

BAB III

METODE PENELITIAN

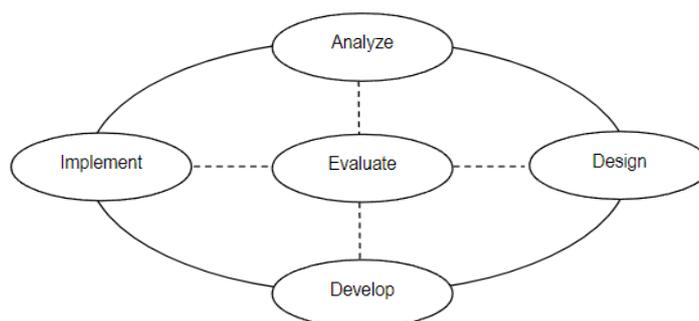
3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Menurut Warmansyah, (2020), metode penelitian mencakup berbagai teknik yang digunakan dan dipelajari oleh peneliti untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konstruksi penelitian. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan dan persepsi siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang ada melalui wawancara dan analisis kebutuhan.

Metode penelitian ini dipilih untuk menciptakan sebuah produk yang pada masa tersebut masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, produk perlu dikembangkan agar dapat memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan yang muncul seiring berjalannya waktu.

Model yang dipilih ialah ADDIE dari Reiser dan Moelenda yang terdiri atas *Analyze, design, develop, implement, evaluate* yang mulai diterapkan pada bidang pendidikan pada tahun pertengahan 1980-an (Hidayat & Nizar, 2021).



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Branch (2009)

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa model pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE di antaranya yaitu, (1) *Analyze*,

peneliti melakukan observasi langsung di lapangan untuk melihat segala kondisi yang ada, salah satunya seperti penggunaan media yang biasa dipakai pada saat pembelajaran. Seperti halnya menganalisis metode dan media yang digunakan, (2) *Design*, peneliti membuat rancangan mengenai media yang akan digunakan dengan menyusun materi seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan lainnya. (3) *Develop*, setelah merancang peneliti langsung membuat produk komik digital yang kemudian divalidasi oleh beberapa ahli untuk menentukan komik digital tersebut layak digunakan di sekolah, (4) *Implement*, setelah komik digital divalidasi dan layak digunakan, lalu peneliti menguji coba pada subjek yang diteliti, dan tahap yang terakhir yaitu (5) *Evaluate* adalah umpan balik dari validator dan subjek penelitian dengan memperbaiki produk komik digital yang telah dibuat.

1. Prosedur Perencanaan

Step paling awal yang dilakukan peneliti yaitu dengan menganalisis topik permasalahan yang diambil, dengan mencari sekolah yang sesuai dengan kualifikasi kebutuhan dan topik permasalahan yang diangkat. Setelah menemukan sekolah yang dituju, peneliti melakukan kunjungan untuk mengetahui kondisi dan lingkungan belajar sekolah tersebut secara nyata dengan menggunakan surat perizinan penelitian.

2. Pelaksanaan ADDIE

Penelitian ini menerapkan model ADDIE menurut Branch (2009) (dalam Husein Batubara & Noor Ariani, 2019) untuk tahap langkah-langkah dan detailnya ada pada bagian berikut ini.

Tabel 3.1 Tahapan Prosedur ADDIE

Tahapan	Prosedur
<i>Analyze</i>	Analisis lingkungan belajar, pengguna media dan kurikulum.
<i>Design</i>	Membuat rancangan media pembelajaran sesuai dengan analisis masalah yang didapatkan.

<i>Develop</i>	Melibatkan uji validasi untuk memberikan masukan dalam merealisasikan rancangan media pembelajaran.
<i>Implement</i>	Uji coba media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna yang terlibat.
<i>Evaluate</i>	Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan media pembelajaran selama proses pengembangan.

a. Analisis

Analisis dilakukan untuk mencari permasalahan, di mana peneliti melakukan wawancara bersama kepala sekolah dan guru kelas IV dari SDN Pakuwon I. Mereka menjelaskan bahwa prasarana yang ada di sekolah tersebut belum sepenuhnya memadai. Adanya keterbatasan pada sarana dan prasarana mengakibatkan para guru menggunakan media seadanya seperti gambar, buku paket dan alat peraga khususnya ketika pembelajaran pada materi IPS. Adapun siswa sekolah dasar Kelas IV lebih bersemangat jika pembelajaran dilakukan menggunakan *infocus*. Mereka cenderung suka melihat banyak gambar dan menyukai sesuatu yang berwarna-warni. Berdasarkan permasalahan pada analisis kebutuhan dan karakteristik tersebut, peneliti ingin mengembangkan media komik digital yang mampu meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV khususnya pada materi IPS dengan capaian pembelajaran yaitu siswa dapat mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan masyarakat sekitar.

b. Desain

Berdasarkan permasalahan yang sudah dianalisis, peneliti akan mengembangkan produk berupa media Komik Digital Mengenal Profesi atau disingkat menjadi Komidi Alprof. Di mana untuk desainnya sendiri terdiri dari *cover* awal, cara penggunaan media komik digitalnya, fitur Capaian Pembelajaran dan fitur daftar isi cerita komik yang beberapa bagiannya dapat di klik sehingga akan masuk pada halaman selanjutnya

yang berisi mengenai penjelasan atau materinya. Adapun pada bagian akhir terdapat *link* video pembelajaran, kuis berbentuk *Wordwall*, dan biodata peneliti. Dalam pembuatan karakter desainnya peneliti memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X*, dan aplikasi *Canva*. Kemudian di digitalisasi dengan menggunakan *Hyzine Flipbook*.

c. Pengembangan

Setelah desain komik digital selesai dikembangkan dan diproses menjadi format digital. Langkah berikutnya adalah melakukan uji validasi terhadap media tersebut. Validasi akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta guru kelas IV, sebelum akhirnya diterapkan.

d. Implementasi

Media Media komik digital siap diterapkan di kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi IPS, dengan tujuan untuk mengevaluasi kualitas media yang telah dibuat dan mengukur apakah media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa.

e. Evaluasi

Tahap terakhir dari penelitian ini berupa perbaikan, di mana di lihat dari hasil uji validasi dari beberapa ahli. Kemudian, untuk mengukur kualitas produk komik digital dengan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa sebagai bentuk umpan balik untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *desain One-group Pretest-Posttest Design* dengan *Pre Experimental* (Sugiyono, 2013). Desain ini dirancang untuk mengukur perubahan minat belajar siswa, yang dapat dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media pembelajaran, guna meningkatkan minat belajar siswa dalam satu kelompok.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Gambar 3.2 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O₁ : Tes awal sebelum perlakuan diberikan

X : Penerapan perlakuan menggunakan media komik digital

O₂ : Tes akhir setelah perlakuan diterapkan

3.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pakuwon I yang bertepatan di Kecamatan Selatan, Regol Wetan, Jawa Barat tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 28 anak. Alasannya karena sumber masalah ditemukan pada sekolah tersebut. Sampel yang digunakan yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengambil sumber data dengan melihat segala hal yang ada untuk dipertimbangkan (Aninda & Suryadarma, 2018). Subjek yang terlibat adalah orang yang tahu apa yang peneliti harapkan dan pertimbangkan. Alasan mengambil penelitian ini karena siswa kurang bersemangat ketika belajar mengenai materi IPS yang cenderung masih menggunakan ceramah dan menggunakan media kartu gambar serta belum pernah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis komik digital.

3.3 Definisi Operasional

Terdapat definisi operasional yang perlu diuraikan sebagai berikut:

1. Komik Digital

Komik digital merupakan cerita yang di dalamnya terdapat banyak gambar yang menarik dilengkapi dengan percakapan sehingga pembaca dapat terhibur dan mudah memahami makna dari komik tersebut. Di mana parameter yang harus diperhatikan yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami, penyajian materi diringkas secara sederhana, tampilan gambar dan alur disajikan dengan menarik, dan teks mudah dibaca. Komik digital yang dibuat peneliti bukan berbentuk aplikasi, melainkan diakses melalui link yang disisipkan pada *browser* menggunakan *handphone*, laptop, komputer atau bisa ditampilkan dengan layar interaktif.

Komik digital sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena keseluruhan cerita dan gambar pada komik sudah menjelaskan isi materi, sehingga mempermudah siswa mengetahui bentuk konkret dari maksud

materi yang ingin disampaikan (Narestuti et al., 2021). Media tersebut sangat cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar yang cenderung senang melihat visual yang berwarna-warni sebagai pendukung dalam menyampaikan proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan minat mereka terhadap materi yang dipelajari.

2. Minat Belajar

Minat merupakan rasa suka terhadap suatu hal bersifat aktivitas atau material yang terjadi secara alamiah tanpa adanya suruhan (Mukhtar, 2013). Minat ini sangat dibutuhkan pada diri siswa dalam berlangsungnya pembelajaran, karena tanpa adanya minat ia akan bersikap cuek dan menyampingkan materi pembelajaran yang harus dipelajari.

Pengembangan komik digital yang dilakukan peneliti diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Hal itu akan dilihat dari indikator minat itu sendiri yaitu adanya perasaan senang pada diri siswa pada saat belajar mengenal keterkaitan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan ragam bentang alam masyarakat sekitar, perasaan itu akan muncul dengan hadirnya media komik digital yang membantu proses pembelajaran dan membuat siswa tertarik hingga fokus memperhatikan pada objek yang mereka minati, dan yang terakhir adanya keterlibatan aktif dari siswa saat bermain kuis. Adapun, faktor lainnya yaitu dapat dilihat dari peningkatan *pretest* ke *posttest* yang dilakukan pada sesi terakhir pembelajaran mampu menentukan adanya peningkatan pada minat belajar yang dihasilkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Nizamuddin H, (2021) memaparkan bahwa teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, antara lain:

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik mengumpulkan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan responden terkait masalah yang diteliti (Saadati & Sadli, 2019). Rizal, (2022) menguraikan bahwa sebelum melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrumen berupa pertanyaan tertulis seputar topik yang akan ditanyakan, sehingga peneliti harus menyiapkan berbagai peralatan yang mendukung kegiatan wawancara seperti perekam suara, dan peneliti juga mencatat jawaban responden yang telah didapatkan. Peneliti melakukan wawancara pada guru kelas IV di SDN Pakuwon I, untuk membahas topik permasalahan menggunakan pertanyaan yang sudah dibuat pada instrumen wawancara.

2. Angket

Metode pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang diajukan oleh pengguna untuk dijawab oleh responden disebut angket (Friantini, Rizki Nurhana dan Winata, 2019). Bentuk angket yang digunakan penelitian ini berupa angket ahli media, angket ahli validasi, angket respons siswa setelah uji coba produk komik digital selesai, fungsinya sebagai bentuk upaya untuk mengetahui kelebihan dan memperbaiki segala kekurangan yang ada pada produk yang telah dibuat.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan informasi. Alat ini memiliki peran krusial untuk mendapatkan, mengukur, dan menganalisis data dari subjek dan sampel terkait dengan permasalahan yang diteliti.

1. Pedoman wawancara

Peneliti membuat dan menyusun pertanyaan terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Adapun pelaksanaan wawancara dilakukan pada guru wali kelas IV. Berikut ini merupakan poin pertanyaan wawancara yang akan diajukan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan penelitian.

2. Lembar Angket Validasi

Setelah membuat pedoman wawancara, peneliti juga membuat kisi-kisi pernyataan angket yang dirancang untuk menilai validitas media

pembelajaran, materi, serta respons siswa. Di mana hal tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, kejelasan dan kelayakan materi yang disampaikan, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media komik digital.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator Penelitian
1.	Kelayakan Materi	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa
		Materi yang disampaikan sudah tersusun secara sistematis
2.	Isi Materi	Materi disampaikan secara runtut dan jelas
		Materi disampaikan secara menarik
		Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran
		Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Materi yang disajikan mampu meningkatkan minat belajar siswa
3.	Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa
		Bahasa sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia
		Bahasa yang digunakan tidak menggunakan kata bermakna ganda

Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator Penelitian
1.	Kelayakan Tampilan	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) mudah dibaca siswa.
		Ketepatan ukuran jenis huruf (<i>font</i>) mudah dibaca.
		Pemilihan warna jenis huruf (<i>font</i>) mudah dibaca.
		Pembuatan desain gambar mampu menarik perhatian siswa.
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media.

2.	Kesesuaian materi dengan Media	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.
		Gambar yang telah dibuat dapat memudahkan siswa untuk memahami materi IPS mengenai Keterkaitan Jenis-jenis Pekerjaan dengan Ragam Bentang Alam Sekitar.
3.	Kerapian Desain pada Media	Kerapian gambar dan tata letak sesuai.
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf (<i>Font</i>).
4.	Kemanfaatan Media	Media mudah diakses oleh siswa.
		Media membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPAS khususnya materi IPS mengenai Keterkaitan Jenis-jenis Pekerjaan dengan Ragam Bentang Alam Sekitar.
		Media membuat siswa mengetahui Jenis-jenis pekerjaan berdasarkan Ragam Bentang Alam sekitar.
		Media meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi IPS mengenai Keterkaitan Jenis-jenis Pekerjaan dengan Ragam Bentang Alam Sekitar.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Respons Siswa

No.	Aspek	Indikator Penelitian
2.	Tampilan Media	Media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) sangat menarik
		Ukuran tulisan yang ada dalam media Komidi Alprof dapat dilihat dengan jelas.
		Gambar dalam media Komidi Alprof sesuai dengan materi.
		Pemilihan warna media Komidi Alprof sangat cocok.

		Cerita dalam media Komidi Alprof mudah dipahami.
		Cara penggunaan media Komidi Alprof sangat mudah.
		Media Komidi Alprof bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.
3.	Tampilan Materi dan Minat Belajar	Materi yang ada dalam media Komidi Alprof sudah disusun berurutan.
		Materi yang ada dalam media Komidi Alprof mudah dipahami.
		Kuis yang ada dalam media Komidi Alprof sesuai dengan materi yang dipelajari.
		Melalui media Komidi Alprof, saya dapat memahami Jenis-jenis Pekerjaan sesuai dengan Ragam Bentang Alamnya.
		Media Komidi Alprof membuat saya aktif bertanya dan menjawab selama pembelajaran materi IPS.
		Media Komidi Alprof membuat saya tertarik untuk belajar lebih dalam mengenai materi IPS.

4. Lembar Angket Minat Belajar

Angket minat belajar digunakan untuk mengukur kemampuan minat belajar siswa pada materi IPS dengan menyajikan pernyataan positif dan pernyataan negatif. Angket ini akan diberikan dua kali, yaitu sebelum pembelajaran dimulai sebagai *pretest*, dan setelah pembelajaran selesai dengan menggunakan media komik digital yang telah dikembangkan sebagai *posttest*, untuk melihat adanya perubahan minat belajar pada siswa. Adapun butir dimensi dan indikator minat belajar di antaranya sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Minat Belajar (Pretest)

No.	Indikator	Keterangan	No. Item Pernyataan		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Perasaan Senang	Pendapat siswa mengenai Mata Pelajaran IPAS pada Materi IPS	1, 2, 3		6 soal
		Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPS	4	5, 6	
2.	Rasa Tertarik	Adanya kemauan dan ketertarikan siswa belajar materi IPS	7, 8, 9	12	7 soal
		Ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang dipakai saat pembelajaran IPS	10, 11	13	
3.	Perhatian	Perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran IPS	14, 15	16, 17	4 soal
4.	Aktivitas Belajar	Keterlibatan siswa saat	18, 19	20	3 soal

		mengikuti pembelajaran IPS			
Jumlah Keseluruhan			13	7	20

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Minat Belajar (Posttest)

No.	Indikator	Keterangan	No. Item Pernyataan		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Perasaan Senang	Pendapat siswa mengenai Mata Pelajaran IPAS pada Materi IPS	1, 2, 3		5 soal
		Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPS	4	5	
2.	Rasa Tertarik	Adanya kemauan dan keteratarikan siswa belajar materi IPS	6, 7, 8, 9	10	9 soal
		Ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang dipakai saat pembelajaran IPS	11, 12, 13	14	
3.	Perhatian	Perhatian siswa saat mengikuti	15, 16	17, 18	4 soal

		pembelajaran IPS			
4.	Aktivitas Belajar	Keterlibatan siswa saat mengikuti pembelajaran IPS	19	20	2 soal
Jumlah Keseluruhan			14	6	20

3.6 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui persentase dan kriteria kelayakan dari media komik digital sebelum diimplementasikan. Kemudian, hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *N-Gain score* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital. Serta hasil angket respons siswa yang dianalisis secara statistik dengan menghitung rata-rata atau persentase skor untuk setiap item.

Sementara data kualitatif yang dihasilkan dari instrumen wawancara dianalisis untuk memperdalam mengenai pengalaman belajar siswa mengenai proses pembelajaran pada materi IPS dan memperkuat temuan instrumen kuantitatif dengan menyertakan bentuk deskriptif.

3.6.1 Data Kuantitatif

1. Uji Ahli Validasi

Hasil angket validasi materi, ahli media, dan angket respon siswa akan dikategorikan dengan perhitungan skala likert yang digunakan untuk mengukur suatu kompetensi yang disebarkan menjadi beberapa indikator untuk dijadikan instrumen dan disajikan berupa pernyataan atau pertanyaan (Pradana & Mawardi, 2021). Di bawah ini perhitungan skala likert dengan interval 1-4.

Tabel 3.7 Kriteria Skor Penelitian

Skor	Kategori
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber: (Nusaibah & Murdiyani, 2014)

Kemudian, dihitung menggunakan deskripsi persentase kategorikal (Rahmaniyah et al., 2023), di mana perhitungan persentase dapat dilihat seperti berikut.

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Keterangan:

Skor maksimal didapatkan dari hasil kali jumlah satuan dengan skor keseluruhan masing-masing satuan.

Selanjutnya untuk uji validasi ahli materi dan media menggunakan kriteria tingkat kevalidan berdasarkan lima kategori berikut ini.

Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kevalidan Media

No	Keterangan	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2.	61% - 80%	Valid, dapat digunakan namun perlu sedikit revisi
3.	41% - 60%	Kurang valid, tidak disarankan digunakan karena banyak revisi
4.	21% - 41%	Tidak valid, tidak boleh digunakan
5.	0% - 21%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Sumber: (Riduwan dalam Rahmawati et al., 2018)

Sama halnya untuk perhitungan ahli validasi media dan materi, peneliti juga mengumpulkan respons siswa dengan menggunakan perhitungan

persentase diatas dan di persentase di menjadi lima kategori kelayakan, di antaranya pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Komik Digital

No	Skor %	Kategori Kelayakan
1.	81%-100%	Sangat layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Kurang Layak
4.	21%-41%	Tidak layak
5.	0% - 21%	Sangat tidak layak

Sumber: (Rahmaniyah et al., 2023)

2. Uji Peningkatan Minat Belajar

Untuk mengetahui besarnya perubahan minat belajar siswa, maka dilakukan analisis data menggunakan Uji N-Gain.

a. Uji N-Gain

Uji penelitian ini digunakan untuk mengukur seberapa efektif intervensi (Setelah penggunaan media komik digital dilakukan) dalam peningkatan minat belajar melalui *pretest* dan *posttest* yang berbentuk angket. Di mana peningkatannya bukan hanya sekedar adanya perubahan dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan, namun peningkatan minatnya akan diberi beberapa kriteria yang dapat ditentukan pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Kriteria N-Gain

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Sumber: (Hake, 1999) dalam Wahab et al., 2021)

Adapun rumus manual uji *Normalize Gain*:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$