

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa komik digital. Maka dari itu, metode yang digunakan adalah metode *Design and Development* (D&D). Metode desain dan pengembangan merupakan suatu langkah dalam penelitian untuk menciptakan dan mengembangkan suatu produk yang dihasilkan, dimana produk tersebut akan di uji kelayakannya dalam penerapan pembelajaran. Menurut Richey dan Klien (2007) mengemukakan bahwa metode *Design and Development* (D&D) adalah studi sistematis mengenai desain, pengembangan, dan proses penilain secara sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang bersifat instruksional atau non-instruksional baik itu produk yang baru atau yang sudah ada untuk ditingkatkan lebih baik lagi.

Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar serta diuji keefektifannya dalam menunjang pembelajaran. Hal yang mendasar dari suatu penelitian pengembangan adalah menyesuaikan produk dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan juga situasi yang mendukung serta yang perlu dipahami adalah pengembangan dilakukan untuk meminimalisir hambatan dalam pembelajaran agar berjalan dengan optimal (Suryani, dkk., 2018).

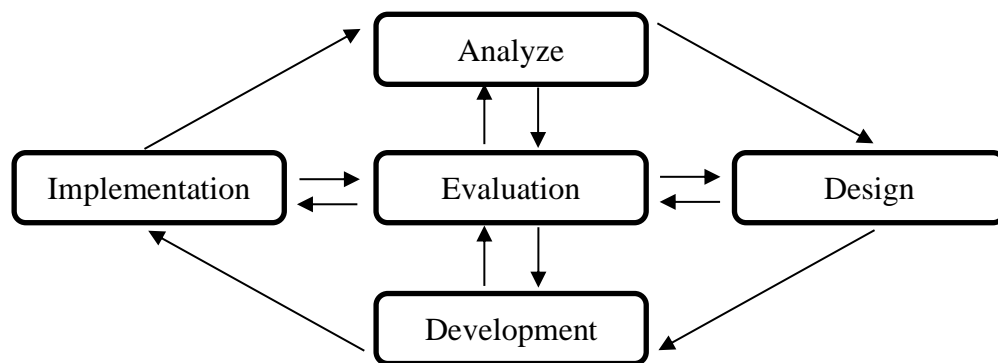
3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Januszewski dan Molenda (dalam Suryani, dkk., 2018) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan komponen yang utama dari suatu pendekatan sistem untuk pengembangan dan prosedur dalam pembelajaran. Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan secara sistematis untuk mengembangkan suatu pembelajaran (Suryani, dkk., 2018). Didukung oleh pendapat Suparman (2012)

Nur Ashri, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI GOTONG ROYONG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang mengatakan bahwa desain pembelajaran merupakan proses yang sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem pembelajaran untuk memecahkan masalah belajar dan meningkatkan kinerja peserta didik melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, pengembangan, dan pengevaluasian. Model ADDIE memiliki pendekatan yang disesuaikan dengan proses pengembangan media pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran. Model ADDIE dalam penelitian ini memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*Analyze*), desain atau perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) yang dapat ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Syarifuddin dan Sumbawati, 2016)

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini, hal yang dianalisis adalah analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Sebelumnya dilakukan terlebih dahulu observasi dan studi literatur dalam menentukan penelitian. Setelah itu, dilakukannya analisis kebutuhan dan karakteristik yang bertujuan untuk menentukan produk media yang akan dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Analisis dilakukan bermula dari observasi dan wawancara dimana peneliti melihat, mengidentifikasi dan menggali informasi tentang berbagai permasalahan dan kondisi yang mendukung peneliti dalam mengembangkan suatu produk media serta dilakukannya studi literatur yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai referensi yang relevan dengan perencanaan pembuatan produk media. Selanjutnya, peneliti juga menganalisis

materi yang disesuaikan dengan kurikulum belajar, kompetensi dan tujuan pembelajaran. Materi yang diambil disesuaikan dengan keadaan atau permasalahan yang telah diidentifikasi. Hasil yang dicapai pada tahap ini adalah peneliti dapat menentukan media pembelajaran yang akan diciptakan dan dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran sesuai dengan tahap analisis yang telah dilakukan. Media yang akan dikembangkan adalah media komik digital yang merupakan salah satu multimedia interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran. Muatan yang disisipkan dalam media komik digital ini adalah pembelajaran PPKn materi gotong royong. Media yang dibuat bersifat konseptual dan akan menjadi dasar untuk tahap pengembangan berikutnya. Langkah-langkah yang dibutuhkan dalam tahap ini adalah menentukan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam merancang komik digital, mencari referensi yang dapat membantu pembuatan media dengan hasil yang baik, menentukan aplikasi yang digunakan untuk membuat media, membuat susunan cerita, menentukan tokoh atau karakter, serta merancang berbagai tata letak gambar dan teks pada media komik digital.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap yang bertujuan untuk membuat dan menghasilkan produk media yang telah dirancang sebelumnya. Produk media ini akan dikembangkan dengan dilakukannya proses validasi oleh para ahli. Langkah-langkah pada tahap pengembangan ini akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Pembuatan Produk

Produk media yang dibuat adalah komik digital. Media ini akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* karena merupakan salah satu aplikasi yang dapat menghasilkan kualitas gambar terbaik. Media komik digital ini akan memuat susunan cerita yang telah disesuaikan dengan materi, KI, KD, dan indikator dalam materi pembelajaran. Materi yang akan disampaikan

adalah materi gotong royong dalam pelajaran PPKn untuk kelas III SD. Media komik digital ini akan dibuat dalam format PPSX. Adapun tokoh atau karakter dalam komik digital ini adalah animasi hewan atau binatang. Unsur media yang dimuat dalam komik digital ini adalah gambar dan teks, baik itu teks cerita maupun teks percakapan. Dalam media ini juga akan disisipkan kuiz untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap isi cerita pada media komik digital yang dibuat.

b. Validasi Media

Selanjutnya akan dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, dimana media komik digital yang telah dikembangkan akan diuji kelayakannya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian pengembangan. Untuk pengambilan dan pengolahan data, dibutuhkan instrumen penelitian untuk menguji validitas atau kelayakan pada media yang dibuat.

c. Revisi Produk

Setelah adanya penilaian, peneliti akan melakukan revisi atau perbaikan pada produk sesuai catatan yang diberikan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti akan menerapkan hasil pengembangan media yang telah diuji kelayakannya baik oleh ahli materi maupun ahli media. Tujuan dari tahap ini adalah melihat kelayakan dan keefektifan media yang telah dikembangkan dalam membantu proses pembelajaran serta melihat apakah media ini menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Media ini akan diterapkan pada siswa kelas III SDN Cijagra 1 yang terletak di Bojongsoang, kabupaten Bandung. Peneliti akan melakukan uji coba pembelajaran di kelas dengan jumlah siswa 24 orang dan 1 orang guru. Dalam tahap ini, peneliti akan memberikan angket guna menilai respon yang diberikan oleh peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan. Setelah itu, data yang diperoleh akan diolah untuk mendapatkan kesimpulan mengenai kelayakan media dalam membantu peserta didik memahami materi mengenai gotong royong dalam pembelajaran PPKn.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir yang dilakukan adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kualitas dari produk komik digital yang telah dibuat dan dikembangkan. Proses evaluasi ini akan dilakukan dalam bentuk formatif diakhir pembelajaran atau setelah penggunaan media. Dalam tahap ini akan dihasilkan revisi produk sesuai hasil dari implementasi hingga diperoleh produk akhir.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen aktif di UPI Kampus Cibiru, serta pengguna yakni guru kelas III dan siswa dari kelas III di SDN Cijagra 1 Bojongsoang, kabupaten Bandung. Peneliti akan melakukan uji coba pembelajaran di kelas dengan jumlah siswa 24 orang dan 1 orang guru.

1. Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan ini, ahli media akan memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap desain, konten, dan tampilan media komik digital yang telah dibuat oleh peneliti. Ahli media adalah dosen yang ahli dalam bidang multimedia.

2. Ahli Materi

Ahli materi akan memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap materi yang terkandung dalam media komik digital yang dikembangkan. Penilaian validasi ini akan menghasilkan kesesuaian antara materi gotong royong dengan media komik digital dilihat dari berbagai indikator serta kompetensi yang diharapkan. Ahli materi adalah dosen yang ahli dalam Pendidikan PPKn.

3. Guru

Dalam penelitian ini, guru akan memberikan respon berupa penilaian, komentar, dan saran secara umum mengenai media komik digital yang telah dibuat. Guru merupakan guru kelas III di SDN Cijagra 1.

4. Siswa

Dalam penelitian ini, siswa berperan sebagai pengguna media. Siswa akan mencoba menggunakan media komik digital dalam memahami pembelajaran

PPKn materi gotong royong. Setelah itu, siswa akan memberikan respon terhadap media yang telah dibuat. Siswa yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 25 orang siswa kelas III SDN Cijagra 1.

3.4 Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket atau kuesioner.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik yang dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung. Peneliti akan mengamati secara langsung proses implementasi penelitian dimana peneliti akan melihat cara kerja baik peserta didik maupun guru dalam mengaplikasikan media saat proses pembelajaran di kelas. Observasi yang dilakukan tidak bersifat sistematis dan tanpa menggunakan instrumen.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data dalam bentuk tanya jawab. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi dan data mengenai keadaan atau permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada materi gotong royong. Dibawah ini merupakan butir pertanyaan dalam wawancara yang akan ditunjukkan pada tabel berikut.

No	Pertanyaan
1	Apakah pembelajaran secara berkelompok sering dilakukan?
2	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pembelajaran secara berkelompok?
3	Apakah anak-anak telah paham arti mengenai kerja sama atau gotong royong?
4	Menurut Bapak/Ibu bagaimana penerapan gotong royong yang dilakukan para siswa?

5	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berbentuk digital?
6	Apakah media berbentuk digital berbasis multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami makna gotong royong?
7	Apakah sebelumnya sudah pernah diterapkan media pembelajaran digital? Jika sudah bagaimana respon siswa?
8	Menurut Bapak/Ibu apa yang perlu diperhatikan dalam menerapkan media pembelajaran digital atau multimedia interaktif?

Tabel 3.1 *Tabel Pertanyaan Wawancara Guru*

c. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen yang berisikan pernyataan atau pertanyaan untuk dijawab dan ditanggapi oleh responden dalam menilai suatu hal. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui validitas atau kelayakan dari media komik digital yang telah dibuat. Instrumen ini akan dinilai oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru), dan peserta didik dalam mengaplikasikan media komik digital materi gotong royong.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan diperoleh dari hasil penilaian menggunakan instrumen oleh ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Terdapat lima skor dalam instrumen penilaian, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang telah dibuat oleh peneliti untuk validasi media komik digital dalam pembelajaran PPKn materi gotong royong.

a. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Jumlah Pernyataan
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
2	Topik dalam komik selaras dengan materi	1
3	Kesesuaian isi media dengan kebutuhan peserta didik	1
4	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	1
5	Kesesuaian teks bacaan untuk memperjelas materi	1
6	Kebenaran konsep materi	1
7	Keruntunan penyajian cerita	1
8	Kejelasan kata yang digunakan	1
9	Konsep yang disampaikan jelas	1
10	Sesuai dengan karakteristik siswa	1
11	Mampu menarik minat dan kemauan siswa	1
12	Mendorong keingintahuan siswa	1
13	Memberi motivasi belajar kepada siswa	1
14	Dapat memberikan dampak baik terhadap siswa	1
15	Kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran	1
16	Memudahkan dan membantu guru dalam pembelajaran	1

Tabel 3.2 *Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi* (Weni, 2014)

b. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah
Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Mempermudah proses pembelajaran	1
		Fleksibilitas penggunaan	1
		Kemampuan media dalam membantu siswa memahami konsep/materi	1
Kualitas Desain	Keterbacaan teks	Huruf dapat dibaca dengan jelas	1
		Ukuran huruf sesuai	1
	Kualitas tampilan/gambar	Kesesuaian gambar dengan materi	1
		Pemilihan warna	1
		Kombinasi warna	1
		Karakteristik media sesuai dengan konsep komik digital	1
Kualitas Penggunaan	Efektifitas Penggunaan media	Media yang digunakan bersifat menyenangkan dan efektif dalam penggunaannya	1
		Menciptakan daya tarik perhatian siswa	1
		Kejelasan petunjuk yang terdapat pada media	1
		Media dapat digunakan diberbagai tempat, waktu, dan keadaan	1

		Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pemahaman sendiri	1
--	--	--	---

Tabel 3.3 *Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media* (Arsyad, 2016)

c. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)	1
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	1
		Keruntutan dalam menyajikan cerita	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD	1
	Minat/Perhatian	Media dapat menarik minat dan perhatian belajar siswa	1
Kualitas Media	kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan	1
		Penggunaan media memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran	1
		Kesesuaian media dengan kebutuhan belajar	1
	Tampilan	Media menarik untuk digunakan	1

Tabel 3.4 *Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru* (Arsyad, 2016)

d. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon siswa

No	Aspek	Jumlah Pernyataan
1	Saya senang belajar gotong royong menggunakan media pembelajaran	1
2	Saya lebih bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran	1
3	Media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami materi makna gotong royong	1
4	Saya dapat mengerjakan latihan soal dengan mudah	1
5	Media pembelajaran ini mudah digunakan tanpa ada kesulitan	1
6	Gambar dalam media pembelajaran ini sangat bagus dan menarik	1
7	Tulisan mudah dibaca dengan jelas	1
8	Cerita dalam media ini dapat dipahami	1
9	Warna dalam media ini sangat bagus dan tidak membosankan	1
10	Media membuat belajar tidak sulit	1

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

3.5 Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari media komik digital yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian yang telah diberi oleh ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat partisipan terhadap pengembangan media komik digital yang telah dibuat dan

dikembangkan. Menurut Arikunto (2018) skala likert merupakan skala untuk mengukur sikap, argument atau pendapat, serta persepsi individu tau kelompok mengenai suatu fenomena. Data dari lembar penelitian evaluasi media diubah menjadi bentuk naratif setelah dilakukan analisis terhadap data dari skala likert dan catatan yang dibuat oleh peneliti. Jawaban atau tanggapan pada instrumen dapat dihitung dengan kriteria skor skala likert seperti pada tabel 3.6.

Pilihan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Tabel 3.6 *Kriteria Skor Skala Likert* (Arikunto, 2018)

Selanjutnya hasil penilaian validasi dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Zahrol, Serevinal, dan Astral (2017)

Setelah mendapatkan persentase nilai, langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria interpretasi dan dilanjutkan dengan mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh. Kriteria interpretasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Persentase	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 3.7 *Kriteria Interpretasi Kelayakan Media* (Arikunto, 2018)

Jika sudah mendapat skor interpretasi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria interpretasi yang telah diperoleh. Selanjutnya mendeskripsikan

hasil yang telah didapatkan dari kriteria interpretasi. Data yang disajikan dalam bentuk kualitatif deskriptif adalah data yang telah diperoleh dari hasil angket hingga memperoleh kategori sangat kurang (SK), kurang (K), cukup (C), baik (B), sangat baik (SB). Selanjutnya akan dilakukan penarikan kesimpulan untuk dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini adalah mengenai kelayakan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong.