

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengembangkan bahan ajar berupa buku komik. Penelitian pengembangan ini adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan atau menghasilkan sebuah produk baru dan memvalidasi produk yang dihasilkan (Rangkuti, 2016).

Tahap pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan yaitu 4D. Dalam model pengembangan 4D terdapat 4 tahapan, yang pertama yaitu *Define* disebut sebagai tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan, tahap yang kedua yaitu *Design* atau perancangan, yang ketiga yaitu tahap *Develop* yaitu pengembangan yang melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan yang terakhir yaitu *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

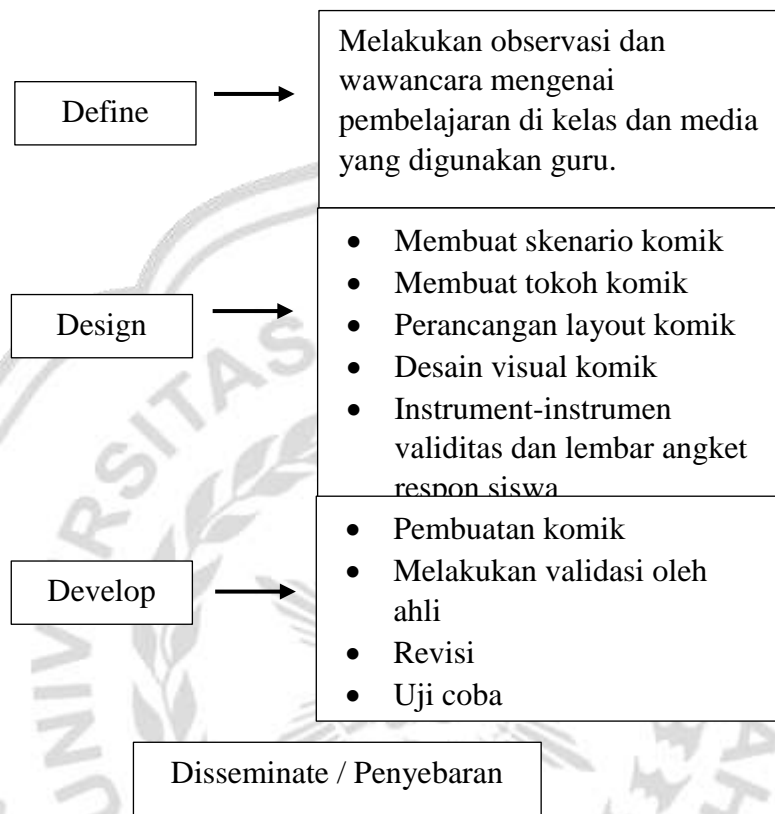
Penelitian ini dilakukan di MI Al-Huda di Dusun Banyutami, sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025 semester genap.

##### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Al-Huda yang berjumlah 9 siswa. Dengan jumlah siswa laki-laki 7 siswa dan 2 siswa perempuan.

#### D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berisi langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa buku komik. Metode penelitian menggunakan metode 4D yang mempunyai 4 tahapan:



**Gambar 3. 1 Tahap Metode 4D**

##### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian atau tahap analisis kebutuhan, mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV mengenai proses pembelajaran di kelas dan mencari tahu media yang digunakan ketika guru mengajar. Sejumlah media diidentifikasi untuk digunakan selama proses pembelajaran, seperti memutar video pendidikan mengenai materi.

##### 2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti melakukan desain pada komik dengan menggunakan storyboard atau skenario komik, penokohan dan gambar komik berdasarkan cerita rakyat yang telah penulis pilih. Lalu menyusun

instrumen-instrumen validitas untuk menilai efektivitas buku komik dan lembar angket respon siswa.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu pembuatan buku komik berdasarkan storyboard yang telah disusun. Kemudian melakukan validasi oleh validator ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan untuk memberikan penilaian terhadap buku komik yang telah penulis kembangkan. Selanjutnya yaitu revisi, revisi berdasarkan masukan validator. Serta uji coba yang dilakukan untuk menguji penggunaan buku komik pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok kelas IV.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap ini penulis tidak melakukan penyebaran karena terkendala waktu dan biaya.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

**1. Validasi Buku Komik**

Pada teknik ini, penulis memberikan buku komik kepada validator ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan yang berpengalaman dalam proses belajar mengajar. Validator akan diberikan lembar validasi untuk menilai buku komik cerita rakyat materi gagasan pokok yang telah penulis kembangkan. Kemudian, validator memberikan saran sebagai masukan dalam perbaikan buku komik cerita rakyat yang sedang dikembangkan.

**2. Angket Respons Siswa**

Angket ini berisi pertanyaan tertulis untuk siswa guna melihat kualitas buku komik yang dikembangkan penulis. Angket ini nantinya akan diberikan kepada siswa setelah melakukan proses pembelajaran untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai buku komik cerita rakyat. Penilaian peserta didik dengan menggunakan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan pada lembar angket tersebut, dengan pilihan beberapa kolom seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang

Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sehingga, akan mengetahui keefektifan buku komik cerita rakyat untuk materi gagasan pokok tersebut.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yaitu sebuah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan memudahkan kegiatan. Penulis menggunakan instrument diantaranya:

##### **1. Lembar validasi**

Isi materi dan kualitas buku komik dapat dinilai melalui lembar validasi yang berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan. Lembar validasi ini berisi pertanyaan yang digunakan untuk menilai materi pembelajaran dan buku komik yang dikembangkan sesuai dengan aspek yang harus dinilai dengan memberi tanda centang (✓) dan memberi skor penilaian 1 sampai 4.

##### **a. Lembar Validasi Ahli Materi**

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan isi materi buku komik cerita rakyat dengan materi gagasan pokok. hal yang divalidasi oleh ahli materi yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi, kejelasan cerita, kesesuaian dengan karakteristik siswa.

**Tabel 3. 1 angket instrument penilaian ahli materi**

No	Aspek	Kriteria	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Isi buku komik	Kesesuaian buku komik cerita rakyat dengan tujuan pembelajaran				
		Kesesuaian isi buku komik dengan sejarah				
		Kejelasan cerita yang diberikan				
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi				
		Buku komik mampu meningkatkan minat belajar siswa				
2.	Penyajian buku Komik	Penyajian cerita rakyat dalam buku komik memberikan pengetahuan kepada siswa				
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran				
		Cerita rakyat yang disajikan menarik perhatian siswa				
		Kesesuaian buku komik dengan karakteristik siswa				

(T. A. E. Putri, 2021)

**b. Lembar Validasi Ahli Bahasa**

Lembar validasi bahasa digunakan untuk mengetahui bahasa yang digunakan peneliti apakah sudah sesuai untuk tingkat SD/MI dan sudah sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) serta agar tidak terdapat penafsiran ganda sehingga mudah difahami oleh pembaca.

**Tabel 3. 2 angket instrument penilaian ahli bahasa**

No	Aspek	Kriteria	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia	Ketepatan penggunaan kata yang tepat sesuai EYD				
		Ketepatan struktur kalimat				
		Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				
2.	Kesesuaian dengan perkembangan	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				

(T. A. E. Putri, 2021)

**c. Lembar Validasi Ahli Kefrafikan**

Lembar validasi ahli kegrafikan digunakan untuk mengetahui kelayakan desain buku komik, meliputi isi, kualitas buku dan desain sampul

**Tabel 3. 3 angket instrument penilaian ahli kegrafikan**

No	Aspek	Kriteria	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain sampul	Kesesuaian sampul dengan cerita rakyat				
		Ilustrasi sampul				
		Teks sampul mudah dibaca				
2.	Desain isi	Kesesuaian penggunaan tipografi				
		Kualitas ilustrasi				
		Kesesuaian ekspresi karakter dengan cerita				
		Kesesuaian gaya gambar				
		Komposisi panel dan tata letak				
3.	Kualitas buku	Kualitas jilidan buku komik cerita rakyat				



		Kualitas bahan buku komik cerita rakyat				
		Kualitas cetakan buku komik cerita rakyat				

(T. A. E. Putri, 2021)

## 2. Angket Siswa

Lembar angket siswa ini dibuat untuk mengetahui respon siswa. Pernyataan pada angket ini menanyakan mengenai motivasi belajar, pemahaman siswa terhadap materi, tampilan media dan cara mengajar guru ketika pembelajaran menggunakan buku komik. Cara mengisi angket ini dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan pada lembar angket tersebut, dengan pilihan beberapa kolom seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

*Tabel 3. 4 angket respon siswa*

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain buku komik cerita rakyat menarik					
2.	Tulisan yang digunakan dalam komik menarik bagi saya					
3.	Saya senang belajar menggunakan buku komik ini					
4.	Dengan menggunakan buku komik cerita rakyat mempermudah saya belajar gagasan pokok					
5.	Menambah minat membaca saya					
6.	Ukuran buku komik tidak terlalu besar sehingga mudah saya bawa kemana-mana					
7.	Buku komik memberikan informasi yang belum saya ketahui					

(Sartika, 2021)

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Buku Komik

Dari hasil validasi buku komik dianalisis dengan menggunakan metode analisis presentasi dengan rumus pengolahan data yang diadaptasi dari Akbar dalam Arofah (2023). Untuk menganalisis data dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- Menyiapkan data dan menganalisis data
- Skor penilaian validasi ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli kegrafikan yang dihitung oleh penulis sesuai kriteria
- Pedoman menghitung skor maksimum:

$$\text{Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- Hasil validasi yang telah diketahui persentasenya dapat dibandingkan dengan validasi berikut:

**Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Kevalidan**

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

(Subali et al., 2012)

- Buku komik dapat dikatakan valid jika mendapatkan skor  $\geq 69\%$ .

### 2. Analisis Respon Siswa

Menurut Arikunto dalam Arofah (2023) ada lima tingkatan analisis dan memiliki arti masing-masing data, sebagai berikut:



**Tabel 3. 6 Skor Penilaian**

Skor	Pilihan Jawaban
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

$$\text{Presentase Siswa} = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \sum n) \times \text{jumlah siswa}} \times 100$$

Setelah menghitung rata-rata skor penilaian kemudian dapat dilihat kriteria Tingkat ketercapaian sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Ketercapaian**

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 – 36	Sangat Kurang Baik

(Arofah, 2023)

Jika buku komik mencapai  $\geq 61\%$  maka, buku komik dapat dikatakan praktis.