

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) Dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rachma, Iriani, & Handoyo, 2023:508).

Menurut Gay (Okpatrioka, 2023:87) Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori, Dalam buku nya Metode Penelitian dan Pendidikan, sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R &D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan desain penelitian di atas, prosedur pengembangan media *puzzle* huruf yang dipilih terdiri atas langkah-langkah yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut dijelaskan secara rinci mengenai alur pengembangan yang akan digunakan.

1. Tahap Analisis (*Analyzing*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kondisi lapangan tempat uji coba produk yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi materi atau apa saja yang dipelajari oleh siswa yang akan menggunakan media ini. Serta melakukan analisis penelitian terdahulu tentang media *puzzle* huruf.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini kegiatannya terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media *puzzle* huruf untuk siswa kelas I sekolah dasar yang dimulai dari pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat dan peraturan yang akan dikembangkan dalam belajar sambil bermain menyusun *puzzle* huruf

a. Rancangan media *puzzle* huruf

Alat dan bahan :

- 1) Kayu
- 2) Abjad yang di print
- 3) Abjad A-Z dari papan triplek/kayu
- 4) Cat
- 5) Kuas
- 6) Lem
- 7) Amplas

b. Cara pembuatan:

- 1) Buat papan *puzzle* membentuk kotak menggunakan papan kayu

- 2) Potong papan kayu menggunakan gergaji ukir menjadi *puzzle* huruf a-z
 - 3) Buatlah huruf abjad a-z sesuai keperluan
 - 4) Setelah selesai membuat papan *puzzle* dan *puzzle* huruf selanjutnya diampelas supaya sisi-sisi papan *puzzle* dan *puzzle* huruf tidak kasar
 - 5) Warnai papan *puzzle* dan *puzzle* huruf dengan cat warna-warni
 - 6) Hiasi media semanarik mungkin
 - 7) Media *puzzle* huruf siap digunakan
- c. Penggunaan media:
- 1) Jika ingin menyusun huruf a-z susunlah huruf abjad pada tempat yang disediakan dipapan *puzzle* dan susunlah huruf abjad sesuai dengan urutan abjad
 - 2) Jika ingin digunakan sebagai alat permainan kita bisa gunakan media *puzzle* huruf ini dengan cara acak huruf di dalam kotak penyimpanan *puzzle* dan biarkan siswa-siswi menyusun kalimat yang sudah kita siapkan sendiri secara berkelompok atau individu

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa media *puzzle* huruf. Hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal media *puzzle* huruf.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan validasi ahli media dan materi. Setelah pengembangan produk, maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memvalidasi muatan akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi *puzzle* huruf sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan angket respon guru terhadap media pembelajaran yang dibuat dan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji coba produk *puzzle* huruf telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diuji cobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok luas. Uji coba skala kecil yang dilakukan di kelas 1 IA. Uji coba skala luas yang dilakukan di I B.

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *quasi experiment* jenis

Pretest-Posttest Group Design dengan *nonequivalent control group design*.

Kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih acak dan kemudian diberikan *pretest* dan *posttest*.

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media *Puzzle Huruf* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat ditabel 3. 1 dibawah ini

Tabel 3. 1 Kegiatan Uji Coba Penelitian

Uji Validitas Ahli	Skema	Teknik Pengumpulan Data
Ahli media	Produk Analisis	Lembar Validasi
Ahli Materi	Revisi	
Uji Coba Terbatas		
Siswa kelas 1 SD Negeri 14 Mengkurai kelas (1A)	Produk Analisis Revisi	1. Lembar observasi 2. Wawancara 3. Tes hasil kemampuan siswa setelah menggunakan media <i>puzzle</i> huruf 4. Angket respon guru
Uji Coba Lapangan		
Siswa kelas 1 SD Negeri 14 Mengkurai (1B)	Produk Analisis Revisi	1. Lembar observasi 2. Wawancara 3. Tes hasil kemampuan siswa setelah menggunakan media <i>puzzle</i> huruf 4. Angket respon guru

E. Subyek Uji Coba

Subyek ujicoba dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas 1 SD Negeri 14 Mengkurai. Terdiri atas subyek uji coba terbatas, dan uji coba lapangan, subjek uji coba terbatas dilakukan oleh siswa kelas 1 SD Negeri 14 Mengkurai, kelas 1A. Sedangkan uji coba lapangan adalah siswa kelas 1 SD Negeri 14 Mengkurai kelas 1B. Dengan jumlah populasi terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 2 Sebaran Populasi Penelitian

Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas I (orang)
1. SD Negeri 14 Mengkurai Kelas (1A)	15
2. SD Negeri 14 Mengkurai Kelas (1B)	15
Grand Total	30

Sumber: (SD Negeri 14 Mengkurai Kelas (IA) dan (1B)).

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media, bahasa dan materi dan data kuantitatif yaitu:

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrument penelitian adapun bentuk instrument tersebut adalah sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data saat melakukan observasi atau pengamatan langsung

di lapangan. Lembar observasi penelitian itu biasanya berisi catatan-catatan terkait objek yang diamati atau diselidiki.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian berguna untuk mengumpulkan data dan informasi yang mendalam dari narasumber. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka dan tanya jawab langsung.

3. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

4. Angket Respon Guru

Angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap guru dan siswa terhadap media *puzzle* huruf dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

5. Soal Tes (Pilihan Ganda)

Tes dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, keterampilan mereka, dan kemajuan mereka.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Penelitian Pakar dan Tanggapan Pengguna

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase analisis penelitian pakar dikategorikan sesuai Tabel 3.3

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

Keterangan :

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor

N = jumlah keseluruhan skor total

Tabel 3. 4 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar

Interval Kriteria Penilaian Pakar	Kriteria
81% ≤ NP ≤ 100%	Sangat Layak
61% ≤ NP ≤ 80%	Layak
41% ≤ NP ≤ 60%	Cukup Layak
21% ≤ NP ≤ 40%	Tidak layak
NP ≤ 21%	Sangat tidak layak

Sumber : (Weddyawat, Febriani, & Warkintin, 2024:979)

Tabel 3. 5 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna

Interval Kriteria Tanggapan Pengguna	Kriteria
91-100%	Sangat Baik
61-90%	Baik

41-60%	Cukup
11-40%	Kurang
0-10%	Sangat Kurang

Sumber : (Weddyawat, Febriani, & Warkintin , 2024:979)

2. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang ada diuji validitas dan reliabilitas. Instrument yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Maka peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan. Sebuah penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat.

b. Uji Reliabilitas

Dilakukan dengan perhitungan Alpha Cronbach, yang menunjukkan bahwa variabel yang digunakan untuk mengukur konsep dalam penelitian ini cukup reliable.

Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Nilai	Keterangan
0,00 - 0,40	Reliabilitas Rendah
0,41 - 0,70	Reliabilitas Sedang

0,71 - 0,90	Reliabilitas Tinggi
0,91 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

c. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswa dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit.

Tabel 3. 7 Analisis Tingkat Kesukaran

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	0,81-1,00	Mudah Sekali
2	0,61-0,80	Mudah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,21-0,40	Sukar
5	0,00-0,20	Sukar Sekali

3. Analisis Hasil Tes

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka untuk menganalisis datanya dilakukan dengan menggunakan analisis statistik. Peneliti menggunakan alat bantu *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Pada penelitian ini SPSS yang digunakan peneliti adalah SPSS. Dalam teknik analisis data ada dua macam yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

Untuk melakukan hipotesis dalam penelitian ini memerlukan uji prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan bantuan SPSS 18. Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut :

Apabila sig. > 0,05 maka berdistribusi normal

Apabila sig. < 0,05 maka tidak berdistribusi normal

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yaitu dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

a) Mencari nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

b) Membandingkan nilai *fhitung* dengan *ftabel* dengan rumus

dk pembilang = n-1 (untuk varians terbesar)

dk penyebut= n-1 (untuk varians terkecil)

taraf signifikan (α) = 0,05, selanjutnya dicari pada tabel F

kriteria pengujian sebagai berikut :

jika *fhitung* > *ftabel* berarti tidak homogen.

jika $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ berarti homogen.

Pada penelitian ini untuk menghitung uji normalitas peneliti menghitung dengan metode Kolmogorov-Smirnov menggunakan bantuan *software* SPSS 18.

Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila $\text{sig.} > 0,05$ maka homogen

Apabila $\text{sig.} < 0,05$ maka tidak homogen

Jika data adalah homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik yaitu uji *One Way Anova*. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametris. Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 18. Kriteria signifikansi dapat dilihat sebagai berikut:

Apabila $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 diolak dan H_a diterima

Apabila $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

4. Analisis Hasil Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuktian kebenaran data yang berupa data tertulis atau arsip-arsip serta gambar atau foto-foto yang ada di lapangan selama proses penelitian.