

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D), yaitu proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang di kembangkan dapat berupa hardware, seperti buku, modul ajar, media pembelajaran, alat bantu ajar di dalam kelas atau di dalam labolatorium. Dapat juga berupa software, seperti program komputer untuk pembelajaran di kelas, pengolahan data, perpustakaan, atau labolatorium dan lain sebagainya. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE akronim dari Analysis, Design, Development, and Implementation, Evaluation yang di adaptasi dari (Lee, 2004)

Penelitian pengembangan e-comic edukasi pada materi menulis Puisi kelas IV sekolah dasar. e-comic ini di kembangkan sesuai dengan kebutuhan. Materi pada e-comic di desain dalam bentuk komik, hal ini karena bahasa yang di gunakan dalam komik lebih sederhana sehingga mudah untuk di pahami peserta didik. Dengan bantuan Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alternatif pembelajaran di titik pandemi covid 19 saat ini membuat e-comic edukasi mudah di akses dan di jangkau oleh segala kalangan.

#### **B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

Penelitian di lakukan di SD Muhammadiyah 1 Menganti Kabupaten Gresik kelas IV pada semester Ganjil 2020/2021.

#### **C. Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti berjumlah 26 peserta didik.

#### **D. Fokus Penelitian**

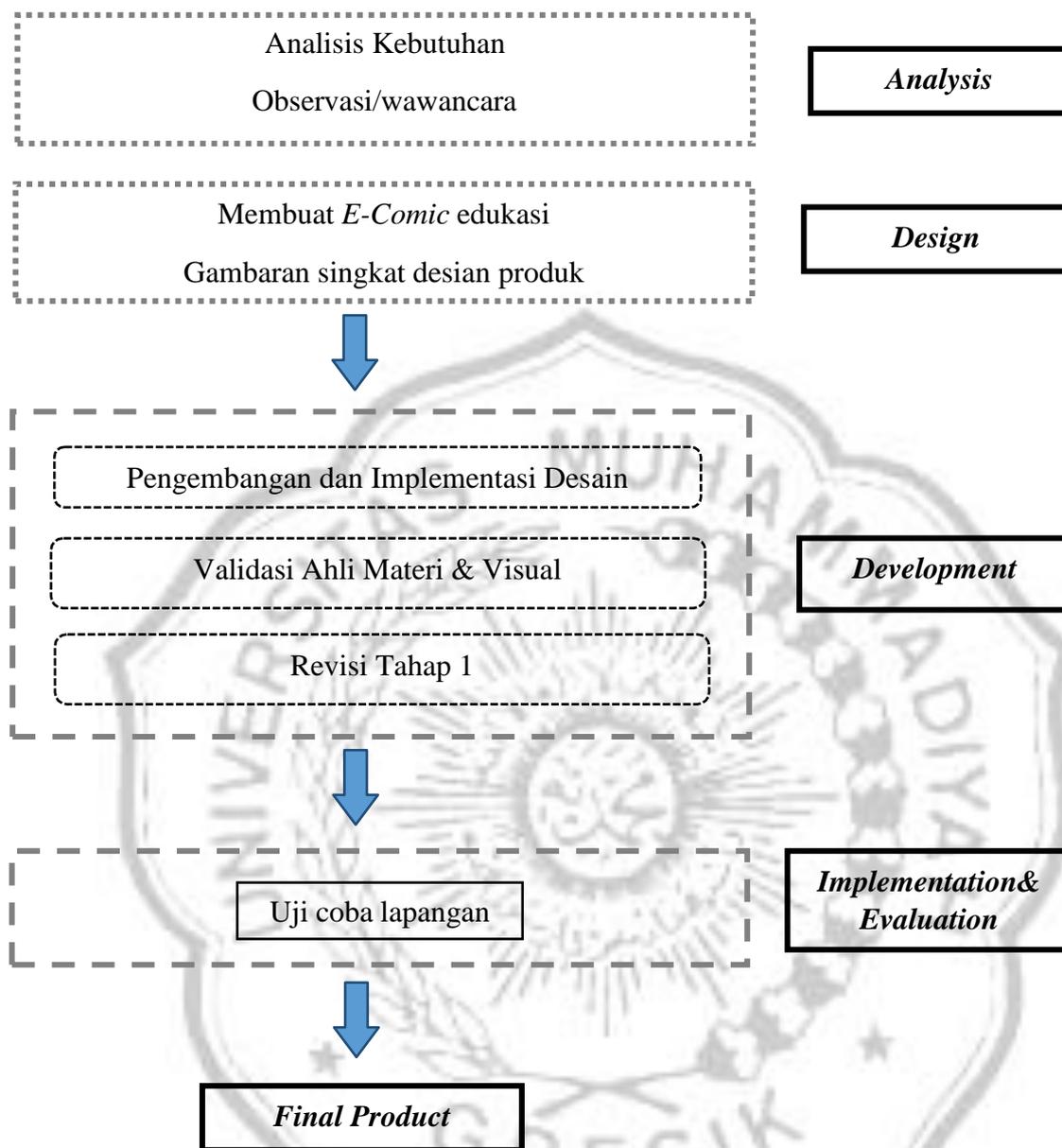
Fokus penelitian ini adalah pembuatan media e-comic edukasi pada kelas IV di SD Mhuhammadiyah 1 Menganti.

#### **E. Prosedur Pengembangan**

Proses perbaikan yang digunakan dalam menumbuhkan e-comic edukasi adalah versi ADDIE lanjutan melalui cara Lee & Ownes. Alur pengembangan model ADDIE memiliki lima tahap yakni Analysis, Design, Development, and Implementation and Evaluation.

Model ADDIE di kembangkan pertama kali oleh Reiser dan Mollanda pada tahun 1990-an, yang mana salah satu fungsi model ADDIE yakni sebagai panduan dalam membangun peralatan studi yang dinamis, efektif, dan memandu kinerja keseluruhan media pendidikan itu sendiri. Di tahun 1996 Dick and Carry mengembangkan model ADDIE untuk sistem pendidikan (Pribadi, 2009).

Pada penelitian ini menggunakan satu siklus saja serta dengan adanya beberapa tambahan dalam prosedur pengembangan yang peneliti lakukan mengalami beberapa tambahan menyesuaikan dengan kebutuhan e-comic. Setelah mengalami beberapa tambahan, maka didapatkan tahapan pengembangan sebagai berikut:



**Bagan 3.1** Alur Pengembangan E-Comic edukasi menurut teori ADDIE

Sumber : Instructional Media & Design (Lee & Owens)

Penjelasan lebih jelas terkait prosedur pengembangan media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut:

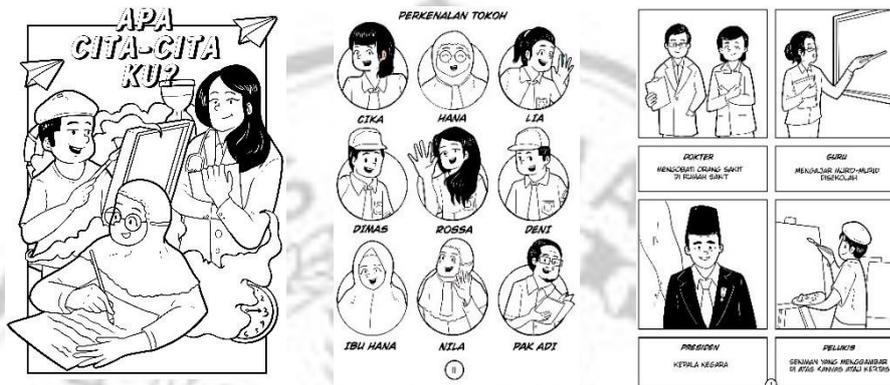
### **1. Tahap *Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan E-Comic edukasi. Pada tahap ini dilakukan penelitian awal khususnya wawancara observasi terhadap sarana belajar guru dan peserta didik sehingga diharapkan beberapa aspek analisis kebutuhan yaitu:

- a. Analisis Kurikulum, bertujuan untuk kurikulum yang berlaku di SD Muhammadiyah 1 Menganti. Hal ini juga bertujuan untuk menentukan kompetensi yang hendak dicapai yang disesuaikan dengan kurikulum, sehingga didapatkan materi yang akan dikembangkan.
- b. Analisis Materi, setelah didapatkan analisis kurikulum langkah selanjutnya adalah menentukan materi pembelajaran, analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi menulis puisi yang tercantum dalam silabus kelas IV sekolah dasar pada kurikulum 2013 yang digunakan di SD Muhammadiyah 1 Menganti. Materi tersebut kemudian diorganisasikan secara sistematis dalam media pembelajaran.
- c. Analisis media pembelajaran, hal ini bertujuan untuk menentukan apa media yang tepat dikembangkan sesuai dengan kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik.
- d. Analisis Peserta Didik, hal ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik meliputi minat dan bakat, sikap, motivasi peserta didik, memperoleh pengetahuan tentang gaya belajar, keterampilan bertanya, dan kemampuan awal (mendapatkan pengetahuan tentang hasil belajar).

**1. Tahap *Design* (Desain atau Perancangan)**

Tahap ini merupakan tahap perencanaan kerangka e-comic yang akan dikembangkan. Kerangka rancangan produk pada tahap ini tidak terlepas dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Di tahap perancangan ini yang dilakukan adalah menyusun tata letak media pembelajaran yang digunakan.



**Gambar 3.1** Desain *E-comic*



**Gambar 3.2** Desain *e-comic*

### **3. Tahap *Development & Implementation* (Pengembangan & Penerapan)**

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk awal e-comic edukasi dengan menerapkan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Ada beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

- a. Pengembangan dan penerapan desain produk, langkah awal pada tahapan ini adalah pengumpulan data analisis kebutuhan, penentuan materi, dan penyusunan e-comic. Rancangan produk pada tahap ini diterapkan menjadi produk awal e-comic edukasi.
- b. Tahap validasi Ahli, bertujuan untuk memutuskan kelayakan e-comic edukasi yang dikembangkan, serta guna mendapatkan perbaikan awal sebelum diujikan ke peserta didik. Validasi ahli ini terdiri validasi isi, validasi penyajian, validasi kebahasaan, dan validasi kegrafikan. Teknik pengumpulan data kelayakan e-comic edukasi didapatkan dari instrument kelayakan masing – masing validator.
- c. Revisi tahap 1, merupakan perbaikan produk yang terutama didasarkan sepenuhnya pada rekomendasi dan masukan dari validasi profesional yang diterima dari tahap validasi profesional.

### **4. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba e-comic edukasi yang dikembangkan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui bagaimana reaksi validasi dan peserta peserta didik terhadap media lanjutan. Uji coba yang dilaksanakan adalah sebagai:

#### **a. Validasi**

Sebelum uji coba media e-comic terlebih dahulu diberikan kepada validator untuk mengevaluasi bagian mana yang kurang serta untuk mendapatkan kritik dan saran akan dijadikan bahan perbaikan.

#### b. Respon Peserta Didik

Setelah tahap evaluasi dan uji coba dilakukan maka langkah penutup dilakukan pemberian angket kepada peserta didik sebagai reaksi atas pengetahuan yang diperoleh e-comic edukasi tentang materi menulis puisi di kelas IV sekolah dasar.

### F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Lembar Validasi

Media pembelajaran yang dikembangkan diberikan kepada validator dua dosen media dan materi. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran materi menulis puisi, serta memberikan saran atau masukan sebagai perbaikan media pembelajaran.

##### b. Angket Respon Peserta Didik

Angket atau kuesioner merupakan metode atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket respon peserta didik disebarkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran e-comic edukasi materi menulis puisi yang dikembangkan.

#### 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen alat yang digunakan untuk mendapatkan data sebagai bagian penting dalam proses penelitian (Mahmud, 2011). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi untuk dosen ahli materi, lembar validasi untuk ahli media, dan angket respon peserta didik. Angket ini didapatkan untuk mendapatkan kelayakan e-comic edukasi.

a. Lembar Validasi E-Comic

Lembar validasi digunakan untuk mengukur keefektifan e-comic yang dikembangkan, adapun aspek yang di nilai yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kebahasaan dan kegrafikan. Lembar validasi berisi beberapa pernyataan yang akan dinilai. Angket disusun menggunakan skala 1 sampai 4 (lima) jawaban. Kisi-kisi instrumen yang digunakan mengacu pada BNSP (Muljono, 2007) untuk setiap ahli dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.1** Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian KI dan KD pembelajaran
		2. Keakuratan materi
		3. Materi pendukung pembelajaran
2.	Penyajian	1. Teknik penyajian
		2. Penyajian pembelajaran
		3. Kelengkapan penyajian
3.	Kebahasaan	1. Kesesuaian dengan kaidah yang baik dan benar
		2. Terbaca
		3. Bahasa dialogis interaktif

**Tabel 3.2** Kisi-kisi Instrumen Validasi Kegrafikan

No	Aspek	Indikator
1.	Kegrafikan	1. Ukuran/font <i>E-Comic</i>
		2. Desain sampul
		3. Desain isi

b. Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media pembelajaran e-comic Edukasi materi menulis puisi. Angket disusun dengan skala Guttman 0-1. Berikut kisi-kisi instrumen uji coba e-comic edukasi pada peserta didik.

**Tabel 3.3** Kisi-kisi Angket Respon Pesert Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran <i>Online E-Comic</i>	1. Ketertarikan
		2. Materi
		3. Bahasa

### G. Teknik Analisis Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif. Analisis data bertujuan untuk melihat kelayakan e-comic dari hasil angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli kelayakan, dan ahli kegrafikan. Tanggapan terhadap produk yang dikembangkan berupa pernyataan kurang layak, cukup layak, layak, sangat layak. Masing-masing pernyataan tersebut memiliki skor yang berbeda-beda.

#### 1. Analisis Hasil Validasi E-comic

Validator ahli materi, ahli bahasa, ahli kelayakan, dan validasi ahli kegrafikan masing-masing dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai masing-masing uji validasi diketahui, pengembang dapat melakukan perhitungan rata-rata hasil analisis ke dalam rumus yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{V_1 + V_2 + V_3 + V_4}{4}$$

Keterangan :

$V_1$  = Jumlah Skor yang diperoleh validator isi

$V_2$  = Jumlah skor yang diperoleh validator penyajian

$V_3$  = Jumlah skor yang diperoleh validator kebahasaan

$V_4$  = Jumlah skor yang diperoleh validator kegrafikan

**Tabel 3.4** Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Skor	Kriteria
85 – 100	Sangat layak
69 – 84	Layak
53– 68	Cukup layak
36 – 52	Kurang Layak

(Arikunto, 2010)

## 2. Analisis Hasil Respon Peserta Didik

Pada penelitian ini analisis respon menggunakan skala Guttman yang menyediakan dua pilihan jawaban, misalnya ya-tidak, baik-jelek, pernah-belum pernah dan lain-lain (Bahrun, Alifah, & Mulyono, 2018.). Oleh karena itu data yang dihasilkan berupa data nominal, dimana jawaban positif diberi nilai 1, dan jawaban negatif diberi nilai 0.

Untuk mengetahui posisi presentasi jawaban “ya” yang diperoleh dari kuisioner survey maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala presentase sebagai berikut :

$$\text{Nilai jawaban “ya”} = 1$$

$$\text{Nilai jawaban “tidak”} = 0$$

Dikonversikan dalam presentase

$$\text{Jawaban “Ya”} = \frac{1 \times 100}{10}$$

$$\text{Jawaban “Tidak”} = \frac{0 \times 100}{10} \text{ (sehingga tidak perlu dihitung)}$$

(Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, &amp; Putra, 2019)

Setelah ini masing – masing angket peserta didik diketahui, pengembangan dapat melakukan perhitungan rata – rata hasil analisis ke dalam umus yaitu :

$$Presentase PD = \frac{(jumlah\ seluruh\ nilai\ Ya)}{1x\ jumlah\ seluruh\ peserta\ didik} \times 100\%$$

**Tabel 3.5** Kriteria Tingkat Ketercapaian

<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
85 – 100	Sangat Baik
69 – 84	Baik
53– 68	Cukup Baik
36 – 52	Kurang Baik

(Bahrun,Alifah,& Mulyono, 2018.)

Respon peserta didik dikategorikan positif jika presentase respon peserta didik mencapai  $\geq 61\%$ . E-comic dikatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik/positif.