

BAB III

METODE PENELITIAN

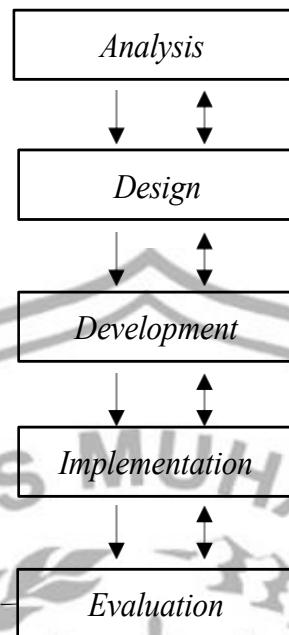
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang memiliki arti penilaian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan melakukan uji validitas terhadap produk yang dihasilkan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Borg And Gall, 1989) yang mengatakan bahwa “*Educational research and development is a process used to develop and validate educational product*”.

Penelitian pengembangan pendidikan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan yang dihasilkan, sedangkan menurut Richey & Klein dalam (Waruwu, 2024) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang sistematis meliputi sebuah proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan menetapkan dasar empiris untuk menghasilkan produk, baik berupa produk pembelajaran atau non pembelajaran yang merupakan hal baru maupun merevisi yang sudah ada. Sependapat dengan pernyataan di atas, Gay dalam (Fachri & Aslami, 2023) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori.

Tahapan pengembangan bahan ajar komik ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini dipilih karena alur pengembangannya dianggap sesuai untuk pengembangan sebuah media pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran terdiri atas 5 tahapan yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berikut merupakan bagan alur dari tahapan model ADDIE.



Bagan 3.1 Model ADDIE Robert Maribe Branch dalam (Lubis, 2018)

Pada Bagan 3.1 di atas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian pengembangan model ADDIE memiliki lima tahapan. Gagne dalam (Lubis, 2018) memberikan perluasan dari dasar tahap-tahap ADDIE ke dalam sebuah panduan prosedural yang lebih rinci, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi).

B. Tempat dan Waktu

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di UPT SDN 53 Gresik. Sedangkan waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah media komik sejarah singkat Kota Gresik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia yang akan di uji cobakan kepada 34 peserta didik kelas IV UPT SDN 53 Gresik.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar komik muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia berisi sejarah singkat Kota Gresik yang melibatkan 34 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan berisi langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik. Metode penelitian mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan seperti gambar di bawah ini :

1. Analyze

Pada tahap ini peneliti memulai dengan menganalisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi bersama guru kelas 4.

2. Design

Pada tahap ini peneliti melakukan desain pada komik yang akan dibuat. Dengan membuat storyline / naskah komik, penokohan dan gambar sketsa komik. Lalu menyusun instrumen-instrumen validitas untuk para ahli media, dan materi. Dan lembar angket respon siswa.

3. Development

Tahap ini meliputi pembuatan komik dan melakukan validitas. Pada tahap ini, produk rancangan pembelajaran yang sudah dibuat akan di validasi oleh ahli validator. Hal ini bertujuan untuk menentukan kevalidan produk, rancangan pembelajaran. Validitas dilakukan oleh validator ahli media, dan ahli materi.

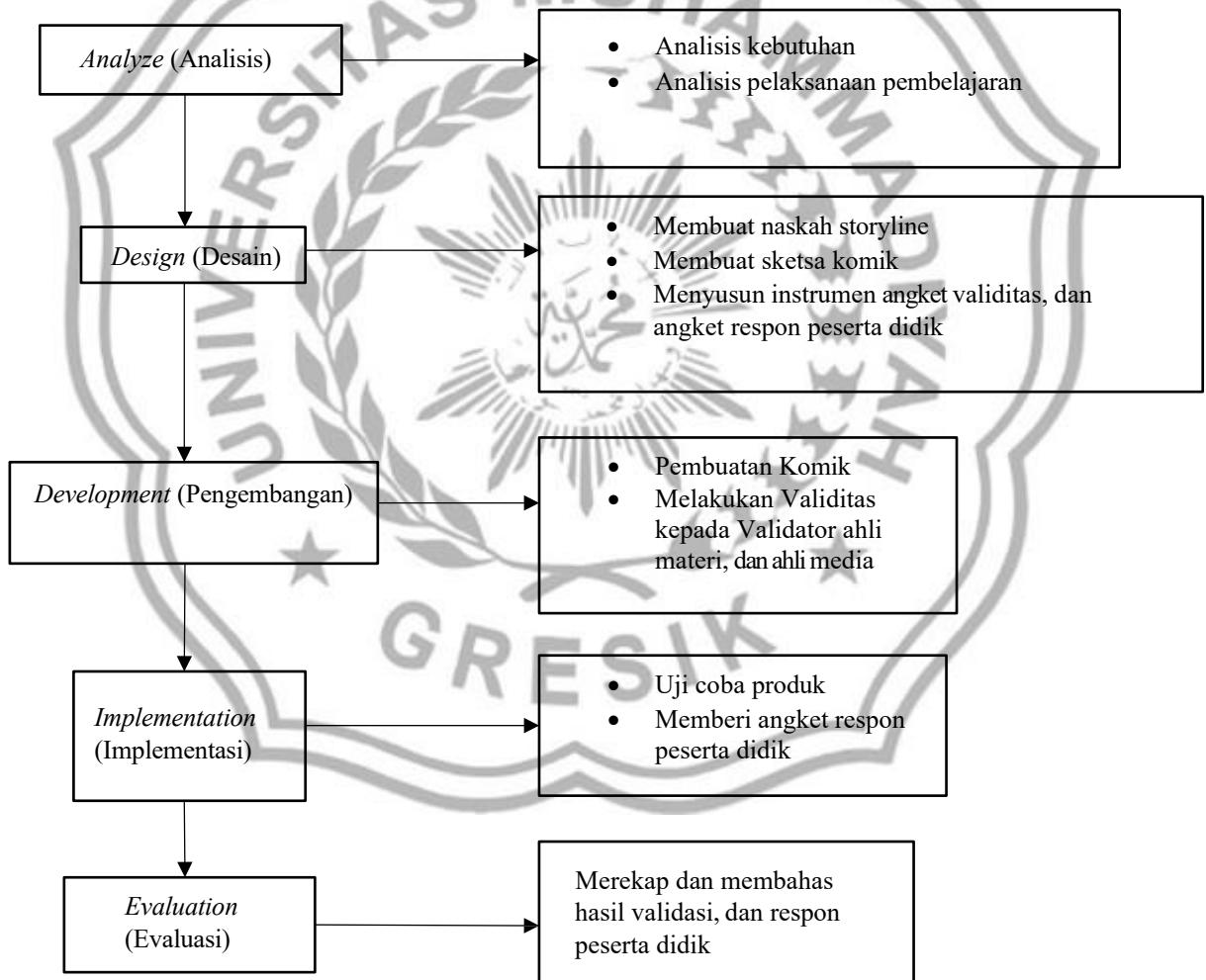
4. Implementation

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba produk yang sudah dibuat dan tervalidasi kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti akan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Pada tahapan ini peneliti menilai keefektivitas media dari proses pembelajaran saat sebelum media digunakan sampai setelah media digunakan.

5. Evaluate

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi dengan memberikan lembar angket respon kepada peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang sudah diujicobakan. Selanjutnya pada tahap ini merekap hasil jawaban dari pertanyaan yang sudah diberikan. Rekapan hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel.

Selanjutnya diagram alur penelitian pengembangan komik model ADDIE yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada Bagan 3.2 sebagai berikut.



Bagan 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan ADDIE yang akan dilaksanakan

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang perlu diteliti. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru kelas IV UPT SDN 53 Gresik dengan menanyakan kesulitan apa saja yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi menyimak bacaan dan juga media apa yang digunakan oleh guru sebelum adanya pengembangan bahan ajar komik. Wawancara dilakukan secara terbuka dan terstruktur sehingga terdapat kesimpulan yang sistematis.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada responden. Angket dalam penelitian diberikan kepada peserta didik kelas IV untuk menganalisis respon peserta didik. Peneliti juga memberikan angket kepada ahli media, dan ahli materi. Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji respon peserta didik terhadap media yang peneliti kembangkan.

a. Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti berkualitas dan sesuai antara materi pelajaran dengan media. Setelah divalidasi oleh ahli, data tersebut digunakan oleh peneliti sebagai acuan dan pedoman untuk meningkatkan kualitas produk. Berdasarkan hasil evaluasi, kritik, dan saran, produk yang dikembangkan peneliti dapat memperoleh kategori validitas untuk digunakan di sekolah dasar. Produk yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti adalah komik buku yang membantu siswa terampil dalam menyimak bacaan.

b. Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualitas yang baik. Setelah divalidasi oleh ahli, data tersebut digunakan oleh peneliti sebagai acuan dan pedoman untuk meningkatkan kualitas desain produk. Berdasarkan skor, kritik, dan saran yang diterima, produk yang dikembangkan peneliti dapat memperoleh kategori validitas untuk digunakan di sekolah dasar. Salah satu produk yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti adalah komik buku sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia di kelas 4 Sekolah Dasar.

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket respons peserta didik digunakan peneliti untuk melihat kualitas media komik yang dikembangkan peneliti. Instrumen respons peserta didik menggunakan sebuah angket.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan angket. Angket diberikan kepada ahli media dan peserta didik memiliki perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen pengupulan data ini disesuaikan dengan data yang akan diperolah berdasarkan kebutuhan penelitian berikut ini:

Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Sumber Data	Instrumen Penilaian
1.	Validasi Ahli	Ahli media	Lembar Validasi Ahli Media
2.	Validasi Ahli	Ahli Materi	Lembar Validasi Ahli Materi
3	Respons peserta didik terhadap media komik	Peserta Didik	Lembar angket respon peserta didik

Instrumen wawancara dan kisi-kisi angket yang diberikan pada dua ahli dan peserta didik ini merupakan modifikasi peneliti dan merupakan bentuk dari evaluasi media pembelajaran.

1. Instrumen Wawancara

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya apa yang perlu dipersiapkan guru sebelum melaksanakan pembelajaran?
2.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia guru menerapkan metode yang berbeda pada setiap pertemuannya?
3.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia guru menerapkan model yang berbeda pada setiap pertemuannya?
4.	Apa gaya belajar yang umum dimiliki peserta didik di kelas?
5.	Untuk keterampilan menyimak, apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran khusus?
6.	Jika pernah, jenis media pembelajaran apa yang digunakan dalam keterampilan menyimak tersebut?
7.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media yang biasa Bapak/Ibu gunakan?
8.	Bagaimana cara Bapak/Ibu ketika mengajarkan keterampilan menyimak kepada peserta didik?
9.	Menurut Bapak/Ibu apakah keterampilan menyimak peserta didik memerlukan perhatian khusus?
10.	Apakah terdapat kendala pada guru saat memberikan penjelasan mengenai materi keterampilan menyimak Bahasa Indonesia?
11.	Apakah pada saat pembelajaran pada keterampilan menyimak terdapat peserta didik yang kesulitan?

12.	Menurut guru, apa yang menjadi penyebab peserta didik mengalami kesulitan tersebut?
13.	Sumber belajar apa yang digunakan peserta didik saat pembelajaran Bahasa Indonesia
14.	Sumber belajar apa yang digunakan guru pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia
15.	Menurut guru, apakah penggunaan media itu penting pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran?
16.	Media seperti apa yang dibutuhkan peserta didik untuk keterampilan menyimak?
17.	Apakah guru pernah menggunakan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia
18.	Menurut Bapak/Ibu relevan atau tidak jika media pembelajaran berupa komik diterapkan pada pembelajaran saat ini?
19.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu jika peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik?
20.	Media komik seperti apa yang menurut guru menarik untuk peserta didik saat ini?

2. Instrumen Validasi

a. Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Nomor item
Desain media pembelajaran komik menarik	1
Ukuran media komik sesuai dengan kebutuhan peserta didik	2
Media komik praktis dalam penggunaannya	3
Ketepatan pemilihan huruf sesuai dengan peserta didik	4
Bahan yang digunakan pada media komik aman untuk peserta didik	5
Ketahanan media komik jika digunakan dalam jangka waktu yang lama	6
Media pembelajaran komik rapi dan bersih	7
Pemilihan gambar pada media komik mampu menarik minat belajar peserta didik	8

b. Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Nomor Butiran Instrumen
Kesesuaian media komik dengan materi pelajaran	1
Materi yang dimuat dalam media komik menarik.	2
Media komik dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi	3
Materi yang disajikan dalam media sistematis dan mudah dipahami	4
Penyajian materi dalam media komik sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
Bahasa yang digunakan pada media komik disesuaikan dengan perkembangan peserta didik	6
Media komik dapat menarik minat belajar peserta didik	7
Materi pada media komik dapat menambah wawasan bagi peserta didik	8

3. Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

Indikator	Nomor Butir Instrumen
Apakah tampilan Komik ini menarik?	1
Komik Sejarah Kota Gresik membuat saya senang sehingga tidak bosan saat belajar	2
Ilustrasi karakter dalam komik memberikan motivasi dalam menyimak	3
Komik ini mendukung saya menguasai keterampilan menyimak, khususnya menyimak bacaan cerita sejarah.	4
Penyampaian materi dalam komik ini berkaitan dengan cerita sejarah	5
Materi yang disajikan dalam komik ini mudah saya pahami	6
Komik ini memuat informasi tentang Sejarah Kota Gresik secara jelas	7
Kalimat dan narasi yang digunakan dalam Komik jelas dan mudah dipahami	8
Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	9
Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	10

H. Analisis Dan Keabsahan Data

Analisis data yang dilakukan peneliti pada langkah awal yaitu berupa wawancara untuk menghasilkan data yang mendukung peneliti dalam mengembangkan media komik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis berupa pengumpulan data dari angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon peserta didik mengenai media pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan

1. Analisis kelayakan media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media komik sejarah singkat Kota Gresik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia dianalisis menggunakan uji deskripsi persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Rapii & Fahrurrozi, 2017)

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari instrumen yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan, selanjutnya data tersebut dimasuk-kan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan intuk menentukan jarak interval (i) adalah sebagai berikut:

$$Jarak\ Interval = \frac{Skor\ Tertinggi - Skor\ Terendah}{Jumlah\ Kelas\ Interval}$$

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat dibuat tingkatan kategori penilaian dengan persentase skala 100 sebagai berikut:

$$\text{Persentase tertinggi ideal} = 100$$

$$\text{Persentase terendah ideal} = 0$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{100-0}{4} = 25$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini

Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media

No	Persentase	Kriteria
1.	0% - 25%	Tidak Valid
2.	26% - 50%	Kurang Valid
3.	51% - 75%	Valid
4.	76% - 100%	Sangat Valid

(Widoyoko, 2012)

2. Analisis respon peserta didik

Data penilaian yang di dapatkan dari angket yang diberikan pada guru kelas terhadap media pembelajaran komik untuk keterampilan menyimak bahasa indonesia dianalisis sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Nilai	Skor
1.	Ya	1
2.	Tidak	0

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Interval Skor	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 40%	Kurang Baik
5.	0% - 20%	Tidak Baik

(Indriani et al., 2022)

