

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan seperti yang di definisikan oleh Richey dan Kelin (dalam Fitriani, 2020) Metode D&D ini ialah *the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development.*

Rusdi (dalam Nur Rohimah, 2022) mengemukakan bahwa D&D ditujukan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah model, alat, serta produk dan desain. Penelitian D&D ini biasanya menghasilkan sebuah produk seperti desain media pembelajaran dan produk berupa bahan ajar. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa sebuah produk dapat dikembangkan dan memang dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian pengembangan ini di definisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menemukan, meningkatkan, mengembangkan, membuat, dan menguji produk. Dan model penelitian D&D memiliki karakteristik pada teknik pengumpulannya dengan menggunakan dua pendekatan penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif (*mix methods*).

Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model penelitian yang mempresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dan sistematis dalam penggunaan bertujuan tercapainya hasil yang di inginkan. Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah di kembangkan Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima langkah sebagai berikut :

a) *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Tahap kedua yaitu analisis

kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga meningkatkan sikap toleransi siswa.

b) *Design (Desain)*

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), sebuah produk yang akan dikembangkan perlu untuk di rancang dari mulai awal hingga akhir. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya yaitu mengembangkan media pembelajaran.

c) *Development (Pengembangan)*

Lanjut ke langkah ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sudah di rancang sebelumnya. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran adalah : 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran, pembuatan media pembelajaran dapat dilihat dari segi desain, segi materi, segi bahasa yang nantinya akan terlihat sebuah perbedaan dengan media pembelajaran sebelumnya. 2) Melakukan *review* terhadap media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah diperbaiki.

d) *Implementation (Implementasi)*

Pada langkah selanjutnya yaitu tahap Implementasi. Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah diperbaiki akan digunakan atau di implementasikan dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada fase B. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dan melibatkan siswa untuk mengetahui respon dari siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan.

e) *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan atau revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan para

ahli dan hasil respon siswa yang diberikan selama kegiatan implementasi dilakukan.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para ahli yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan di bahas, yaitu meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Partisipan ahli materi berperan untuk menganalisis kesesuaian antara materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media koransi digital yang dikembangkan. Partisipan ahli media berperan untuk memberikan saran serta masukan mengenai desain media koransi digital yang akan dikembangkan. Partisipan ahli bahasa berperan untuk memberikan saran mengenai bahasa dan percakapan tokoh yang digunakan pada media koransi digital yang dikembangkan. Partisipan siswa kelas IV (Fase B) untuk merespon pernyataan-pernyataan kuesioner untuk menilai sikap toleransi yang akan diteliti.

3.3 Prosedur Penelitian

Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahap. Pada tahap desain yang dikembangkan diperlukan analisis dalam hal informasi dan juga bahan atau materi yang diperlukan selama mendesain. Pada tahap ini peneliti mengutamakan menganalisis data berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan untuk menentukan desain pengembangan media yang cocok digunakan untuk mencapai tujuan penelitian, materi dan medianya. Agar proses pengembangan desain terlaksana dengan baik maka peneliti melakukan proses pengembangan produk sesuai dengan prosedur ADDIE dan terdapat lima tahapan pada prosedur ADDIE, yaitu :

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

| Fase | Tugas yang dilakukan | Deskripsi |
|-------------|-----------------------------|--|
| 1. Analisis | 1.1 Analisis Tujuan | Menganalisis cara meningkatkan sikap toleransi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B |

| | | | |
|-----------------|-----|--|---|
| | 1.2 | Analisis Pengguna | Menganalisis karakteristik lingkungan belajar dari sasaran pengguna media, yaitu kelas 4 (Fase B) Sekolah Dasar |
| | 1.3 | Analisis materi | Menganalisis Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B (Kelas 4) Kurikulum Merdeka. |
| | 1.4 | Analisis kebutuhan media | Menentukan perangkat dan <i>software</i> pendukung yang disesuaikan dengan fungsinya. |
| 2. Desain | 2.1 | Membuat <i>Storyline</i> | Merancang skrip cerita yang sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran |
| | 2.2 | Membuat Ilustrasi Karakter Komik | Menggambarkan karakter tiap tokoh komik dengan menggunakan aplikasi <i>IbisPaint X</i> . |
| | 2.3 | Menyusun Komponen Isi Media | Menyusun komponen-komponen yang diperlukan dalam media koransi digital. |
| 3. Pengembangan | 3.1 | Merancang panel layout (<i>storyboard</i>). | Merinci konten yang harus termuat di dalam media dengan membuat visualisasi cerita kedalam ilustrasi gambar komik sesuai alur <i>storyline</i> . |
| | 3.2 | Merancang <i>manuscript and recreating comic</i> | Menggabungkan karakter komik yang sudah dibuat dan teks kedalam media koransi digital. |
| 4. Implementasi | 4.1 | Tanggapan siswa kelas IV (Fase B) Sekolah Dasar | Mencari tanggapan mengenai sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari melalui kuesioner mengenai sikap toleransi siswa dan menggunakan media koransi digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. |

| | | | |
|-------------|-----|-------------------------------|---|
| 5. Evaluasi | 5.1 | Penilaian para ahli | Penilaian dan validasi produk dinilai oleh tiga ahli yang sesuai dengan bidangnya |
| | 5.2 | Revisi berdasarkan saran ahli | Revisi dan saran ahli menjadi pertimbangan kelayakan produk |

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner sikap toleransi pada siswa, validasi para ahli, dan *worklog*.

3.3.1 Kuesioner

Menurut Aedi (2018, hlm. 4) angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data. Angket atau kuesioner adalah sebuah alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan kepada responden untuk memberikan respon atau sebuah penilaian terhadap hasil peningkatan sikap toleransi melalui media pembelajaran koransi digital. Kuesioner ini dilakukan pada awal pembelajaran, yaitu sebelum digunakannya media koransi digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, lalu diberikan kuesioner kedua setelah menggunakan media koransi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur sikap toleransi Agama dan Sosial Budaya pada siswa kelas IV melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

3.3.2 Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan suatu produk media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam proses validasi ahli, para ahli memberikan tanggapan serta saran yang membangun terkait media koransi digital yang telah dikembangkan oleh peneliti. Ahli yang terlibat dalam kegiatan validasi pada penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan konten pada media koransi digital yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai kesesuaian

tampilan, *desain*, serta ilustrasi gambar yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk menilai kesuaian bahasa yang digunakan dalam media koransi digital sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

3.3.3 Worklog

Lembar catatan lapangan atau *worklog* digunakan untuk mengetahui proses perkembangan pembuatan media pembelajaran. Catatan kerja yang digunakan mengacu pada pencatatan perkembangan tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan. Informasi yang dicatat merujuk pada tahapan pengembangan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu *worklog*, lembar angket kelayakan media koransi digital oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, lembar angket sikap toleransi siswa.

3.4.1 Indikator dan Kisi-kisi Lembar Kuesioner Sikap Toleransi

Sikap Toleransi Pada Siswa Sekolah Dasar

Keterangan

Pernyataan Positif :

- SS : Sangat Setuju (5)
 S : Setuju (4)
 RG : Ragu-ragu (3)
 TS : Tidak Setuju (2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (1)

Pernyataan Negatif :

- SS : Sangat Setuju (1)
 S : Setuju (2)
 RG : Ragu-ragu (3)
 TS : Tidak Setuju (4)
 STS : Sangat Tidak Setuju (5)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Sikap Toleransi Agama

Sikap Toleransi Agama

| No | Indikator | Kisi-kisi | No Butir | | Jumlah Butir |
|----|---|--|----------|---------|--------------|
| | | | Positif | Negatif | |
| 1. | Menghormati dan menghargai agama orang lain | Menerima keberadaan teman yang berbeda agama di lingkungan nya | 1 | 2 | 2 |
| | | Menerima perilaku | 3 | 4 | 2 |

| | | | | | |
|---|--|--|-------|-------|---|
| | | baik semua teman (tidak membedakan agama) | | | |
| | | Menghargai setiap pendapat atau pilihan semua teman nya (tidak membedakan agama) | 5 | 6 | 2 |
| | | Memberikan kesempatan kepada teman yang berbeda agama | 7,9 | 8,10 | 4 |
| 2 | Tidak mengganggu ibadah keagamaan orang lain | Tidak mengganggu teman yang sedang beribadah | 11,13 | 12,14 | 2 |
| | | Menjaga tempat ibadah umat beragama lain | 15 | 16 | 2 |
| | | Tidak menghina atau memandang rendah agama lain. | 17 | 18 | 2 |
| | | Berdoa bersama | 19 | 20 | 2 |

Tabel 3.3 Kisi-kisi Sikap Toleransi Sosial Budaya

Sikap Toleransi Sosial dan Budaya

| No | Indikator | Kisi-kisi | No Butir | | Jumlah Butir |
|----|--|--|----------|---------|-----------------|
| | | | Positif | Negatif | |
| 1. | Menciptakan perdamaian dan keamanan. | Menerima keberadaan teman yang berbeda etnis | 1 | 2 | 2 |
| | | Menerima pendapat atau pandangan dari | 3 | 4 | 2 |

| | | | | |
|----|---|----|----|---|
| | siapa pun | | | |
| | Saling membantu dengan siapa pun | 5 | 6 | 2 |
| | Menciptakan suasana yang rukun, aman, damai | 7 | 8 | 2 |
| | Saling tegur sapa antar sesama | 9 | 10 | 2 |
| 2. | Menghargai dan menghormati perbedaan budaya | | | |
| | Menghargai gaya berbicara (logat) khas daerah teman nya | 11 | 12 | 2 |
| | Menghormati bahasa daerah yang digunakan teman nya | 13 | 14 | 2 |
| | Mengenal seni dan budaya yang lain | 15 | 16 | 2 |
| | Mengapresiasi hasil kerajinan seni budaya lain | 17 | 18 | 2 |
| | Menyaksikan tari atau seni dari budaya lain | 19 | 20 | 2 |

3.4.2 Kisi-kisi Kelayakan Media Komik oleh Ahli Media

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kelayakan Media Komik oleh Ahli Media

| Aspek | Kriteria | Skor Maksimal |
|-----------|---|---------------|
| Ilustrasi | Media komik yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya | 5 |
| | Media komik dapat mempermudah siswa dalam membayangkan | 5 |
| | Ilustrasi pada media komik jelas, dan mudah | 5 |

| | | |
|-----------------------------|--|---|
| | dipahami oleh siswa | |
| Kualitas dan Tampilan Media | Penampilan media komik digital dapat menarik perhatian siswa | 5 |
| | Media yang digunakan tidak mudah dirubah | 5 |
| | Media dapat digunakan kapan dan dimana saja | 5 |
| Daya Tarik | Penggunaan media komik digital dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran secara mandiri | 5 |
| | Penggunaan media komik digital dapat meminimalisir salah persepsi atau pemahaman yang terjadi pada siswa | 5 |

3.4.3 Kisi-kisi Kelayakan Media Komik oleh Ahli Materi

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kelayakan Media Komik oleh Ahli Materi

| Aspek | Skor Maksimal |
|---|---------------|
| Media komik digital sesuai dengan materi pelajaran | 5 |
| Media komik digital sesuai dengan capaian pembelajaran | 5 |
| Penggunaan media komik digital sesuai dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| Media komik digital dapat membantu siswa belajar mandiri | 5 |
| Materi pada komik sesuai dengan tingkat kemampuan siswa mudah dimengerti oleh siswa | 5 |

3.4.4 Kisi-kisi Kelayakan Media Komik oleh Ahli Bahasa

Tabel 3.6 Kisi-kisi Kelayakan Media Komik oleh Ahli Bahasa

| Aspek | Skor Maksimal |
|--|---------------|
| Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa | 5 |
| Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami | 5 |
| Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda | 5 |

| | |
|---|---|
| Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 5 |
| Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa | 5 |
| Ukuran dan model huruf mudah dilihat dan dipahami oleh siswa | 5 |

3.4.5 *Worklog*

Worklog digunakan untuk mengumpulkan informasi pada setiap tahapan pengembangan media komik hingga pengembangan selesai. Informasi yang dicatat merujuk pada tahapan pengembangan media komik, yaitu: *Planning, Production, Evaluation*.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengolah data menjadi sebuah informasi yang mudah dipahami sebagai solusi dari sebuah masalah penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

3.5.1 Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data digunakan untuk memperoleh data kuantitatif di olah menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (dalam Pratiwi, 2017) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu fenomena tertentu. Dalam hal penelitian ini skala likert di gunakan untuk mengukur validasi terhadap media pembelajaran yang akan di kembangkan melalui penyebaran angket.

Data yang diperoleh melalui lembar kuesioner kelayakan media koransi digital oleh para ahli dan penilaian oleh siswa akan dianalisis secara kuantitaif untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil dari media yang telah dikembangkan. Skor maksimal yang terdapat dalam angket merujuk pada skala Likert. Penggunaan skala Likert dinilai tepat untuk kondisi penelitian ini mengenai mengukur sikap toleransi pada siswa. Sugiyono (2013, hlm. 93) menjelaskan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat,

dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial. Berikut adalah indikator variabel penilaian skala Likert (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 93):

Tabel 3.7 Indikator Penilaian Skala Likert

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|------|-------------|
| 1. | 5 | Sangat Baik |
| 2. | 4 | Baik |
| 3. | 3 | Cukup Baik |
| 4. | 2 | Kurang Baik |
| 5. | 1 | Tidak Baik |

Rubrik penilaian tersebut kemudian dilakukan perhitungan persentase hasil angket kelayakan media oleh para ahli dan angket sikap toleransi siswa menggunakan rumus yang dicetuskan Sugiyono (2014, hlm. 137)

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P = presentase hasil

$\sum x$ = jumlah skor diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Setelah diproses dan memperoleh hasil persentase validasi ahli dan hasil pengukuran sikap toleransi pada siswa, untuk mengetahui kelayakan sebuah produk dan meningkatnya sikap toleransi pada siswa dapat diperoleh dari menghitung nilai rata-rata dan merujuk pada ketentuan skor sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan

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

Sugiyono (2014, hlm. 134)

Hasil *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai sikap toleransi agama dan sikap toleransi sosial budaya dan *post test* untuk mengetahui hasil peningkatan sikap toleransi agama dan sikap toleransi sosial budaya siswa setelah mempelajari atau menggunakan media koransi digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B. Peningkatan sikap toleransi siswa dapat dianalisis melalui selisih nilai *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan oleh siswa. Menurut Nirmalasari dan Santiani (2016, hlm. 83) selisih nilai *pre test* dengan *post test* disebut dengan *gain*. Sehingga, untuk menganalisis peningkatan sikap toleransi siswa dapat menggunakan rumus N-gain. Berikut adalah rumus N-gain menurut Wahab, dkk. (2021, hlm. 1041):

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Setelah diperoleh hasil dari perhitungan N-gain tersebut, langkah selanjutnya adalah menyesuaikan dengan kriteria tingkat N-gain yang dikemukakan oleh Hake (dalam Wahab, 2021, hlm. 1041) sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Hasil N-gain

| No. | Rata-rata | Kriteria |
|-----|--------------------------|----------|
| 1. | $g > 0,7$ | Tinggi |
| 2. | $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| 3. | $0 < g < 0,3$ $g \leq 0$ | Rendah |
| 4. | $g \leq 0$ | Gagal |

3.5.2 Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh melalui *worklog* akan dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses mendesain pengembangan media komik yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan analisis data Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 246) yang terdiri dari empat tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1) Reduksi Data (*Reduction*)

Mereduksi data menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 247) berarti merangkum, memilih data yang pokok, memfokuskan pada hak penting dan mencari sebuah tema atau pola. Peneliti menyederhanakan data yang telah diperoleh dari lapangan melalui kegiatan merangkum, memilih dan

memfokuskan data dari setiap tahapan proses mendesain pengembangan media komik.

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm.247) dalam analisis kualitatif penyajian data ditampilkan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Data yang telah melewati tahap reduksi disajikan kedalam bentuk deskripsi secara naratif untuk melihat bagian-bagian penting yang sesuai dengan kategori atau kelompok dalam setiap tahapan proses mendesain pengembangan produk media komik.

3) Penyimpulan Data (*Conclusion Drawing/Verification*)

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara/awal. Kesimpulan dari awal hingga akhir saling terkait sehingga dapat menarik sebuah kesimpulan.