

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif diawali dengan asumsi dasar dan penggunaan kerangka teoritis atau interpretatif yang mengarahkan studi terhadap suatu permasalahan, dengan fokus pada makna yang dikonstruksi oleh individu atau kelompok terhadap isu sosial atau kemanusiaan (Creswell & Poth, 2024, h. 5). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data biasanya dilakukan melalui berbagai metode, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, tidak hanya mengandalkan satu sumber data saja (Creswell & Poth, 2024, h. 7).

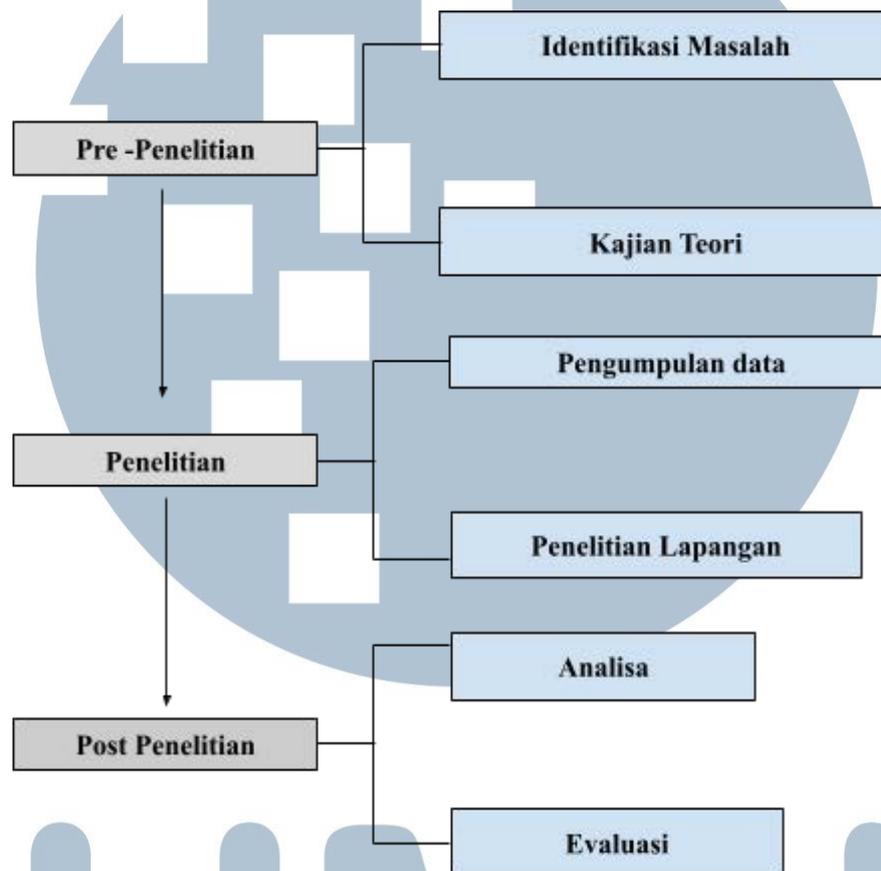
Dalam penelitian ini, akan dilakukan dua tahap, yakni pra-penelitian dan observasi lapangan. Pada tahap pra-penelitian, peneliti akan melakukan wawancara akan dilakukan bersama para ahli, observasi langsung pada lapangan, serta adanya *Focus Group Discussion* dengan subjek peneliti. Pengumpulan data pada observasi dan *Focus Group Discussion* akan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dimana peneliti memilih pembaca awal yang duduk di bangku kelas 1 dan 2 SD.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2 Tahapan Penelitian

Pada pelaksanaan Program MBKM Penelitian, peneliti akan melalui beberapa tahapan pelaksanaan penelitian. Tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, di antara lain:



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penelitian

#### 1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi apakah siswa mengalami kesulitan dalam mengasosiasikan ilustrasi permainan kartu Gernas Tastaba dengan bunyi huruf, dan apakah ilustrasi tersebut efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran fonik. Tujuan penelitian ini adalah membuktikan keefektifan penggunaan ilustrasi dalam memfasilitasi media pembelajaran membaca tahap awal dalam bentuk permainan kartu. Agar

penelitian ini lebih fokus dan terarah, peneliti telah menetapkan batasan subjek yang terlibat.

## 2. Kajian Teori

Pada tahap ini, peneliti melakukan kajian teori untuk membekali proses perancangan dan kemudian saat analisa. Untuk menambah wawasan seputar pembelajaran membaca, peneliti meninjau berbagai jurnal. Peneliti melakukan studi referensi dari ilustrasi yang terdapat pada berbagai media pembelajaran membaca, khususnya kartu *flash*, *decodable books*, dan buku berjenjang. Teori yang ditinjau diantaranya, teori *cognitive load*, yang akan digunakan dalam analisa hasil uji coba perancangan.

## 3. Pengumpulan data

Penulis akan melakukan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, kunjungan pada kantor Gernas Tastaba beserta sekolah tempat penelitian untuk melakukan observasi secara langsung. Wawancara Penulis akan dilakukan bersama dengan pihak Gernas Tastaba dan seorang guru yang sudah pernah mengikuti pelatihan Gernas Tastaba, serta belum menjalankan latihan tersebut.

## 4. Penelitian Lapangan

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan uji coba kepada target perancangan menggunakan kartu yang belum dirancang menggunakan teori *cognitive load* dan yang sesudah. Tujuannya untuk mengetahui efektivitas penerapan teori pada perancangan ilustrasi sebagai fasilitas pembaca tingkat awal untuk belajar fonik dengan media *card game* “Bak Tebak!”.

## 5. Analisis data

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis data berdasarkan hasil uji coba permainan kartu, dan menilai bagaimana ilustrasi pada card game

fonik “Bak Tebak!” berpengaruh pada persepsi yang ditimbulkan dari keterlibatan *teori cognitive load* siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka seputar foniks.

#### 6. Evaluasi

Mengevaluasi proses kreatif dan tantangan yang dihadapi selama penelitian mengenai persepsi siswa terhadap ilustrasi *card game* fonik *card game* fonik “Bak Tebak!” sesuai dengan beban kognitif siswa.

### 3.3 Teknik dan prosedur penelitian

Teknik dan prosedur penelitian mencakupi dua bagian diantaranya adalah pra-penelitian serta tahap penelitian lapangan. Penelitian ini akan menggunakan teknik di antara lain mencakupi wawancara, observasi, dan *Focus Group Discussion*.

#### 3.3.1 Pra-Penelitian

Sebelum melakukan penelitian lapangan, peneliti melakukan pengumpulan data terlebih dahulu dalam tujuan memperdalam kajian dan memperluas wawasan terkait dengan topik dari penelitian yaitu pembelajaran fonik, media pembelajaran fonik, serta penerapannya pada kelompok pembaca awal.

##### a. Wawancara

Dalam pengumpulan data pada tahap pra-penelitian, peneliti akan melakukan wawancara secara tidak terstruktur. Dalam wawancara tidak terstruktur, pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka, dan tidak memberikan petunjuk jawaban sebelumnya, sehingga mengungkapkan pandangan narasumber terhadap fenomena yang ditelusuri (Creswell & Poth, 2024, h. 200). bersama dengan beberapa narasumber, diantaranya adalah wawancara ahli, wawancara bersama guru yang telah mengikuti pelatihan fonik, dan yang terakhir, peneliti juga akan melakukan

wawancara bersama dengan guru yang pada sekolahnya mengadakan program dalam pelatihan membaca.

#### **i. Wawancara Ahli**

Peneliti melakukan wawancara ahli secara tatap muka dengan seorang pelatih dari tim Gernas Tastaba, Puti Dhitta. Tujuannya adalah menggali pandangan mereka sebagai penyedia pelatihan guru dalam mengajar metode fonik serta penggunaan ilustrasi dalam media alternatif *card game* dalam pendekatan metode pembelajaran yang digunakan. Dalam wawancara dengan pelatih tim Gernas Tastaba, peneliti akan mengajukan sekitar 10 pertanyaan, di antaranya:

1. Program apa saja yang telah dilakukan Yayasan Penggerak Indonesia Cerdas untuk mengatasi kesulitan membaca?
2. Apa tantangan dalam menerapkan buku fonik di sekolah terpencil, dan bagaimana mengatasinya?
3. Adakah contoh kasus dimana media pembelajaran fonik dengan ilustrasi terbukti efektif bagi dalam meningkatkan kemampuan membaca?
4. Seberapa penting peran orang tua dan guru dalam pengenalan huruf kepada anak?
5. Bagaimana ilustrasi dapat membantu anak memahami hubungan bunyi dan huruf?
6. Mengapa metode fonik lebih unggul dibandingkan metode lainnya?
7. Apakah ketersediaan media pembelajaran fonik masih kurang di Indonesia?
8. Menurut Anda, apa yang bisa diperbaiki dalam pengajaran membaca di Indonesia?

#### **ii. Wawancara Guru Peserta Pelatihan Gernas Tastaba**

Dalam harapan mendapat pandangan yang cukup luas dan beragam terkait penerapan pembelajaran fonik, peneliti akan melakukan wawancara dengan seorang guru yang mengajar kelas 1 hingga kelas 6, dengan ini, dapat terlihat tingkat kemampuan membaca dari beberapa tingkatan kelas siswi.

1. Sejauh mana Anda telah menerapkan metode fonik dalam pembelajaran membaca di kelas?
2. Menurut pengalaman Anda, bagaimana pemahaman metode fonik dibandingkan dengan metode membaca lainnya?
3. Bagaimana respons siswa saat belajar membaca dengan metode fonik? Apakah mereka lebih antusias dan cepat memahami bacaan?
4. Apa saja media atau alat bantu yang Anda gunakan dalam mengajarkan fonik (misalnya kartu suara, lagu, permainan)?
5. Apakah Anda melihat perkembangan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa setelah menggunakan metode fonik?
6. mengembangkan pembelajaran fonik yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa?
7. Bagaimana peran guru dan orang tua dalam mendukung keberhasilan pembelajaran fonik bagi anak?

### **iii. Wawancara Guru SD Jamiat Kheir**

Wawancara dilakukan oleh guru Madrasah Jamiat Kheir Putri. Wawancara akan secara tatap muka di perpustakaan sekolah Jamiat Kheir putri. Pada Wawancara peneliti akan mengangkat topik metode pembelajaran fonik, serta penerapan pada siswi Madrasah Jamiat Kheir Putri.

Dalam harapan mendapat pandangan yang cukup luas dan beragam, peneliti menyertakan guru yang mengajar kelas 1 hingga

kelas 3, dengan ini, dapat terlihat tingkat kemampuan membaca dari beberapa tingkatan kelas siswi. Pada FGD ini, peneliti juga akan fokus kepada pemakaian ilustrasi pada media pembelajaran fonik. Berikut pertanyaan yang akan ditanyakan sebagai moderator pada Wawancara:

1. Sejauh mana Anda telah menerapkan metode fonik dalam pembelajaran membaca di kelas?
2. Menurut pengalaman Anda, bagaimana pemahaman metode fonik dibandingkan dengan metode membaca lainnya?
3. Bagaimana respons siswa saat belajar membaca dengan metode fonik? Apakah mereka lebih antusias dan cepat memahami bacaan?
4. Apa saja media atau alat bantu yang Anda gunakan dalam mengajarkan fonik (misalnya kartu suara, lagu, permainan)?
5. Apakah Anda melihat perkembangan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa setelah menggunakan metode fonik?
6. Mengembangkan pembelajaran fonik yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa?
7. Bagaimana peran guru dan orang tua dalam mendukung keberhasilan pembelajaran fonik bagi anak?

#### **iv. Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan untuk mendapatkan acuan pada perancangan kartu yang kemudian dapat menjadi *tools* dalam penelitian. Studi referensi akan dilakukan terhadap beberapa referensi media kartu yang peneliti temukan secara online.

### 3.3.2 Penelitian Lapangan

Pada tahapan penelitian, peneliti akan melakukan teknik berupa triangulasi data agar memperkuat validasi dari data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian. Peneliti melakukan penelitian terhadap subjek yang berupa siswa SD yang duduk dibangku kelas 1 dan 2. Penelitian akan dilakukan selama kegiatan *play-testing* dari objek penelitian yang berupa kartu ilustrasi pembelajaran fonik.

#### a. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi terhadap proses permainan yang dilakukan pada tahap *play-testing*. Observasi adalah proses di mana peneliti secara langsung mengamati lingkungan, peserta, aktivitas yang berlangsung, interaksi antar individu, percakapan yang terjadi, serta perilaku individu selama pengamatan tersebut (Creswell & Poth, 2024, 201).

Pada tahap penelitian, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap bagaimana siswa berinteraksi langsung dengan *card game* fonik “Bak Tebak!”. Subjek yang akan diamati oleh peneliti mencakupi siswa yang berasal dari 2 sekolah berbeda, diantaranya SD Penggilingan 01, dan SD Jamiat Kheir Putri. Untuk dapat memudahkan pelaksanaan observasi lapangan, Peneliti akan mengacu pada tabel observasi berikut:

Tabel 3.1 Tabel Observasi

no.	Tipe Beban Kognitif	Variabel	Indikator	Cara pengukuran
1.	<b>Intrinsic load</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Detail</i> pada ilustrasi.</li><li>2. Tingkat abstrak ilustrasi.</li><li>3. Tingkat <i>familiarity</i>.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Durasi tatapan lebih lama pada kartu kompleks.</li><li>b. Kesalahan dalam identifikasi gambar.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Observasi</li><li>b. <i>Focus Group Discussion</i>.</li><li>c. Wawancara</li></ol>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Kesalahan atau kebingungan dalam mencocokkan suara dengan gambar.</li> <li>d. Menunjukkan keraguan saat menjawab kartu.</li> <li>e. Menunjukkan ekspresi bingung.</li> </ul>	
2.	<b>Extraneous load</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Gaya ilustrasi tidak konsisten.</li> <li>2. Distraksi visual (visual clutter)</li> <li>3. Pengaruh lingkungan sekitar (<i>peers</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mempertanyakan makna ilustrasi pada game master.</li> <li>b. Mata berpindah-pindah dari satu elemen pada kartu ke elemen lainnya.</li> <li>c. Terdistraksi oleh teman sebayanya.</li> <li>d. Menunjukkan ekspresi bingung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi.</li> <li>b. <i>Focus Group Discussion</i>.</li> </ul>
3.	<b>Germane load</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivasi skema pembelajaran.</li> <li>2. <i>Peer teaching</i></li> <li>3. <i>Learning engagement</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Respon cepat dan percaya diri.</li> <li>b. Mengungkapkan hubungan antara gambar dan suara.</li> <li>c. Melakukan <i>Peer Teaching</i>.</li> <li>d. Mengekspresikan kepuasan/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Observasi.</li> <li>f. <i>Focus Group Discussion</i>.</li> </ul>

			peningkatan motivasi terkait dengan pemahaman ilustrasi.	
--	--	--	--	--

Pada pelaksanaan pengamatan terhadap bagaimana siswa mempersepsikan ilustrasi pada *card game* fonik “Bak Tebak!”, peneliti mengacu pada munculnya beban kognitif yang disebabkan oleh visual ilustrasi. Untuk mengidentifikasi munculnya beban kognitif tersebut, Peneliti menentukan Indikator yang dapat menilai keterlibatan masing-masing beban kognitif yang akan mempengaruhi persepsi siswa pembaca awal selama sesi permainan berlangsung.

Pada pengukuran *intrinsic load* siswa, peneliti akan melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku dan reaksi mereka saat berinteraksi dengan ilustrasi. Dalam mengidentifikasi tingkat kesulitan siswa dalam mencocokkan ilustrasi dengan bunyi huruf, peneliti akan memperhatikan ekspresi serta perilaku yang mengindikasikan adanya tanda-tanda kesulitan dalam memahami hubungan antara gambar dan bunyi.

Dalam mengukur *extraneous load*, peneliti memperhatikan apabila siswa lebih banyak fokus pada ilustrasi utama atau terdistraksi oleh elemen visual maupun pengaruh lingkungan tidak relevan. Tanda-tanda seperti keraguan menjawab, menunjukkan ekspresi kebingungan serta meminta konfirmasi atau bantuan pada teman maupun game master dapat menjadi indikator dari munculnya beban ekstrinsik siswa.

Dalam mengukur *Germane load*, peneliti memperhatikan bagaimana siswa akan mengalokasikan dan mengoptimalkan usaha mentalnya selama berjalannya proses permainan. Indikasi seperti ekspresi yang menunjukkan meningkatnya motivasi pembelajaran dengan

pengenalan konsep dan pola dari ilustrasi, adanya self-monitoring maupun peer teaching, dan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi maupun mencocokkan gambar dengan kata seiring permainan berjalan, menandakan adanya keterlibatan *germane load* yang aktif meningkat. Pada tabel tersebut terdapat cara pengukuran yang merupakan teknik pengumpulan data, diantaranya mencakupi observasi dan *Focus Group Discussion*.

**i. Observasi SD Penggilingan 01**

Dalam pelaksanaan observasi lapangan, peneliti akan menguji coba objek penelitian, berupa ilustrasi pada *card game* fonik “Bak Tebak!”, pada subjek penelitian, yang berupa siswa SD Penggilingan 01, Selama pelaksanaan *user-testing*, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap 9 siswa yang sedang duduk dibangku kelas 1 SD, yang memiliki kemampuan membaca, tinggi, sedang, rendah.

**ii. Observasi SD Jamiat Kheir**

Dalam pelaksanaan observasi lapangan, peneliti akan menguji coba objek penelitian, berupa ilustrasi pada *card game* fonik “Bak Tebak!”, pada subjek penelitian, yang berupa siswa SD Jamiat Kheir, Selama pelaksanaan *user-testing*, peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung, dengan sekelompok siswa kelas 2 SD. Pada observasi ini, peneliti akan terlibat secara langsung sebagai *Game Master* yang akan langsung memandu. Permainan akan diikuti dengan 6 siswi yang memiliki kemampuan membaca rendah, sedang, dan tinggi.

**b. Wawancara Guru/Game Master**

Selama pelaksanaan penelitian lapangan, selain melakukan observasi lapangan, peneliti juga melakukan wawancara terhadap seorang guru yang akan berperan sebagai *Game Master*. Tujuannya adalah untuk

mengetahui perspektif dari guru yang akan secara langsung melihat proses siswa saat bermain *card game* fonik “Bak Tebak!”.

Selain itu, peneliti juga akan mengetahui bagaimana tanggapan mereka terkait dengan ilustrasi yang digunakan dalam permainan apabila sudah sesuai dengan standar preferensi siswa. Pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti diantaranya:

1. Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenali objek atau suara berdasarkan ilustrasi? Jika iya, dapatkah Anda memberikan contoh dari pengalaman Anda?
2. Dari pengalaman Anda, apakah ada gambar atau warna tertentu yang membingungkan anak-anak? Bagaimana Anda mengatasi hal tersebut?
3. Apakah ada bagian dari permainan yang menurut Anda mengganggu atau menyulitkan anak-anak karena ilustrasi yang ada? Apa yang Anda lakukan untuk mengatasinya?
4. Dari pengalaman Anda, apakah permainan ini membantu anak-anak menghubungkan gambar dengan suara fonik yang tepat?
5. Apakah Anda merasa ada ilustrasi yang terlalu rumit atau tidak jelas bagi anak-anak untuk memahami suara foniknya? Berdasarkan pengalaman Anda, ilustrasi mana yang paling membingungkan?
6. Apakah Anda menghadapi tantangan yang tidak terduga saat memandu permainan? Bagaimana ilustrasi mempengaruhi kelancaran permainan menurut pengalaman Anda?
7. Berdasarkan pengalaman Anda, seberapa tertarik anak-anak dengan ilustrasi selama permainan? Apakah mereka menunjukkan minat atau kegembiraan pada gambar tertentu?
8. Apakah ilustrasi membantu anak-anak mengingat suara fonik dengan baik menurut pengalaman Anda? Apakah ada ilustrasi yang lebih efektif atau sebaliknya, tidak efektif?

9. Dari pengalaman Anda, apakah Anda akan merekomendasikan perubahan pada ilustrasi agar permainan ini lebih mudah atau lebih menyenangkan bagi anak-anak?

**c. Focus Group Discussion**

Setelah dilakukan observasi, peneliti juga akan melakukan *Focus Group Discussion* bersama partisipan. *Focus Group Discussion* (*Focus Group*) bermanfaat ketika interaksi antar peserta kemungkinan besar menghasilkan informasi yang paling berharga, terutama ketika para peserta memiliki kesamaan dan bekerja sama dengan baik satu sama lain (Creswell & Poth, 2024, h. 200). Diskusi juga akan dilakukan untuk menggali pengalaman pemain terkait pengalaman bermain mereka, terutama seputar opini terkait ilustrasi pada kartu fonik. Melalui diskusi ini, Peneliti dapat mengkonfirmasi data yang sudah diperoleh pada saat dilakukan observasi terhadap proses permainan kartu.

Berikut merupakan pertanyaan yang akan ditanyakan pada pelaksanaan *Focus Group Discussion*:

1. Apakah gambarnya mudah dimengerti?
2. Apakah gambarnya semua mirip atau beda-beda?
3. Kamu lebih suka gambar yang sederhana atau yang banyak detail?
4. Apakah ada gambar yang mirip dengan benda lain?
5. Apakah gambarnya seperti yang biasa Kamu lihat sehari-hari?
6. Kalau lihat gambar, kamu jadi lebih mudah tahu bunyi atau malah bingung?
7. Apakah kamu sudah tahu bunyi huruf ini sebelumnya atau baru belajar?

### 3.4 Analisis Data

Setelah dilakukannya pengumpulan data, peneliti akan melakukan analisa data. Dalam penelitian kualitatif, proses dalam analisis data meliputi menyusun

data, melakukan tinjauan komprehensif awal terhadap kumpulan data, mengkategorikan tema, menyajikan data secara visual atau tekstual, dan mengembangkan interpretasi berdasarkan temuan (Creswell & Poth, 2024, h.215). Pada metode kualitatif, terdapat beberapa tahap dalam melakukan analisis data, diantaranya:

1. Mengelola dan Mengorganisasikan Data. Pada awal proses, data biasanya diorganisasikan ke dalam file digital dan diberi nama secara sistematis (Creswell & Poth, 2024, h.221). Pada tahap ini, peneliti akan menyusun hasil penelitian seperti mengetik transkrip wawancara, Focus Group Discussion, dan menuliskan hasil Observasi, dan menggabungkannya pada satu berkas digital agar mempermudah tahap analisa data.
2. Membaca dan mencatat ide-ide yang muncul. Hal ini dapat berupa frasa pendek, ide, atau konsep kunci yang muncul di benak saat membaca dan memeriksa berbagai data (Creswell & Poth, 2024, h. 222). Untuk memperolehnya, peneliti akan membaca keseluruhan data dan mengkaji informasi yang diperoleh dari hasil observasi lapangan secara lebih dalam, sehingga dapat memunculkan ide-ide yang dapat membuat analisis data lebih fokus.
3. Menjelaskan dan mengklasifikasikan kode ke dalam tema. Selanjutnya, Peneliti menyusun deskripsi yang rinci, mengembangkan tema-tema, dan memberikan interpretasi sesuai dengan pandangan yang diperoleh (Creswell & Poth, 2024, h. 224). Hal ini dapat dicapai dengan menjelaskan secara rinci pandangan terkait situasi dari lingkungan sekolah, mengenali siswa partisipan, dan kondisi sosial pada saat pelaksanaan uji coba permainan kartu fonik lapangan.
4. Mengembangkan dan Menilai Interpretasi. Interpretasi dapat berupa kombinasi pandangan pribadi yang sejalan dengan konstruksi atau ide ilmu sosial (Creswell & Poth, 2024, h. 230).

Pada tahap ini, peneliti akan menafsirkan persepsi dan perilaku peserta melalui sudut pandang konsep *Cognitive Load Theory* yang dikembangkan oleh Sweller. Beban kognitif yang meliputi berupa beban kognitif intrinsik, eksternal, dan *germane*. Dan bagaimana ketiga beban kognitif tersebut dapat mempengaruhi persepsi siswa terhadap ilustrasi *card game* fonik “Bak Tebak!”.

5. Mempresentasikan dan memvisualisasikan data. Pada tahap akhir, peneliti menyajikan data dalam bentuk yang dapat berupa deskripsi teks, tabel, atau gambar visual (Creswell & Poth, 2024, h. 230). Peneliti akan menyajikan hasil data dalam bentuk teks deskriptif agar penyampaian hasil olahan data dapat dipahami secara komprehensif.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA