

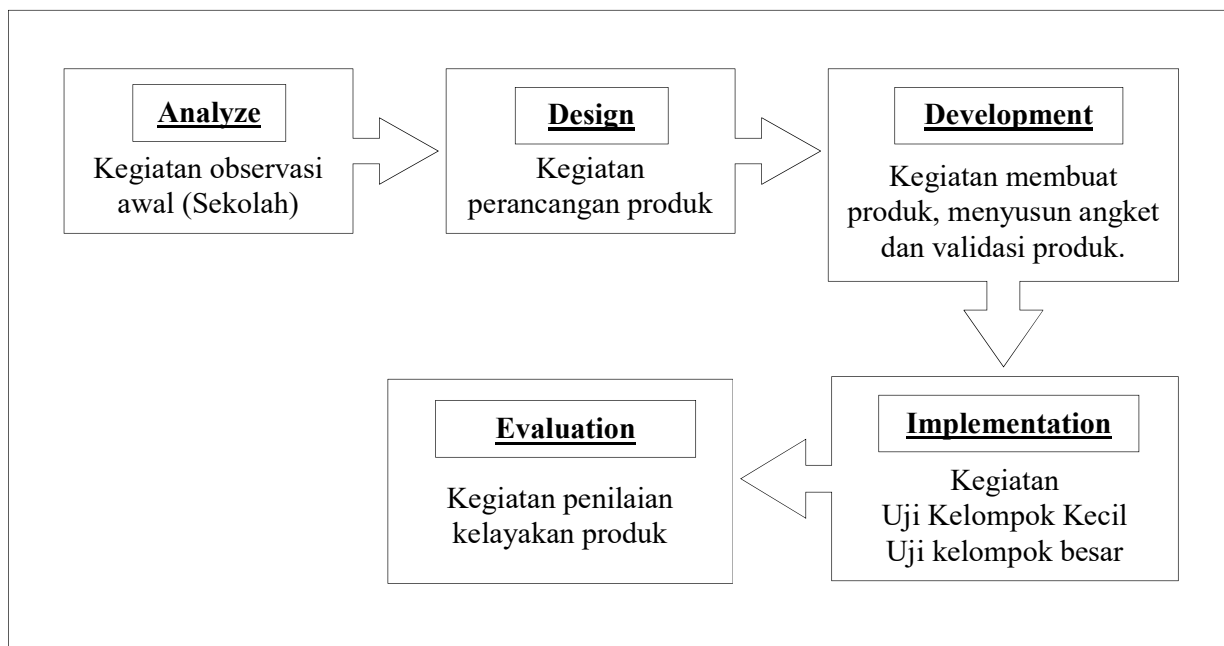
## BAB III

### METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2019: 396) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai metodologi penelitian yang menciptakan atau mengembangkan suatu produk dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model penelitian dan pengembangan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick & Carry yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* (ADDIE) dan hasil akhir berupa produk bahan ajar Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Alasan dipilihnya metode *Research and Development* dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk yang telah ada dan peneliti menguji validitas dari produk tersebut sehingga dapat bermanfaat di lingkup masyarakat khususnya pendidikan sekolah jenjang Sekolah Dasar dalam (Sugiyono, 2019: 340). Pemilihan model pengembangan Dick & Carry karena prosedur yang diterapkan dalam perencanaan pembelajaran tiap langkahnya jelas, teratur, terperinci, sederhana dan mudah diikuti. Ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan pada pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3. 1 diantaranya :



**Gambar 3. 1 Tahapan Model Penelitian dan Pengembangan**

## **B. Prosedur Penelitian & Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan dijabarkan di bawah ini :

### 1. *Analyze*

Tahap ini, peneliti melakukan analisis permulaan yang memiliki tujuan memperoleh informasi tentang kurikulum yang dijalankan sekolah dan materi, menganalisis bahan ajar yang sedang digunakan, serta menganalisis karakteristik siswa-siswi. Hasil dari analisis kurikulum menjadi pedoman pengembangan perangkat pembelajaran yang wajib diraih oleh siswa. Tahap ini juga dilakukan telaah kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Materi Cerita Fiksi. Analisis yang digunakan untuk meninjau jangkauan materi, tujuan pembelajaran, dan materi yang dapat ditampilkan dalam Komik Bahasa Indonesia.

Saat tahap menganalisis bahan ajar yang digunakan, peneliti mengumpulkan data informasi mengenai bahan ajar yang digunakan oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Serta melakukan wawancara awal kepada siswa dan guru tentang proses pembelajaran berkelanjutan untuk memahami karakteristik siswa.

## 2. *Design*

Tahap ini, peneliti mulai melakukan perancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

Beberapa langkah yang akan dilakukan yaitu :

### a. Pemilihan media (*Media Selection*)

Langkah pertama yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui penggunaan media mana yang relevan serta menyesuaikan dengan karakteristik siswa, analisis materi, analisis konsep, dan analisis tugas.

### b. Pemilihan format (*Format Selection*)

Langkah kedua dilakukan untuk merancang konten pembelajaran, pemilihan model, strategi pembelajaran, serta sumber belajar. Pemilihan format wajib memenuhi kriteria menarik atau membentuk ketertarikan, dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## 3. *Development*

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan tahap design berbantu *Clip Studio Paint* dan *Canva* sebagai perangkat untuk membuat media pembelajaran.

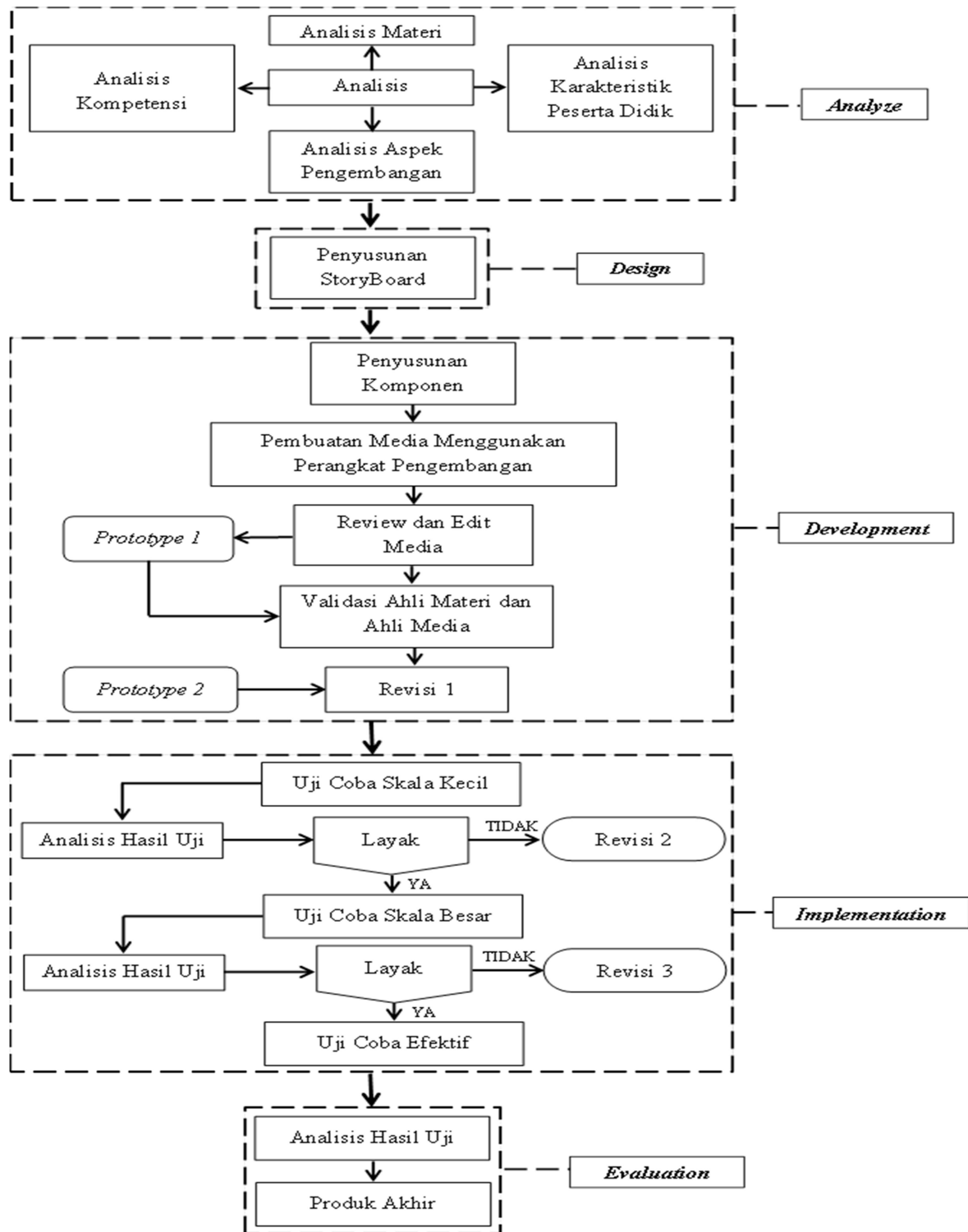
Sebelum diterapkan pada pembelajaran di kelas, ahli media dan ahli materi terlebih dahulu melakukan validasi terhadap media pembelajaran.

#### 4. *Implementation*

Pada tahap ini, produk yang dihasilkan peneliti di uji cobakan pada siswa kelas IV SDI Ainur Rahmah sebagai kelas eksperimen. Tujuan yang akan dicapai pada tahap implementasi ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dan penilaian dari guru dan siswa melalui angket.

#### 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi ditetapkan pada tiap tahap di atas, dan peneliti mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil angket yang telah disebar dan dinilai oleh guru dan respon siswa. Proses tahapan pengembangan media pembelajaran Komik Bahasa Indonesia ditunjukkan pada Gambar 3. 2 seperti berikut:



(Adaptasi dari Widiyanti, 2021)

**Gambar 3. 2** Proses Tahapan Pengembangan Media

### **C. Uji Coba Produk**

Layaknya suatu produk dapat diketahui dengan cara mengumpulkan data dari angket saat uji coba di lapangan. Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan saat uji coba di lapangan diantaranya : 1) desain uji coba, 2) subjek uji coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, serta 5) teknik analisis data. Adapun penjelasan dari langkah-langkah tersebut yaitu :

#### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba merupakan langkah yang dilakukan dengan tujuan dapat mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, dilakukannya validasi produk oleh para validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan guru kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penilaian validasi dari ketiga validator tersebut akan menunjukkan kelebihan dan kekurangan sehingga dapat diketahui layak tidaknya media yang telah dibuat. Uji coba produk dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung agar siswa secara individu dan kelompok dapat mengasah kemampuan literasi

#### **2. Subjek Coba**

Pada subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) yaitu validator ahli media, ahli materi pembelajaran, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV SDI Ainur Rahmah Probolinggo. Berikut penjelasan subjek uji coba media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) dapat dilihat pada Tabel 3. 1 berikut ini :

**Tabel 3. 1 Subjek Uji Coba Media Pembelajaran**

No.	Subjek Uji Coba	Kriteria	Kualifikasi
1	Ahli media pembelajaran	Lulusan S2	Memiliki keterampilan dalam bidang media pembelajaran.
2	Ahli materi pembelajaran	Lulusan S2	Memiliki keterampilan dalam bidang materi pembelajaran.
3	Guru kelas/guru mata pelajaran Bahasa Indonesia	Lulusan S1	Memahami materi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4	Siswa	Siswa SD/MI	Memiliki keterampilan dasar membaca dan menulis.

### 3. Jenis Data

Data kuantitatif dan data kualitatif merupakan jenis data yang akan diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi oleh para validator, siswa dan guru kelas IV SDI Ainur Rahmah Probolinggo. Sedangkan data kualitatif akan diperoleh melalui respon yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, siswa dan guru kelas berdasarkan angket dapat berupa masukan, saran, tanggapan, atau kritikan.

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam memudahkan peneliti agar pengolahan data penelitian berjalan secara sistematis dan lengkap. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data terbagi menjadi tiga, pengumpulan informasi melalui observasi awal, pengumpulan data penelitian pengembangan dan terakhir, dokumentasi. Bagian pertama pada pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi awal berupa angket guru dan siswa serta pedoman wawancara.

Sedangkan instrumen pengumpulan data dijabarkan seperti berikut :

a. Pedoman Wawancara

Pelaksanaan wawancara dilakukan kepada guru wali kelas IV SDI Ainur Rahmah berdasarkan pedoman wawancara guru pada Tabel 3.2 berikut :

**Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Guru**

No.	Topik Wawancara
1	Analisis Kurikulum
2	Analisis Bahan Ajar
3	Metode dan Model Pembelajaran
4	Karakteristik Siswa
5	Media Pembelajaran yang telah digunakan

b. Instrumen angket validasi ahli materi dan ahli media

Pengumpulan data melalui penyajian tertulis pertanyaan-pertanyaan yang dijawab oleh responden disebut angket. Penggunaan angket bertujuan agar peneliti mendapatkan informasi tentang peristiwa yang telah dialami oleh responden setelah menggunakan media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO). Instrumen angket yang digunakan yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Aspek-aspek kelayakan menurut BSNP dalam penilaian materi adalah kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian media.



Berikut adalah tabel tentang kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.3.

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

<b>NO.</b>	<b>Aspek yang direview</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Butir</b>
1	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti (KI)	1
		2. Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	2
		3. Kesesuaian isi materi dengan Tujuan Pembelajaran	3
		4. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari	4
		5. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5
		6. Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan besar di kelas	6
2	Kelayakan Bahasa	1. Kesesuaian materi yang disajikan berdasarkan penggunaan bahasa dengan PUEBI	7
		2. Ketepatan dalam penggunaan istilah dan simbol	8
3	Kelayakan Sajian	1. Penggunaan judul menarik dan siswa termotivasi untuk belajar	9
		2. Penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan	10
		3. Penyajian contoh-contoh yang mendukung isi materi	11
		4. Media memiliki konsep yang benar dan tepat	12
		5. Media mudah digunakan oleh siswa saat pembelajaran	13
		6. Pengguna dapat mengerjakan soal latihan setelah menggunakan media	14
		7. Media melibatkan partisipasi siswa	15

Sedangkan instrumen angket validasi ahli media dinilai berdasarkan aspek keterpaduan, keseimbangan, bentuk huruf, warna, bahasa, dan interaktifitas. Berikut Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen validasi ahli media.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

NO.	Aspek yang direview	Indikator	No. Butir
1	Keterpaduan	1. Perpaduan warna	1
		2. Gambar yang digunakan dalam media bervariasi	2
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar	3
		4. Penggunaan media yang mudah dan aman digunakan	4
2	Keseimbangan	1. Tata letak gambar, tabel, dan ilustrasi	5
		2. Tata letak tulisan	6
3	Format huruf	1. Pemilihan jenis huruf	7
		2. Pemilihan ukuran huruf	8
		3. Kesesuaian ukuran spasi	9
4	Warna	1. Kesesuaian warna background	10
		2. Kesesuaian warna tulisan	11
5	Bahasa	1. Ketepatan dalam penggunaan Bahasa Indonesia	12
		2. Ketepatan dalam penulisan kalimat	13
6	Interaktivitas	1. Mendorong interaktivitas pembaca komik bahasa Indonesia	14
		2. Media memberikan umpan balik terhadap pengguna	15

Hasil penilaian angket oleh para validator digunakan untuk pertimbangan perbaikan atau revisi dalam menyempurnakan media berupa produk Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO). Produk dikatakan valid jika rata-rata penilaian berada dikategori baik.

c. Instrumen angket respons siswa dan guru

Instrumen angket respons siswa dan guru merupakan pedoman untuk mengukur kepraktisan media Komik Bahasa Indonesia (KOMINDO) melalui respons siswa dan guru. Pada angket respons terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait penilaian, saran dan kritik dari seluruh siswa kelas dan guru wali kelas IV tentang pengembangan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen angket respons siswa dan guru

dapat dilihat pada Tabel 3.5.

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa dan Guru**

<b>NO.</b>	<b>Aspek yang direview</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Butir</b>
1	Kualitas isi dan tujuan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		2. Kejelasan pembahasan materi	2
		3. Kesesuaian pembahasan materi dengan tujuan pembelajaran	3
		4. Kelengkapan materi	4
2	Kualitas teknik	1. Kombinasi warna	5
		2. Penggunaan gambar dan ilustrasi yang menarik	6
		3. Kejelasan huruf dan gambar	7
		4. Media mudah digunakan	8
3	Kualitas pembelajaran	1. Peningkatan kemampuan literasi pada siswa	9
		2. Peningkatan pengetahuan terhadap materi	10
		3. Peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media	11
		4. Keinginan untuk belajar materi lain dengan menggunakan media yang sejenis	12
		5. Memudahkan siswa dalam mempelajari materi	13
		6. Interaktivitas dalam belajar	14
4	Penggunaan Bahasa	1. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	15
		2. Ukuran dan jenis huruf	16
		3. Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan dan pengetahuan siswa	17
5	Ketertarikan	1. Siswa dan guru tertarik menggunakan media	18
		2. Senang dan semangat menggunakan media	19
		3. Berminat dan tertarik jika belajar di sekolah dan di rumah menggunakan media	20

Hasil penilaian dari angket respons ini akan dijadikan alat pertimbangan dalam revisi untuk memperbaiki dan menyempurnakan media Komik Bahasa Indonesia. Penilaian memiliki respons baik apabila mencapai rata-rata penilaian pada kategori baik.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian para validator, angket respon siswa dan guru yang dikumpulkan dan dianalisis menggunakan rumus kuantitatif hingga menghasilkan presentase yang kemudian akan dideskripsikan melalui analisis keualitatif. Langkah-langkah analisis data penelitian ini yaitu sebagai berikut :

### 1. Analisis Data Validitas Ahli

Pengolahan data hasil validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui tahapan berikut :

- a. Membuat tabulasi data hasil penilaian validasi ahli materi dan ahli media menyesuaikan dengan skor/nilai yang didapatkan pada setiap item.
- b. Menghitung rata-rata nilai dengan menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=0}^n X_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Rata-rata hasil penilaian validator

$X_i$  = Nilai pernyataan indikator ke- $i$ , dengan  $i = 1,2,3,\dots,n$

$n$  = Jumlah item penilaian

Setelah diperoleh nilai rata-rata kemudian diubah menjadi nilai kualitatif dengan mencocokkan nilai rata-rata berdasarkan kelas interval dan kriteria dengan pedoman berikut.

- c. Mengubah nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif

Berikut Tabel 3. 6 kriteria pedoman pengubahan nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif.

**Tabel 3. 6 Pedoman Pengubahan Nilai Rata-rata Validasi Ahli**

No.	Interval Rata-Rata	Kategori
1	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8sb_i$	Sangat Baik
2	$\bar{X}_i + 0,6sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8sb_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6sb_i$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,8sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6sb_i$	Kurang
5	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8sb_i$	Sangat Kurang

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = Rata-rata ideal

$\bar{X}_i = 1/2 \times (\text{nilai maksimum ideal} + \text{nilai minimum ideal})$

$sb_i$  = Simpangan baku ideal

$sb_i = \frac{1}{6} \times (\text{nilai maksimum ideal} - \text{nilai minimum ideal})$

$\bar{X}$  = Nilai kevalidan

Maka,

Nilai maksimum ideal = jumlah butir kriteria  $\times$  nilai tertinggi

Nilai minimum ideal = jumlah butir kriteria  $\times$  nilai terendah

Pada langkah ini, validasi produk media berakhir jika nilai rata-rata hasil penilaian kualitatif mencapai kategori minimal baik.

## 2. Analisis Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Analisis angket respon siswa dan guru bertujuan untuk menyatakan efektivitas penggunaan media saat pembelajaran. Nilai rata-rata yang didapatkan akan dikonversi menggunakan skala *Likert*.

- a. Menghitung rata-rata nilai dengan menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=0}^n X_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Rata-rata hasil penilaian validator

$X_i$  = Nilai pernyataan indikator ke- $i$ , dengan  $i = 1,2,3,\dots,n$

$n$  = Jumlah item penilaian

Setelah diperoleh nilai rata-rata kemudian diubah menjadi nilai kualitatif dengan mencocokkan nilai rata-rata berdasarkan kelas interval dan kriteria dengan pedoman berikut.

- b. Mengubah nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif

Berikut Tabel 3.7 kriteria pedoman pengubahan nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif.

**Tabel 3. 7 Pedoman Pengubahan Nilai Rata-rata Respon Siswa dan Guru**

No.	Interval Rata-Rata	Kategori
1	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8sb_i$	Sangat Baik
2	$\bar{X}_i + 0,6sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8sb_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6sb_i$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,8sb_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6sb_i$	Kurang
5	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8sb_i$	Sangat Kurang

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = Rata-rata ideal

$\bar{X}_i = \frac{1}{2} \times (\text{nilai maksimum ideal} + \text{nilai minimum ideal})$

$sb_i$  = Simpangan baku ideal

$sb_i = \frac{1}{6} \times (\text{nilai maksimum ideal} - \text{nilai minimum ideal})$

$\bar{X}$  = Nilai kevalidan

Maka,

Nilai maksimum ideal = jumlah butir kriteria  $\times$  nilai tertinggi

Nilai minimum ideal = jumlah butir kriteria  $\times$  nilai terendah

Pada langkah analisis angket respon siswa dan guru, produk media berakhir jika nilai rata-rata hasil penilaian kualitatif mencapai kategori minimal baik.