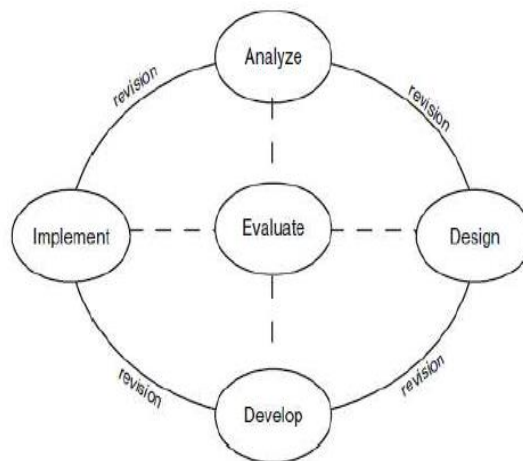


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Menurut Dick, W, Lou, C, Carey (2005) pengembangan model ADDIE melalui beberapa tahapan yaitu tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Peneliti fokus kepada tahapan D & D yaitu *Design and Development*. Tetapi, peneliti menganalisis studi lapangan dan observasi tidak terstruktur mengenai pembelajaran yang menerapkan teknologi digital.



**Gambar 3. 1 Model ADDIE** Dick, W, Lou, C, Carey (2005)

Alasan dipilihnya model pengembangan ADDIE karena bisa mendukung pengembangan dan implementasinya. Tahapan dalam pengembangan produk penelitian ini yaitu mengimplementasikan dan membuat produk berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan dari penelitian sebelumnya.

Menurut Sadikin & Hakim (2019) prosedur penelitian meliputi: (1) Tahap analisis: (a) analisis karakter siswa (b) analisis materi (c) analisis media teknologi, Kemudian (2) Tahap Desain: pada tahap ini peneliti membuat rancangan media elektronik yang akan digunakan. Rancangan (*storyboard*) ini akan digunakan sebagai panduan untuk membuat media. (3) Tahap pengembangan: pada tahap pengembangan peneliti melakukan pembuatan produk, kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sesuai dengan saran para ahli. (4)

Tahap pelaksanaan, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar guna mendapatkan respon dari siswa dan guru selaku pengguna media tersebut. (5) Tahap evaluasi: pada tahap ini dilakukan evaluasi apakah produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dengan melihat masukan dari siswa dan guru selaku pengguna.

Berdasarkan desain penelitian tersebut peneliti akan meneliti dua kelas yaitu kontrol dan eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti menggunakan pembelajaran langsung pada proses pembelajaran dan di kelas eksperimen peneliti menggunakan *treatment* dengan menggunakan media komik digital berbasis pendekatan pedagogik futuristik.

## **1.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 224 Cijambe dan Sekolah Dasar Negeri 257 Pelita Kota Bandung, Jawa Barat. Dasar pertimbangan memilih para siswa di tempat ini karena terdapat masalah membaca karena efek dari pandemi COVID-19 yang di mana siswa belum sepenuhnya dapat membaca dengan lancar dan memahami isi bacaan karena karakter yang mereka bawa pada saat kelas dua sekolah dasar. Karakter siswa kelas dua sekolah dasar belum dapat memahami bacaan sepenuhnya. Selain itu, walaupun di daerah kota tetapi tidak semua guru memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan oleh pemerintah dan sekolah. Selain itu, walaupun di daerah kota kurang sekali pemahaman mengenai membaca dan penggunaan media pembelajaran. Guru lebih memilih menggunakan media yang konvensional dibandingkan dengan membuat media yang berbasis digital. Peneliti tertarik memilih lokasi penelitian karena dekat dan sering menjumpai permasalahan tersebut.

## **1.3 Data dan Sumber Data**

Data informasi mendasar diperoleh dari uraian kebutuhan siswa kelas IV dan guru sekolah dasar. Informasi selanjutnya, peneliti akan memperoleh ahli penilaian atau validator dalam ahli pendidikan. Informasi ketiga, guru dan siswa akan mensurvei kesesuaian instrumen yang telah disetujui oleh para ahli untuk melihat ketelitian dan kejelasan rencana pengembangan komik digital dengan pendekatan

Tri Indianti Pratiwi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDEKATAN PEDAGOGIK FUTURISTIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI CIJAMBE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pedagogik futuristik dalam membaca pemahaman. Sumber data informasi diperoleh dari kelas IV yang terdiri dari 56 siswa dan 18 guru kelas sekolah dasar. Peneliti memilih 56 siswa karena melakukan penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti memilih 18 guru karena jumlah guru yang ada di sekolah ada 18 guru, jadi peneliti meminta ke delapan belas guru sebagai responden penelitian.

#### **1.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Oleh karena itu, pengumpulan data diperlukan untuk mendapatkan data yang sesuai dalam penelitian.

Teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tes

Tes merupakan alat untuk mengumpulkan informasi yang berupa pertanyaan untuk bisa mendeteksi sebuah keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa yang mempunyai jawaban yang dianggap benar. Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest*.

2. Observasi

Observasi merupakan strategi pengumpulan data informasi dengan memperhatikan hal-hal yang dilakukan oleh subjek penelitian sehingga peneliti akan mendapat data yang diperlukan. Menurut Matthews and Ross (dalam (Herdiansyah, 2013)) observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang menggunakan alat indra manusia. Alat indra merupakan hal utama dalam melakukan observasi. Alat indra yang digunakan di sini bukan hanya indra penglihatan saja, tetapi indra yang lainnya pun bisa terlibat, seperti indra pendengaran, indra penciuman, indra perasa, dan lain sebagainya.

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa pada saat penggunaan media komik digital berbasis pedagogik futuristik materi

Pemimpin Idola, Pemimpin yang Jujur. Observasi ini dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai observer saat media komik digital ini digunakan. Observasi yang dilakukan yaitu dengan menganalisis materi, bahan ajar, dokumen-dokumen penunjang untuk proses penelitian.

### 3. Wawancara

Wawancara akan digunakan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan, respon, pendapat, dan saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media komik digital materi Pemimpin Idola, Pemimpin yang Jujur. Proses wawancara yang dilakukan yaitu kepada guru dan siswa agar lebih dekat narasumber sehingga informasi bisa didapat dengan lebih mendalam. Wawancara dengan guru biasanya berdiskusi mengenai pendapat yang dibutuhkan untuk penelitian, agar penelitian berjalan sesuai dengan rencana yang sudah direncanakan.

### 4. Studi Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengabadikan moment khusus dan merekam data-data penting selama proses penelitian. Pengumpulan data melalui dokumentasi merupakan dengan cara mengambil foto ketika proses pembelajaran berlangsung yang dijadikan sebagai bukti kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dalam penelitian. Foto juga dapat disimpan di dalam *handphone*, email, ataupun laptop agar foto bisa tersimpan dengan rapih.

### 5. Angket

Angket yaitu daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket ini harus diisi oleh siswa dan guru. Pertanyaan angket dibuat karena bisa menghasilkan pernyataan-pernyataan yang dapat menunjang proses penelitian. Angket juga merupakan teknik pengumpulan data yang dapat diberikan melalui bentuk cetak dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang tertulis tergantung kebutuhan dari peneliti tersebut. Angket diberikan dalam jumlah yang banyak agar hasil dan informasi bisa lebih jelas dan menghasilkan hasil penelitian yang tepat. Dalam setiap pertanyaan di dalam angket yang tertulis yaitu

jawaban dari permasalahan yang mempunyai makna tersendiri untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

#### 6. *Expert Judgement*

*Expert Judgement* yaitu para ahli akan menilai produk pengembangan media komik berbasis pedagogik futuristik pada pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. *Expert Judgement* juga adalah pertimbangan dan penilaian para ahli yang sudah berpengalaman. Memilih *Expert Judgement* harus sesuai dengan bidangnya agar penelitian yang akan dilakukan menemukan hasil yang maksimal.

#### a. **Jenis Data**

Adapun jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Data mengenai proses pengembangan media komik digital berbasis pedagogik futuristik sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan.
- 2) Data mengenai kelayakan media komik digital berbasis pedagogik futuristik dengan materi: Pemimpin Idola, Pemimpin yang Jujur .

Data-data ini meliputi:

- 1) Data kualitatif ini adalah nilai dari setiap model evaluasi yang diharapkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
- 2) Data kuantitatif ini sebagai skor penilaian (SB = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1). Data tersebut diperoleh dengan menghitung skor rata-rata (mean) untuk setiap ukuran yang ditentukan dari penilaian ahli materi dan ahli media.
- 3) Data kualitatif berupa hasil observasi saat media digunakan dalam proses pembelajaran dan data hasil wawancara guru serta siswa setelah media komik digital digunakan.

### 1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa dan guru yang menggunakan media komik digital. Instrumen penelitian

merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Peneliti membagi instrumen menjadi lima instrumen, yaitu: 1. Lembar observasi, 2. Lembar angket/kuisisioner, 3. Pedoman wawancara, 4. Lembar validasi ahli materi dan ahli media, 5. Lembar soal/kuis.

**a. Lembar Observasi**

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media komik. Lembar observasi berbentuk check list dan berisi pernyataan tertulis agar bisa mendapatkan informasi pada saat uji coba produk.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Respons Siswa untuk Kebutuhan Media Ajar**

No	Aspek	Indikator
1.	Minat baca siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intensitas membaca di rumah</li> <li>2. Jadwal melakukan membaca di rumah</li> <li>3. Meminjam buku di perpustakaan</li> <li>4. Membaca buku sebelum belajar di kelas</li> <li>5. Membaca di rumah atau di sekolah</li> <li>6. Bahan bacaan di rumah</li> <li>7. Waktu membaca buku</li> <li>8. Meminjam buku selain di perpustakaan sekolah</li> <li>9. Tertarik membaca buku baca selain di pepustakaan</li> </ol>
2.	Keterampilan membaca pemahaman	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Jenis bacaan</li> <li>11. Pendapat mengenai bacaan yang sudah baca</li> <li>12. Topik yang menarik untuk dibaca</li> <li>13. Membaca di buku atau di buku digital</li> <li>14. Memahami isi bacaan yang sudah dibaca</li> </ol>
3.	Strategi pembelajaran membaca	<ol style="list-style-type: none"> <li>15. Hal yang diperhatikan saat membaca teks</li> </ol>

No	Aspek	Indikator
		16. Menyukai membaca bersama teman di sekolah 17. Menyukai membaca di tempat yang sepi 18. Cara mengatasi membaca pada saat di keramaian
4.	Teknik membaca pemahaman	19. Hal yang dilakukan sebelum membaca teks 20. Menyukai pembelajaran membaca teks di sekolah

b. Angket

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan kepada Siswa**

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Pembelajaran Membaca</b>			
1.	Saya menyukai pembelajaran membaca		
2.	Saya senang jika mendapatkan tugas membaca		
3.	Bacaan menjadi mudah dimengerti karena ada gambar		
4.	Menurut saya, dengan banyak membaca membuat saya semakin mahir membaca dan paham isi bacaan		
5.	Saya kesulitan saat memahami bacaan		
6.	Saya kurang percaya diri ketika menceritakan kembali apa yang sudah dibaca		

No	Pernyataan	Jawaban	
7.	Bantuan media tidak menambah rasa ingin tahu saya terhadap pembelajaran		
8.	Saya senang saat mendapatkan banyak informasi dari bacaan		
9.	Saya senang belajar saat ada media		
10.	Saya senang saat berhasil memahami bacaan		
11.	Menurut saya, belajar memahami bacaan bersama teman sangat menyenangkan		

**Tabel 3. 3 Angket Siswa untuk Kebutuhan Media Ajar**

No	Pertanyaan	Jawaban	
1.	Apakah kamu sering membaca di rumah?		
2.	Pada saat kapan kamu membaca di rumah?		
3.	Apakah kamu sering meminjam buku di perpustakaan?		
4.	Apakah kamu suka membaca buku sebelum belajar di kelas?		
5.	Apakah kamu lebih suka membaca di rumah atau di sekolah?		



No	Pertanyaan	Jawaban
6.	Apakah kamu mempunyai bahan bacaan di rumah?	
7.	Berapa lama kamu membaca buku?	
8.	Apakah kamu pernah meminjam buku selain di perpustakaan sekolah?	
9.	Ketika kamu sedang pergi jalan-jalan dan melihat ada pajangan buku, apakah kamu akan tertarik membaca buku bacaan tersebut?	
10.	Jenis bacaan apa yang sering kamu baca?	
11.	Bagaimana pendapatmu mengenai bacaan yang sudah kamu baca?	
12.	Apa topik yang membuat kamu menarik untuk dibaca?	
13.	Apakah kamu lebih suka membaca buku atau buku digital?	
14.	Apakah kamu paham isi bacaan yang sudah kamu baca?	
15.	Apa yang kamu perhatikan saat membaca teks?	
16.	Apakah kamu senang apabila membaca bersama teman di sekolah?	

No	Pertanyaan	Jawaban
17.	Apakah kamu senang membaca di tempat yang sepi?	
18.	Bagaimana cara mengatasi membaca pada saat di keramaian?	
19	Apa yang biasa kamu lakukan sebelum membaca teks?	
20.	Apakah kamu suka pembelajaran membaca teks di sekolah?	

Berdasarkan tabel di atas dapat diinterpretasikan bahwa siswa diberikan angket dan beberapa pertanyaan yang harus di jawab tepat oleh siswa dan memberikan alasan dari setiap pertanyaan agar mengetahui lebih dalam tentang kebutuhan siswa dalam media ajar. Dengan dilakukannya angket juga untuk siswa menjawab pertanyaan dan diarahkan oleh guru sebelum mengisi angket karena beberapa siswa ada yang tidak mengerti yang dimaksud dengan angket. Angket juga merupakan instrument yang digunakan oleh peneliti karena bisa menyebarkan angket sebanyak-banyaknya dengan berbagai pertanyaan yang dianggap sesuai dengan kebutuhan yang akan diteliti.

Pertanyaan angket dibuat karena bisa menghasilkan pernyataan-pernyataan yang dapat menunjang proses penelitian. Angket juga merupakan teknik pengumpulan data yang dapat diberikan melalui bentuk cetak atau menggunakan *google form* dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang tertulis maupun berbentuk digital tergantung kebutuhan dari peneliti tersebut. Angket diberikan dalam jumlah yang banyak agar hasil dan informasi bisa lebih jelas dan menghasilkan hasil penelitian yang tepat. Dalam setiap pertanyaan di dalam angket yang tertulis yaitu jawaban dari permasalahan yang mempunyai makna tersendiri untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

Tri Indianti Pratiwi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDEKATAN PEDAGOGIK FUTURISTIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI CIJAMBE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### c. Pedoman Wawancara

Profil media komik dalam menampilkan pembelajaran membaca pemahaman diperoleh melalui wawancara langsung dengan siswa dan guru kelas sekolah dasar. Pedoman wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya pengembangan media komik digital pada pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas IV SD dengan menggunakan draft pertanyaan yang berisi tentang pembelajaran membaca pada Bahasa Indonesia, metode mengajar, kesulitan guru yang dihadapi saat mengajar, media yang cocok untuk digunakan.

Wawancara ini dipandu oleh guru kelas IV agar media komik yang tepat dapat tersusun secara akurat. Selanjutnya adalah kisi-kisi wawancara yang telah dirumuskan.

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa**

#### **Instrumen wawancara guru**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
1.	Siswa	Ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca
2.	Siswa	Pemahaman membaca
3.	Siswa	Membaca pemahaman
4.	Guru	Kefektifan dan variasi strategi pembelajaran
5.	Guru	Pemanfaatan media pembelajaran
6.	Guru	Keefektifan teknik membaca dalam pembelajaran

#### **Pedoman Wawancara Guru**

##### **Media Komik Digital pada Pembelajaran Membaca Pemahaman**

- 1) Apakah siswa senang dan tertarik untuk belajar pada pembelajaran membaca? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 2) Apakah dalam kegiatan membaca pemahaman siswa mampu dan mahir dalam membaca? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 3) Apakah siswa dapat menceritakan kembali apa yang sudah dibaca? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 4) Apakah siswa dapat membuat kesimpulan dari teks bacaan? Apa alasan Bapak/Ibu?

Tri Indianti Pratiwi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDEKATAN PEDAGOGIK FUTURISTIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI CIJAMBE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 5) Apakah kegiatan membaca pemahaman disajikan menggunakan strategi pembelajaran? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 6) Apa yang menjadi kesulitan dalam menerapkan strategi pembelajaran membaca? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 7) Apakah strategi dilakukan pada saat pembelajaran membaca atau pembelajaran yang lain? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 8) Apakah strategi pembelajaran membaca melihat dari beberapa sumber? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 9) Apakah strategi pembelajaran membaca selalu didiskusikan dengan guru yang lain? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 10) Apa yang akan dilakukan ketika strategi pembelajaran tidak bisa diterapkan? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 11) Apakah kegiatan membaca pemahaman disajikan menggunakan media pembelajaran? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 12) Apakah media selalu disiapkan ketika membaca pemahaman? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 13) Apakah media pembelajaran menggunakan bahan yang ada atau membuat sendiri? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 14) Apakah yang menjadi kesulitan ketika menyiapkan media pembelajaran membaca? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 15) Apakah media selalu digunakan dari dahulu saat membaca pemahaman? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 16) Dari media yang sudah pernah dibuat, lebih mudah membuat media membaca pemahaman atau membuat media yang lain? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 17) Apakah penggunaan teknik pembelajaran dilakukan selama kegiatan belajar membaca? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 18) Apakah yang menjadi kesulitan siswa dalam membaca pemahaman? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 19) Apakah siswa merasa antusias ketika membaca pemahaman? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 20) Apakah siswa lebih cepat menyerap isi bacaan? Apa alasan Bapak/Ibu?

- 21) Apakah siswa berani untuk menceritakan kembali apa yang sudah dibaca? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 22) Bagaimana cara mengetahui siswa memahami isi bacaan? Apa alasan Bapak/Ibu?
- 23) Bagaimana cara mengatasi siswa yang tidak memahami isi bacaan? Apa alasan Bapak/Ibu?

**Tabel 3. 5 Indikator Kelayakan Materi dan Pembelajaran  
(Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi dan Pembelajaran)**

No	Variabel Penelitian	Indikator
1.	Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media harus relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa</li> <li>2. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku</li> <li>3. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas</li> </ol>
2.	Isi Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat</li> <li>2. Isi materi sesuai dengan standar kompetensi</li> <li>3. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar</li> <li>4. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran</li> </ol>
3.	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media harus relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa</li> <li>2. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku</li> </ol>
4.	Interaksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media mudah diterima oleh siswa</li> </ol>
5.	Umpan Balik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna tidak bosan menggunakan media</li> </ol>

**Tabel 3. 6 Indikator Kelayakan Media Pembelajaran**

**(Kisi – Kisi Instrumen Angket Ahli Media Pembelajaran)**

No	Variabel	Indikator
1.	Penulisan teks, kata, atau bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD</li> <li>2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami</li> <li>3. Bahasa yang digunakan konsisten</li> <li>4. Ukuran font pada media jelas dan terbaca dari kejauhan</li> </ol>
2.	Desain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan media menarik</li> <li>2. Media dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran</li> <li>3. Media mudah, aman untuk digunakan dan tidak mudah rusak</li> <li>4. Media bersifat mudah disimpan dalam bentuk data (CD/Flash disk)</li> </ol>
3.	Pewarnaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kombinasi warna media menarik</li> <li>2. Warna tidak mengganggu materi</li> </ol>
4.	Grafis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami</li> </ol>
5.	Audio Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan musik, gambar, animasi sesuai dengan materi yang disajikan</li> </ol>

**Tabel 3. 7 Kisi-kisi Soal/Tes Pembelajaran Membaca Pemahaman**

**Menggunakan Media Komik Digital**

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal	Persentase %
Pemahaman Literal	Siswa dapat menyebutkan tokoh karakter, waktu, peristiwa, dan tempat yang terjadi dalam komik digital	1	1	20 %

Tri Indianti Pratiwi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDEKATAN PEDAGOGIK FUTURISTIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI CIJAMBE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Persentase %</b>
Reorganization	Siswa mampu meringkas isi dalam cerita komik digital	2	1	20%
Pemahaman Inferensial	Siswa mampu menyimpulkan isi dalam cerita komik digital	3	1	20%
Pemahaman Evaluasi	Siswa mampu menilai tindakan yang terjadi dalam teks berdasarkan pengetahuan dan pengalaman	4	1	20%
Pemahaman Kreatif	Siswa mampu menyebutkan makna yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	5	1	20%

**Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa Atau Siswi Sekolah Dasar**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
1.	Reaksi Pemakaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna merasa senang dengan menggunakan media</li> <li>2. Pengguna tidak bosan menggunakan media</li> <li>3. Pengguna bersemangat dan termotivasi belajarnya setelah menggunakan media</li> <li>4. Pengguna paham dengan jelas penyajian materi menggunakan media</li> <li>5. Pengguna berminat dan tertarik jika belajar disekolah dan dirumah menggunakan media</li> <li>6. Pengguna ingin memiliki media</li> <li>7. Pengguna tertarik dengan tampilan media</li> </ol>

Tri Indianti Pratiwi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDEKATAN PEDAGOGIK FUTURISTIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI CIJAMBE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.	Fasilitas pendukung atau tambahan	1. Terdapat fasilitas pengetahuan benda-benda sekitar
----	-----------------------------------	---

#### d. Dokumentasi

Alat dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu kamera. Alat ini digunakan untuk mendokumentasikan segala kegiatan selama uji produk berlangsung oleh guru dan siswa dan peneliti merekam data-data yang penting selama proses penelitian. Kamera *handphone* digunakan untuk menyimpan gambar dan video saat penelitian. Hal ini dilakukan sebagai bukti yang konkret ketika melakukan penelitian.

#### e. Soal Latihan/Tes

Soal latihan yaitu sebuah teknik penilaian berupa tes yang berisi soal berkaitan dengan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran komik berbasis pedagogik futuristik yang dikembangkan. Soal latihan ini digunakan sebagai alat ukur kualitas dan keberhasilan media pembelajaran komik yang dikembangkan.

Soal latihan membaca pemahaman:

1. Bagaimana tokoh karakter, waktu terjadinya, peristiwa dan tempat yang terjadi pada cerita komik digital yang sudah ditayangkan?
2. Bagaimana isi cerita dalam komik digital menurut bahasa kamu sendiri?
3. Bagaimana kesimpulan cerita dari komik digital yang sudah ditayangkan?
4. Bagaimana cara kamu menilai bahwa tindakan yang ada di dalam komik itu bisa dikatakan baik?
5. Apa yang bisa kamu ambil makna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?

#### f. Lembar Penilaian Ahli

Menurut Bahrin et al., (2017) menjelaskan bahwa penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur wawasan, pendapat individu maupun kelompok terhadap peristiwa atau fenomena sosial. Lembar formulir penilaian penelitian menurut skala Likert untuk penilaian ahli materi dan ahli media, dan lain-lain dalam



pembelajaran membaca pemahaman. Penilaian yang akan dinilai yaitu sebagai berikut:

### SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Pembelajaran : Membaca Pemahaman

Validator :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Pengisian angket dinilai oleh ahli yang memiliki wewenang dalam bidangnya
2. Angket validasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai pengembangan komik digital berbasis pendekatan pedagogik futuristik dalam pembelajarana membaca pemahaman
3. Jawaban disesuaikan dengan skala penilaian yang sudah disediakan sebagai berikut:
  - 5 = sangat tepat/sangat baik/sangat jelas
  - 4 = tepat/baik/jelas
  - 3 = cukup tepat/cukup baik/cukup jelas
  - 2 = kurang tepat/kurang baik/kurang jelas
  - 1 = tidak tepat/tidak baik/tidak jelas
4. Mohon memberikan tanda centang (pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu)
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

**Tabel 3. 9 Instrumen Penilaian Materi**

No	Butir Penilaian	Skor						
		1	2	3	4	5	Komentar	Saran
1.	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa							

No	Butir Penilaian	Skor						
		1	2	3	4	5	Komentar	Saran
2.	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku							
3.	Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas							
4.	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat							
5.	Isi materi sesuai dengan standar kompetensi							
6.	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar							
7.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran							
8.	Media harus relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa							
9.	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku							
10.	Media mudah diterima oleh siswa							
11.	Pengguna tidak bosan menggunakan media							

## SURAT KETERANGAN AHLI MEDIA

Pembelajaran : Membaca Pemahaman

Validator :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Pengisian angket dinilai oleh ahli yang memiliki wewenang dalam bidangnya
2. Angket validasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai pengembangan komik digital berbasis pendekatan pedagogik futuristik dalam pembelajarana membaca pemahaman
3. Jawaban disesuaikan dengan skala penilaian yang sudah disediakan sebagai berikut:  
5 = sangat tepat/sangat baik/sangat jelas  
4 = tepat/baik/jelas  
3 = cukup tepat/cukup baik/cukup jelas  
2 = kurang tepat/kurang baik/kurang jelas  
1 = tidak tepat/tidak baik/tidak jelas
4. Mohon memberikan tanda centang (pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

**Tabel 3. 10 Instrumen Penilaian Ahli Media**

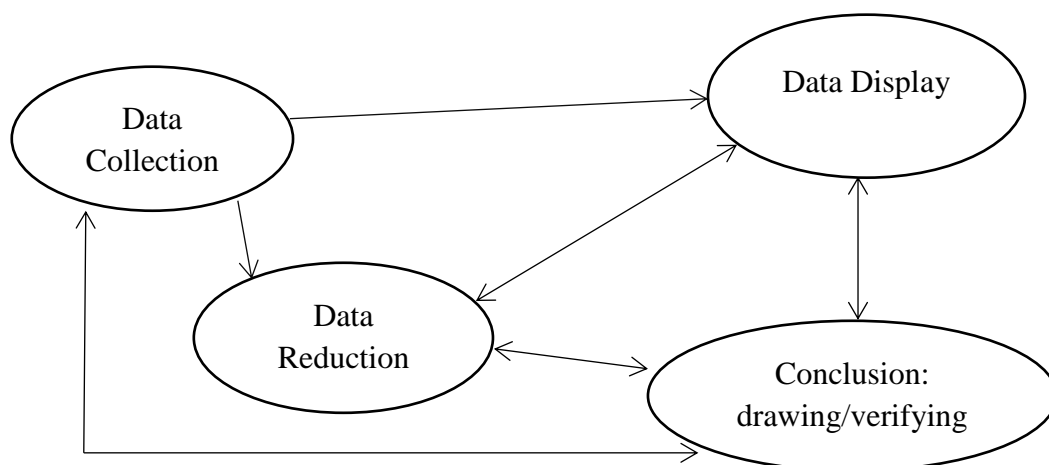
No	Butir Penilaian	Skor						
		1	2	3	4	5	Komentar	Saran
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD							
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami							

No	Butir Penilaian	Skor						
		1	2	3	4	5	Komentar	Saran
3.	Bahasa yang digunakan konsisten							
4.	Ukuran font pada media jelas dan terbaca dari kejauhan							
5.	Tampilan media menarik							
6.	Media dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran							
7.	Media mudah, aman untuk digunakan dan tidak mudah rusak							
8.	Media bersifat mudah disimpan dalam bentuk data (CD/Flash disk)							
9.	Kombinasi warna media menarik							
10.	Warna tidak mengganggu materi							
11.	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami							
12.	Pemilihan musik, gambar, animasi sesuai							

No	Butir Penilaian	Skor						
		1	2	3	4	5	Komentar	Saran
	dengan materi yang disajikan							

## 1.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dari penelitian ini yaitu bentuk model Miles and Huberman (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, 2014). Data kualitatif diperiksa secara interaktif dan terus menerus selama beberapa waktu dengan tujuan agar informasi tersebut meresap. Langkah-langkah analisis dan pengolahan data ada 3 yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan (*conclusion drawing/verifying*).



**Gambar 3. 2 (Teknik Analisis Data Miles and Huberman)**

### 3.6.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang dikumpulkan oleh peneliti pada saat pengumpulan data jumlahnya akan banyak, rumit, serta kacau. Peneliti perlu mengurangi atau menyaring data yang tidak diperlukan. Reduksi data dilakukan dengan menyimpulkan, memilih, dan memusatkan perhatian pada hal-hal pokok yang sesuai dengan topik penelitian. Dengan demikian, data akan lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan langkah selanjutnya.

### 3.6.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka data pokok akan diperkenalkan atau di tampilkan. Dalam penyajian data cenderung sebagai teks cerita, bagan, hubungan

Tri Indianti Pratiwi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDEKATAN PEDAGOGIK FUTURISTIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI CIJAMBE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

antar variabel, atau semacamnya yang bisa dipilih oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan mereka.

### 3.6.3 Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verifying*).

Langkah yang ke-3 yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi dari data yang sudah diperoleh.

Data penilaian dari beberapa ahli dan praktisi dikumpulkan dan dianalisis dengan aturan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum F}{I} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentasi

$\sum F$  = Jumlah skor keseluruhan

I = Jumlah Skor Maksimal Kriteria

Hasil akhir data yang telah diperoleh dari rumus di atas akan diuraikan untuk mendapatkan tingkat keseragaman ketepatan perbaikan produk pengembangan yang sudah disusun. Penghitungan menggunakan rumus presentase dari keseluruhan komponen dijabarkan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = (F:N) \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Hasil penilaian beberapa ahli akan memberikan skor hasil validasi yang mengacu pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 11 Konversi Penilaian Ahli dan Penilaian Tanggapan Siswa**

No	Rentang Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2.	75-89	Baik	Tidak perlu revisi
3.	65-74	Cukup	Revisi
4.	55-64	Kurang	Revisi
5.	10-54	Sangat Kurang	Revisi

Diadaptasi dari Tegeh (2014)

## 1.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model prototype yang diadopsi dari Ogedebe, P. M., & Jacob (2012) yaitu sebagai berikut:



**Gambar 3. 3 Model prototype**

### 1. Pengumpulan kebutuhan

Dalam rangka melakukan pengembangan pembuatan komik digital diperlukan kebutuhan awal dan analisis tentang ide atau gagasan untuk membuat komik digital. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui komponen-komponen dalam pembuatan komik digital serta mengumpulkan beberapa informasi agar proses pembuatan komik digital bisa terlaksana.

Bisa kita ketahui kondisinya saat di lapangan kita belum sepenuhnya memahami bacaan yang kita baca. Siswa merasa bosan dengan bacaan yang menggunakan teks yang terlalu panjang. Siswa yang kurang lancar membaca mengakibatkan sulit memahami isi bacaan. Selain itu, dalam menjelaskan materi kurang jelas.

### 2. Proses desain

Desain sistem ini akan menghasilkan produk yang baik untuk menghasilkan komik digital yang mencakup:

- a. Jalan cerita yang mudah dipahami dan menarik siswa
- b. Tampilan gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa
- c. Dapat interaktif antara guru dan siswa
- d. Dapat disimpan dalam bentuk byte dan mudah untuk di transfer
- e. Komik digital yang bisa di akses dan didownload lewat handphone atau komputer lainnya

### 3. Membangun prototipe

Dalam hal ini akan menciptakan konsep sketsa secara rinci. Beberapa sketsa konsep mencakup:

- a. Sketsa desain yang menunjukkan produk komik digital setelah selesai

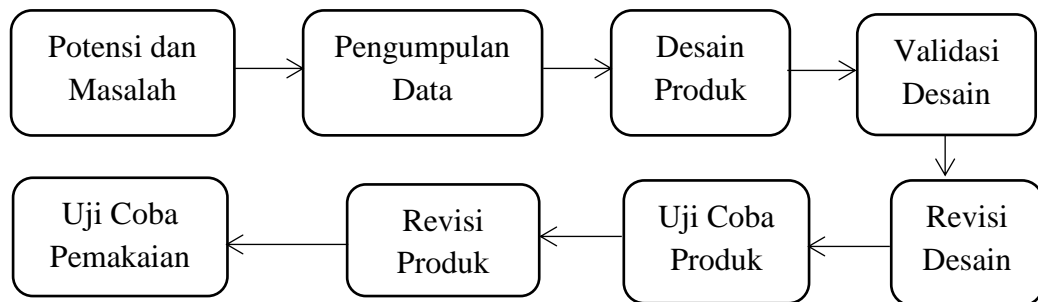
Tri Indianti Pratiwi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDEKATAN PEDAGOGIK FUTURISTIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI CIJAMBE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Sketsa teknis yang menunjukkan bahan dan bekerja.
- 4. Evaluasi dan perbaikan  
Sebelum melakukan evaluasi, yaitu adanya pengujian terlebih dahulu, dimana dalam tahap pengujian jika terjadi kesalahan harus cepat diperbaiki supaya menghasilkan produk yang baik.

### 3.7.1 Alur Penelitian



Gambar 3. 4 Alur Penelitian