelitian ini, data hasil belajar siswa diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS untuk memperoleh nilai N-Gain secara akurat dan sistematis. Untuk mengetahui tingkat peningkatan skor N-Gain, dapat merujuk pada kategori gain yang telah dinormalisasi sebagaimana tercantum dalam gambar 3.6. Sementara itu, untuk menilai efektivitas penerapan intervensi pembelajaran, dapat mengacu pada kriteria yang terdapat dalam gambar 3.7 (Sukarelawan dkk.,2024:11).

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

*N-Gain = Gain Ternormalisasi

Gambar 3.6 kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Kurang Efektif
21-40	Tidak Efektif
0-20	Sangat Tidak Efektif

Gambar 3.7 kriteria penentuan tingkat keefektifan