

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and Gall dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Borg and Gall (2007:589), penelitian pengembangan pendidikan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan yang valid. Produk yang dimaksud dapat berupa buku, materi ajar, media, maupun prosedur pembelajaran.

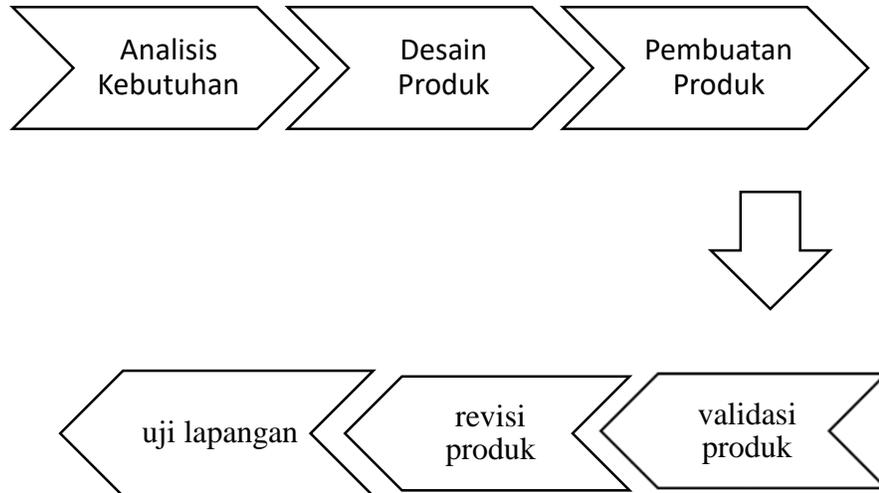
Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media penilaian interaktif berupa *flashcard* untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia siswa Ansoriyah Wittaya School. Peneliti memanfaatkan gambar dalam pembuatan media penilaian interaktif ini. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Indonesia, sehingga pembelajar dapat memahami isi bacaan yang berkonteks Indonesia dengan pembelajaran yang menarik, dan interaktif.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan adalah prosedur pengembangan Borg and Gall. Tahapan pengembangan yang diungkap oleh Borg and Gall terdiri atas 10 tahap, yaitu: (a) studi pendahuluan, (b) rencana penelitian, (c) pengembangan desain, (d) uji lapangan awal, (e) revisi hasil uji coba, (f) uji coba lapangan, (g) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (h) uji pelaksanaan lapangan, (i) penyempurnaan produk akhir, dan (j) diseminasi.

Langkah-langkah pengembangan Borg and Gall yang diterapkan dalam penelitian ini disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti, penyederhanaan ini juga tentunya mengacu pada ketentuan produk yang sesuai dengan langkah-langkah menurut Borg and Gall, sehingga tahapan pada penelitian ini terdiri atas 6 tahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan (2) desain produk, (3) pembuatan produk (4) validasi produk, (5) revisi produk,

(6) ujicoba produk. Berikut merupakan gambaran tahap-tahap penelitian pengembangan yang akan dilakukan.



**Gambar 3.1 Model Pengembangan**

#### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pengajar Bahasa Indonesia di Ansoriyah Wittaya School. Pada tahap ini, peneliti mendapatkan data mengenai potensi dan masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Ansoriyah Wittaya School. Berdasarkan observasi dan wawancara masalah yang terdapat di Ansoriyah Wittaya School yaitu guru masih mengajarkan dengan media buku ajar yang masih menggunakan huruf Thai, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan edukatif agar siswa tidak jenuh untuk belajar bahasa Indonesia.

#### 2. Desain Produk

Desain produk adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan media *flashcard*. Pada tahap ini peneliti membuat *flashcard* sebagai media yang akan dikembangkan. Dengan spesifikasi produk antara lain sebagai berikut.

- a) Media ini dibuat menggunakan kertas *artpaper* 310 gram
- b) Ukuran 10 x 8 cm
- c) Gambar dalam format foto asli

- d) Kualitas gambar sangat bagus dan tajam dan dilapisi uv sehingga mengkilap dan tahan percikan air
- e) Materi pelajaran berisikan kosakata dasar Bahasa Indonesia
- f) Cara mengajar menggunakan media *flashcard* sangat mudah sekali dan bisa digunakan untuk berbagai metode pembelajaran.

### 3. Pembuatan Produk

Pada tahap ini, peneliti mencari dan menyusun kosakata dasar bahasa Indonesia, mengumpulkan gambar-gambar yang dapat mendukung kosakata, membuat pertanyaan beserta kunci jawaban terkait kosakata, serta hal-hal lain yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran ini. Setelah itu, dilakukan pengemasan media menggunakan *flashcard*.

### 4. Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses menilai kelayakan produk. Dalam validasi produk ada dua validasi, yaitu validasi user dan validasi ahli.

#### a. Validasi user

Validasi user bertujuan untuk mengetahui keefektifan media dalam proses pengembangan kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa Ansoriyah Wittaya School Tahun Ajaran 2018/2019. Untuk mengetahui keefektifan media didapatkan dari hasil pengisian angket oleh validator dari hasil pengisian angket. Adapun yang bertindak sebagai validator user tersebut adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia Miss. Nuraeeni.

#### b. Validasi ahli

Pada validasi ahli terdapat dua validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Untuk mengetahui kesesuaian materi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran didapatkan dari hasil pengisian angket oleh validator materi. Adapun yang bertindak sebagai validator materi adalah Yarno, M.Pd. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan media didapatkan dari hasil angket. Adapun yang bertindak sebagai validator media adalah guru mata pelajaran bahasa Inggris Miss Waini.

Setelah produk dihasilkan, selanjutnya dilakukan validasi. Pada tahap ini melibatkan ahli di bidang pengembangan produk. Validasi produk merupakan sebuah proses menilai kelayakan produk. Setiap pakar diminta untuk menilai media tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi produk menurut pendapat Sugiyono (2017:414) validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang. Pada kegiatan validasi ini juga dilakukan penilaian terhadap tampilan dan isi materi media *flashcard*. Validasi penelitian pengembangan ini dilakukan oleh tiga validator, yakni satu validator user dan dua validator ahli (ahli materi dan ahli media). Validator memberikan penilaian, komentar, dan saran guna perbaikan produk lembar validasi.

#### 5. Revisi Produk

Revisi merupakan proses perbaikan kekurangan produk yang diungkap dalam proses validasi. Tahap ini dilakukan dengan cara memperbaiki produk sesuai saran dari validator user dan validator ahli. Selanjutnya, hasil revisi diberikan kembali kepada validator untuk dicek dan disetujui menggunakan lembar persetujuan validasi. Revisi ini dilakukan agar media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Indonesia untuk siswa Ansoriyah Wittaya School.

#### 6. Uji Lapangan

Setelah mendapatkan persetujuan dan dinyatakan layak oleh validator, produk diujicobakan. Ujicoba produk ini akan dilaksanakan pada siswa Ansoriyah Wittaya pada semester ganjil di Thailand. Siswa mencoba media pembelajaran yang dikembangkan agar mendapat pengalaman belajar dengan menggunakan media *flashcard*.

Setelah mencoba media *flashcard*, siswa diberi beberapa soal kosakata untuk menguji keefektifan media yang digunakan. Siswa juga diberi angket untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Ansoriyah Wittaya School, Thailand kelas VII pada semester 1 / Ganjil tahun ajaran 2018/2019.

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember-Februari 2019 dengan jumlah pertemuan seminggu 2 kali menggunakan media *flashcard*. Ansoriyah Wittaya School dipilih menjadi tempat penelitian karena di sekolah ini siswa masih kurang bisa berbahasa Indonesia. Peneliti berada di Ansoriyah Wittaya School selama 3 bulan, dan peneliti mulai menggunakan media *flashcard* di dalam kelas selama 2 kali dalam seminggu. Artinya peneliti sudah menggunakan media *flashcard* selama 24 kali dengan metode pembelajaran yang berbeda-beda dan dengan uji coba. Pada minggu ke satu dan ke dua siswa kurang paham dengan media *flashcard*, tetapi siswa sudah tertarik dengan media *flashcard*. Lalu, pada minggu ke tiga dan seterusnya siswa lebih menyukai belajar menggunakan media *flashcard* daripada menggunakan buku ajar dari sekolah. Artinya dalam 4 kali menggunakan media *flashcard* siswa cukup mampu untuk mengetahui dan menguasai kosakata bahasa Indonesia menggunakan media *flashcard*.

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

Wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya merupakan pengertian populasi menurut (Sugiyono, 2011:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Ansoriyah Wittaya School berjumlah 130 siswa. Populasi diasumsikan sama sebagai satu kesatuan populasi karena terdapat beberapa persamaan yaitu: 1) memiliki latar belakang pengetahuan; 2) mempunyai jumlah jam dan fasilitas sekolah yang sama; serta 3) materi yang diajarkan sama.

Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi merupakan pengertian sampel menurut (Sugiyono, 2011:81). Dalam penentuan sampel penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Random Sampling*. *Purposive random sampling* merupakan tehnik pengambilan sampel dengan memperhatikan pertimbangan-pertimbangan yang dibuat oleh peneliti (Hadi, 2004). Dalam pengambilan anggota sampel pada penelitian ini, yang menjadi sampel adalah siswa kelas VII, dengan alasan siswa kelas VII mempunyai tingkatan kemampuan kognitif dan berdasarkan informasi dari pengajar, kelas VII mempunyai kemampuan yang hampir sama.

#### **E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### **Variabel penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Indonesia

### **Definisi operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

- Kosakata merupakan perbendaharaan kata (KBBI).
- Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam menyebutkan, menunjukkan, menuliskan, mengartikan, dan mempergunakan kosakata dalam berbagai tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (KBBI).
- Siswa adalah peserta didik Ansoriyah Wittaya School Thailand.

### **F. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan perancangan pelaksanaan melalui beberapa tahap sebagai berikut.

- **Tahap persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap paling awal yang dilakukan sebelum penelitian. Pada tahap ini, peneliti menentukan masalah penelitian serta mengembangkan media pembelajaran. Sebelum peneliti berangkat ke Thailand peneliti mengamati mahasiswa yang berasal dari Thailand bisa pergi ke Indonesia tetapi tidak bisa berbahasa Indonesia, lalu peneliti menganalisa bahwa di Thailand ada masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti juga mengamati sekolah yang akan menjadi tempat untuk penelitian dengan mencari informasi lewat *google* serta bertanya pada mahasiswa Thailand. Kemudian, peneliti menemukan ide media pembelajaran dan dikembangkannya.

- **Tahap pelaksanaan**

Setelah menentukan masalah penelitian dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti menyusun angket untuk validator user, dan validator ahli materi dan validator ahli media. Setelah validator memberikan penilaian, komentar, dan saran guna perbaikan produk peneliti melakukan uji coba terhadap siswa kelas VII Ansoriyah Wittaya School.

- **Tahap penyelesaian**

Pada tahap ini peneliti mengolah data yang telah didapat dari hasil uji coba siswa kelas VII Ansoriyah Wittaya School. Nilai hasil uji coba yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian, maka teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah (a) lembar validasi, (2) angket respons siswa, (3) serta tes. Tes dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa Ansoriyah Wittaya School.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes uraian. Siswa akan diberi materi berupa 100 kosakata dasar bahasa Indonesia. Setelah memahami siswa akan diminta untuk mengerjakan tes berupa mengisi kosakata sesuai gambar, dan memasang gambar dengan kosakata yang sesuai.

(a) Lembar validasi

**Tabel 3.1 Lembar Validator user dan validator ahli materi**

No.	Aspek Penilaian
<b>Penyajian Media Pembelajaran</b>	
1.	Kesesuaian indikator dengan KD.
2.	Kesesuaian KD dengan materi.
3.	Kebenaran kosakata bahasa Indonesia.
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan siswa.
5.	Keruntutan tingkat kesulitan materi.
<b>Bahasa</b>	
6.	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menyampaikan materi.
7.	Pemakaian Bahasa mudah dipahami.
8.	Pemakaian Bahasa sesuai kaidah.
<b>Evaluasi</b>	
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
10.	Kesesuaian contoh dengan materi.
11.	Kejelasan materi.

**Tabel 3.2 Lembar validator ahli media**

No.	Aspek Penilaian
<b>Tampilan Media</b>	

1.	Ketepatan pemilihan warna latar belakang.
2.	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang.
3.	Kemenarikan gambar.
4.	Ketepatan pemilihan warna teks.
5.	Kejelasan warna gambar.
6.	Ketepatan penempatan gambar.
7.	Kesesuaian ukuran gambar.
8.	Ketepatan ukuran gambar.
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf.
10.	Kemenarikan tampilan <i>flashcard</i> .
11.	Kesesuaian bahasa <i>thai</i> dengan bahasa Indonesia.

(b) Angket respons siswa

**Tabel 3.3 Angket respons siswa**

No.	Aspek Penilaian
1.	Gambar yang disajikan dalam <i>flashcard</i> menarik.
2.	Gambar yang disajikan dalam <i>flashcard</i> memudahkan saya memahami kosakata bahasa Indonesia.
3.	Gambar yang disajikan dalam <i>flashcard</i> memudahkan saya menguasai bahasa Indonesia.
4.	<i>Flashcard</i> memiliki desain yang menarik.
5.	<i>Flashcard</i> mudah digunakan.
6.	Ukuran <i>font</i> dan pemilihan huruf yang ada pada <i>flashcard</i> sudah jelas.
7.	<i>Flashcard</i> dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.
8.	<i>Flashcard</i> dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.
9.	<i>Flashcard</i> dapat memotivasi saya untuk lancar berbahasa Indonesia.

(c) Tes

1. Mengisi kosakata sesuai gambar
  - Terlampir
2. Memasangkan gambar dengan kosakata yang sesuai
  - Terlampir

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Angket

Teknik analisis data untuk menentukan skor dari kelayakan pengembangan media *flashcard* kosakata dasar Bahasa Indonesia ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penilaian dilakukan oleh tiga validator, yakni satu validator user dan dua validator ahli (ahli materi dan ahli media).

Skala likert digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui valid atau tidaknya media. Teknik analisis data serupa juga digunakan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan melalui angket respons siswa. Berikut merupakan tabel skala likert.

**Tabel 3.4 Skala Likert**

Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Riduwan(Rahmawati,2016)

Persentase kualitas dan kepraktisan media dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Hasil validasi oleh validator user dan validator ahli diolah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi dari angket respons siswa diolah untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

**Tabel 3.5 Skor Penilaian Media**

Presentase	Kategori
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat baik

Riduwan (Rahmawati,2016)

## 2. Tes

Teknik analisis data untuk menentukan skor keefektifan dalam uji coba pengembangan media *flashcard* kosakata bahasa Indonesia ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Peneliti memberikan tes kepada siswa kelas VII Ansoriyah Wittaya School, Thailand tes uraian dan soal memasangkan. Masing-masing jawaban mempunyai skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Untuk mengelola hasil tes peneliti menggunakan rumus berikut.

$$\text{presentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Hasil tes kemudian diolah untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi kosakata dasar bahasa Indonesia yang telah diberikan.

**Tabel 3.6 Skor Tingkat Penguasaan**

Presentase	Kategori
0– 20	Sangat Kurang
21– 40	Kurang
41– 60	Cukup
61– 80	Baik
81– 100	Sangat baik

Riduwan (Rahmawati,2016)