

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

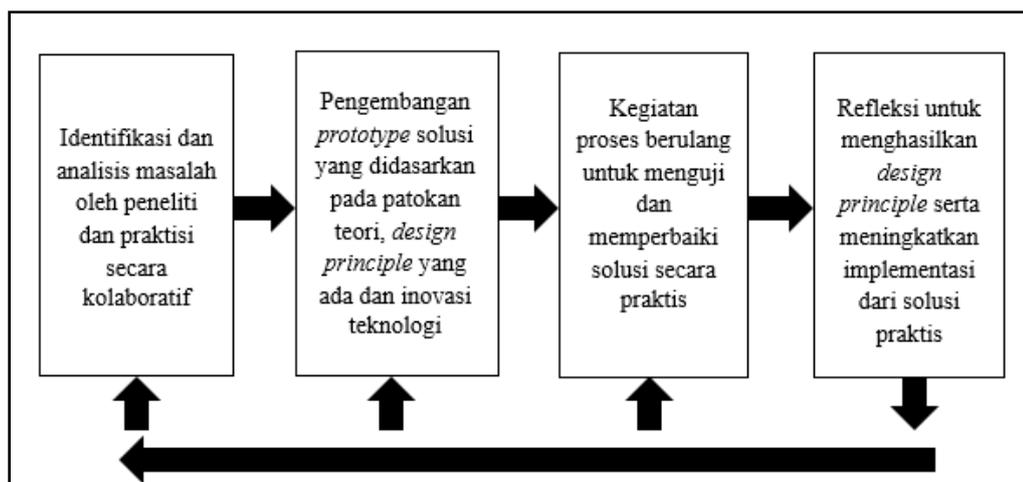
Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan campuran atau *Mix Method Research*. Pendekatan *Mix Method* merupakan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu kegiatan penelitian meliputi kegiatan pengumpulan data, analisis, dan pengolahan data yang bertujuan untuk memperoleh data lebih komprehensif, valid, objektif, dan reliabel (Sugiyono, 2022). Penggunaan *Mix Method Research* ini selaras dengan desain penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal yang diharapkan mampu untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda anak dengan metode EDR (*Educational Design Research*).

Metode EDR (*Educational Design Research*) menurut Reeves & MCKenney (2012) merupakan desain penelitian yang berkaitan dengan pengembangan pengetahuan yang dapat digunakan seperti halnya produk penelitian yang relevan untuk praktik pendidikan, didalamnya terdapat tahapan sistematis diantaranya identifikasi masalah, mengembangkan *prototype*, melakukan proses berulang untuk menguji dan memvalidasi produk, dan kegiatan refleksi untuk menghasilkan produk yang sesuai. *Educational design research* memiliki kesamaan karakteristik dengan metode penelitian lainnya, adapun karakteristik model penelitian *design research* menurut Akker (2006, hlm. 5) adalah sebagai berikut:

1. *Interventionist* : penelitian EDR ini bertujuan untuk merancang suatu intervensi dalam dunia nyata
2. *Iterative* : penelitian menggabungkan pendekatan siklikal (daur) dengan meliputi perencanaan, evaluasi, serta revisi
3. *Process oriented* : berorientasi pada proses yang berfokus pada pemahaman dan peningkatan intervensi
4. *Utility oriented* : keunggulan dari rancangan diukur untuk bisa digunakan secara praktis oleh pengguna

5. *Theory oriented*: rancangan dibangun didasarkan pada proposisi teori kemudian dilakukan pengujian lapangan untuk memberikan kontribusi pada teori

Penelitian EDR ini berfokus dalam memperbaiki masalah di dunia pendidikan dengan membuat sebuah produk atau media yang berkaitan dengan mengembangkan intervensi atau tindakan yang dirancang, serta didesain dan dibuat hingga memberikan perbaikan di bidang pendidikan. Peneliti memilih metode EDR ini diharapkan dapat menghasilkan suatu produk berupa komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal dalam memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda. Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan EDR menurut Reeves adapun prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian EDR ini menurut Reeves & MCKenney (2012) dengan model sebagai berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian Model Reeves

3.1.1 Identifikasi dan analisis masalah

Tahap ini peneliti melakukan analisis masalah melalui studi pendahuluan dan kajian literatur. Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti secara kolaboratif antara peneliti dengan praktisi pendidikan pada empat sekolah sasaran yakni TKIP Nur Assalaam, TK PGRI Galunggung, TKIT Al Furqon, dan TK Istiqomah terkait pembiasaan penggunaan bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun di lingkungan sekolah. Selain itu, dilakukan studi literatur bertujuan untuk melakukan identifikasi dan analisis masalah terhadap suatu persoalan dalam

sebuah penelitian. Hasil identifikasi dan analisis masalah berdasarkan studi literatur dan studi lapangan tersebut dijadikan sebagai dasar perancangan komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa sunda dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara untuk memperoleh data kebutuhan pengembangan komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa sunda.
- 2) Mengolah dan menjelaskan hasil temuan pada analisis kebutuhan.

3.1.2 Pengembangan *Prototype* Komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” Berbasis Kearifan Lokal

Tahap ini dilakukan pembuatan rancangan kerangka dan desain dasar komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dengan langkah penelitian sebagai berikut.

1. Membuat rancangan dan sinopsis cerita yang akan dibahas dalam komik berbasis kearifan lokal sesuai dengan kebutuhan untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun dan sistematika penyusunan komik.
2. Membuat *storyboard* komik dalam bentuk visual dan tulisan.
3. Pembuatan karakter tokoh secara verbal atau visual.
4. Tahap pembuatan balon teks.
5. Tahap pembuatan cover komik
6. Tahap perancangan dan pengembangan desain komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal disesuaikan dengan standar desain.
7. Melakukan diskusi dan revisi draf bersama dosen pembimbing.
8. Melakukan validasi ahli meliputi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

3.1.3 Melakukan Proses Berulang untuk Menguji dan Memperbaiki Solusi

Tahap ini merupakan tahap uji coba, dimana pengujian produk dilakukan melalui proses berulang untuk memperoleh hasil kelayakan dan hasil keterpakaian, serta efektivitas komik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan adanya uji coba, produk disempurnakan terhadap intervensi untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penilaian efektivitas komik untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun.
2. Melakukan penilaian kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran untuk memfasilitasi keterampilan bahasa Sunda.

3.1.4 Refleksi untuk Meningkatkan Implementasi dari Solusi Secara Praktis

Tahap ini merupakan tahap mengidentifikasi temuan kekurangan dan kelebihan dari proses dan hasil penelitian. Refleksi dilakukan oleh peneliti mengenai rancangan desain yang telah di uji cobakan. Pada tahap refleksi peneliti mengolah dan menilai keseluruhan data hasil penelitian berupa kepraktisan produk oleh anak termasuk hasil capaian dalam menstimulasi keterampilan berbahasa sunda anak usia 5-6 tahun serta implikasi produk penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah prosedur penelitian berpedoman pada tahapan EDR model *Reeves* diantaranya sebagai berikut.



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan Komik Si Ujang, Pahlawan Sayur Berbasis Kearifan Lokal

- 1) Identifikasi dan Analisis Masalah
 - a) Menganalisis permasalahan dari hasil wawancara terkait penggunaan bahasa Sunda dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
 - b) Melakukan konsultasi dengan praktisi pendidikan dalam pembahasan permasalahan sesuai fakta di lapangan.
 - c) Memilih metode penelitian yaitu *educational design research* (EDR)
 - d) Melakukan studi literatur dengan mencari teori-teori dasar pengembangan komik berbasis kearifan lokal dan keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun
- 2) Perancangan Pengembangan Komik
 - a) Membuat rancangan draf cerita dan desain awal buku cerita serta melakukan diskusi bersama dosen pembimbing
 - b) Mengembangkan *prototype* rancangan
 - c) Melakukan validasi oleh ahli terhadap komik yang telah dibuat
 - d) Melakukan validasi instrumen keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun yang divalidasi oleh ahli bahasa Sunda dan menguji keselarasan instrumen menggunakan *Kendall's W Test*
- 3) Kegiatan Revisi dan Uji Coba
 - a) Revisi *prototype* yang sudah divalidasi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli
 - b) Melakukan uji coba kepraktisan komik melalui penilaian kelayakan dan keterpakaian
 - c) Melakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari guru
- 4) Refleksi
 - a) Penarikan kesimpulan dari komik yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan dan keterpakaian

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di beberapa TK Kota Tasikmalaya dan Kabupaten Majalengka dengan melibatkan partisipan diantaranya guru serta anak-anak kelompok 5-6 tahun dari TKIP Nur Assaalam, TK PGRI Galunggung, TKIT Al Furqon, dan TK Istiqomah. Guru yang terlibat merupakan guru kelas pada

kelompok anak usia 5-6 tahun. Sedangkan lokasi TK dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*, yakni berdasarkan pertimbangan area lokasi yaitu sekolah yang berlokasi di kota serta sekolah yang berlokasi di pinggir kota.

Selain praktisi pendidikan, penelitian ini juga melibatkan para ahli diantaranya ahli media pembelajaran anak usia dini, ahli materi, dan ahli bahasa Sunda. Keterlibatan para partisipan dalam penelitian ini dijelaskan berdasarkan tahapan sebagai berikut.

3.3.1 Identifikasi dan Analisis Masalah (Wawancara)

Kegiatan pengambilan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan wawancara. Partisipan yang terlibat pada kegiatan wawancara ini diantaranya guru kelompok usia 5-6 tahun dari TKIP Nur Assalaam, TK PGRI Galunggung, TKIT Al Furqon, dan TK Istiqomah.

3.3.2 Pengembangan *Prototype* Solusi

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh penilaian validasi para ahli terhadap media yang telah dikembangkan. Partisipan yang terlibat pada tahap ini diantaranya, dosen UPI Kampus Tasikmalaya yaitu Dr. Dadan Nugraha, M.Pd. sebagai ahli media, Imas Siti Masitoh, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TKIP Assalaam sebagai ahli materi, dan Dwi Alia, M.Pd. selaku dosen UPI Kampus Tasikmalaya sebagai ahli bahasa Sunda.

Pengembangan *prototype* juga meliputi proses validasi instrumen yang digunakan untuk tahap uji coba, sehingga melibatkan partisipan lain, diantaranya: dosen UPI Kampus Tasikmalaya yaitu Dwi Alia, M.Pd. sebagai validator instrumen, tiga orang observer yaitu RY, SR, dan DP merupakan mahasiswa PGPAUD UPI angkatan 2021, serta satu orang siswa kelompok usia 5-6 tahun TKIP Nur Assalaam yang dipilih secara random dalam kegiatan uji reliabilitas instrumen.

3.3.3 Pengujian Berulang untuk Memperbaiki Produk

Pada tahap pengujian dan perbaikan *prototype* peneliti melibatkan guru dan siswa, yaitu satu guru dan 15 siswa kelompok usia 5-6 tahun di TKIP Nur Assalaam.

3.3.4 Refleksi

Pada tahap ini dilakukan refleksi peneliti melibatkan partisipan guru kelompok usia 5-6 tahun di TKIP Nur Assalaam.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal
2. Keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

1. Komik “Si Ujang, Pahlawan Sayur” berbasis kearifan lokal

Komik merupakan bagian cerita bergambar yang disajikan dengan seri gambar lucu, memberikan hiburan, dan mendidik yang disusun menjadi sebuah narasi cerita untuk digemari oleh semua kalangan termasuk anak usia dini. Komik yang berjudul “Si Ujang, Pahlawan Sayur” dirancang dengan mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal. Komik ini disajikan menggunakan bahasa Sunda dengan mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Sunda seperti kehidupan pedesaan. Selain itu tokoh utama si Ujang, digambarkan sebagai anak desa yang peduli terhadap teman, lingkungan, menyukai sayuran, dan senang membantu yang mencerminkan nilai-nilai dalam kearifan lokal Sunda. Komik ini didesain khusus untuk anak usia 5-6 tahun dengan tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, dan alur cerita yang mudah dipahami.

2. Keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun

Keterampilan berbahasa sunda merupakan suatu kemampuan dan kecekatan berkomunikasi atau suatu cara mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bahasa yang sederhana secara tepat (Nurapriani & Darmawan, 2024, hlm. 51). Keterampilan berbahasa sunda untuk anak usia dini bertujuan untuk memperkenalkan ungkapan dalam bahasa sunda yang terjadi di lingkungan sekitar anak, memperkaya pengetahuan dan penggunaan berbagai bahasa, memperluas

wawasan budaya anak, serta memperluas pengalaman anak dalam berbahasa (Risnawati & Nuraeni, 2019, hlm. 244). Bahasa Sunda memiliki berbagai tingkatan bahasa yang disebut *undak-usuk basa*, yaitu *basa lemes*, *basa loma*, dan *basa kasar*, yang digunakan sesuai dengan situasi dan lawan bicara. Terdapat dua jenis tingkat tutur kode hormat atau tingkat tutur hormat dalam bahasa Sunda, yaitu tingkat tutur hormat untuk diri sendiri dan tingkat tutur hormat untuk orang lain. Selain itu *basa loma* digunakan ketika seseorang berbicara dengan yang seumuran atau yang lebih muda dan tidak menggunakan tutur hormat.

Fokus pengukuran keterampilan berbahasa Sunda yang dilakukan pada penelitian ini hanya dibatasi pada dua keterampilan saja, yaitu *ngaregepkeun* (mendengar) serta *nyarita* (berbicara). Kedua jenis keterampilan berbahasa Sunda tersebut dipilih atas pertimbangan keterwakilan aspek lain yang ada dalam keterampilan berbahasa Sunda, pembatasan aspek keterampilan berbahasa Sunda yang nantinya agar proses pengukuran lebih efektif.

Anak usia dini dalam penelitian ini merupakan rentang usia 5-6 tahun, sehingga jenis pengembangan keterampilan berbahasa Sunda serta isi cerita pada komik ini didasarkan pada tingkatan perkembangan anak pada usia tersebut.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data berbentuk kata, kalimat, narasi, gerak tubuh, bagan, gambar dan foto sedangkan untuk data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka atau data penskoran yang dapat diukur menggunakan data statistik sebagai alat perhitungan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk memperoleh simpulan (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini data yang diperlukan merupakan data yang berhubungan dengan pengembangan komik *Si Ujang, Pahlawan Sayur* berbasis kearifan lokal untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun, data tersebut diperoleh melalui proses validasi dan data yang bersumber dari sekolah. Adapun jenis data yang diperlukan berdasarkan rumusan masalah penelitian diantaranya sebagai berikut:

- 1) Data proses dan hasil analisis masalah serta dasar kebutuhan penggunaan komik berbasis kearifan lokal dalam memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda
- 2) Desain proses dan hasil analisis rancangan komik berbasis kearifan lokal dalam memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda
- 3) Data proses dan hasil uji coba komik berbasis kearifan lokal dalam memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda
- 4) Produk dari proses dan hasil refleksi komik berbasis kearifan lokal dalam memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menggali informasi dari suatu populasi secara sistematis, sesuai prosedur yang terstandar (Sadarang dkk., 2021, hlm. 94). Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

3.5.2.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara digunakan dalam tahap analisis dan identifikasi masalah di lapangan terkait kebutuhan media komik dalam memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda anak usia dini. Peneliti melaksanakan wawancara semi terstruktur kepada guru TK di Kota Tasikmalaya dan Kabupaten Majalengka untuk memperoleh informasi mengenai proses penggunaan bahasa Sunda di sekolah, media yang digunakan, hambatan, serta cara penyampaian bahasa Sunda di sekolah. Pedoman wawancara dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan pertanyaan secara mendalam sesuai kebutuhan penelitian. Adapun kisi-kisi panduan wawancara sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Studi Pendahuluan

No	Panduan Pertanyaan	Butir
1.	Minat anak terhadap buku cerita	1,2,3
2.	Media pembelajaran bahasa Sunda yang digunakan	4,5,6
3.	Kemampuan dan kebiasaan anak berbahasa Sunda	7,8
4.	Tantangan dalam pembelajaran bahasa Sunda	9,10

5.	Pandangan guru terhadap komik sebagai media pembelajaran	11,12
6.	Nilai-nilai kearifan lokal yang dikenali anak	13,14,15
Jumlah Butir Keseluruhan		15

3.5.2.2 Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data melalui kegiatan rangkaian pengamatan terhadap suatu kegiatan atau peristiwa. Kegiatan observasi dilakukan pada penelitian yaitu kegiatan uji coba untuk melihat keterpakaian komik serta implikasi terhadap keterampilan berbahasa Sunda anak. Adapun kisi-kisi panduan observasi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Uji Coba Efektivitas Media

Aspek		Indikator
Memahami Bahasa (<i>Ngaregepkeun</i>)	Bahasa	1. Menyimak cerita dalam komik dengan penuh perhatian
		2. Memahami isi cerita dalam komik
		3. Menjawab pertanyaan sederhana sederhana terkait isi cerita komik
Mengungkapkan Bahasa (<i>Nyarita</i>)	Bahasa	1. Menyebutkan kosakata sederhana yang terdapat dalam komik
		2. Mengekspresikan perasaan atau pendapat terkait cerita komik

(Sumber: Hadiansah & Rabiussani, 2019)

Setelah adanya rancangan kisi-kisi instrumen selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli dengan hasil validasi “layak digunakan untuk uji coba dengan revisi”. Instrumen diuji coba pada kegiatan pembelajaran kepada satu anak dengan tiga observer guna menguji keselarasan instrumen yang memuat hasil data pada tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen

Penilaian	Butir Indikator Instrumen				
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5
RY	3	2	3	3	3
SR	3	2	2	3	3
DP	3	2	3	3	3

(Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2025)

Setelah data tabulasi kemudian dilakukan uji keselarasan *Kendall's* pada aplikasi SPSS untuk memastikan bahwa indikator observasi pada instrumen diinterpretasikan tidak berbeda secara signifikan oleh setiap observer. Dengan demikian, diterapkan hipotesis hasil uji coba sebagai berikut:

Ho: Tidak ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai keterampilan berbahasa Sunda anak

Ha: Ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai keterampilan berbahasa Sunda anak

Berikut hasil uji keselarasan *Kendall's*:

Hasil *Test Statistics*

Test Statistics	
N	5
Kendall's W ^a	.200
Chi-Square	2.000
df	2
Asymp. Sig.	.368

a. Kendall's Coefficient of Concordance

Gambar 3.3 Hasil Uji *Kendall's*

Dari data tersebut, dilakukan pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi (p-value) sebagai berikut.

Jika signifikansi $> 0,05$, maka Ho diterima

Jika signifikansi $< 0,05$, maka Ho ditolak

Berdasarkan data diatas menunjukkan kolom Asymp. Sig. (*asymptotic significance*) sebesar 0,368 lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai keterampilan berbahasa Sunda anak usia dini.

3.5.2.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan untuk di validasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Selain itu, angket diberikan kepada guru untuk mendapatkan respon setelah dilakukan uji coba dan respon anak.

1) Angket Ahli Materi

Penilaian ahli materi berguna untuk mengetahui tingkat kelayakan isi cerita. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian validasi ahli materi dalam tabel 3.4

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan
1.	Bagian depan komik	Kesesuaian sampul komik	1,2,3
2.	Bagian isi	Kesesuaian penggunaan panel, balon kata, dan <i>gutter</i>	1,2,3
		Kejelasan struktur cerita komik	1,2,3,4,5
		Kesesuaian cerita dengan nilai-nilai kearifan lokal	1,2,3
		Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan kearifan lokal	1,2,3
3.	Bagian Akhir	Kejelasan ringkasan cerita	1,2,3
4.	Kebahasaan	Ketepatan bahasa Sunda	1,2,3

(Sumber: Lelyani & Erman, 2021)

2) Angket Ahli Media

Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan buku cerita meliputi penilaian kualitas tampilan buku cerita pada setiap aspek yaitu dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan
1.	Bagian depan komik	Kemenarikan desain sampul komik	1,2,3,4
2.	Bagian isi	Kesesuaian penggunaan <i>font</i> bagian isi	1,2,3
		Penyajian bagian isi komik	1,2,3,4,5,6
		Kejelasan gambar/ilustrasi komik	1,2,3
3.	Bagian Akhir	Kemenarikan bagian akhir komik	1,2,3
		Kesesuaian penggunaan <i>font</i> bagian akhir	1,2,3
4.	Penyajian komik secara keseluruhan	Kesesuaian <i>layout</i> komik	1,2,3

(Sumber: Lelyani & Erman, 2021)

3) Angket Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa bertujuan untuk mengukur kelayakan bahasa Sunda yang digunakan meliputi *Undak Usuk Basa* atau tingkat kesopanan dalam berbahasa Sunda yakni *basa lemes* dan *basa kasar* dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan
1.	Penggunaan Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan anak	1,2,3
		Kejelasan isi dan alur cerita	1,2,3
		Etika berbahasa	1,2,3
2.	Keaksaraan	Kesesuaian aspek keaksaraan	1,2,3

(Sumber: Wahya, 2023)

4) Angket Respon Guru

Penilaian respon guru berguna untuk mengetahui respon guru terhadap penilaian keterpakaian komik untuk digunakan dalam pengenalan bahasa Sunda. Berikut kisi-kisi instrumen angket respon guru dalam tabel 3.7

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Kisi-kisi Pernyataan
1.	Tampilan komik menarik dan sesuai dengan karakteristik anak
2.	Penggunaan paduan warna dan gambar sesuai dengan isi cerita
3.	Kualitas cetak mudah dilihat dan dibaca
4.	Tulisan dalam komik dapat dibaca dengan jelas
5.	Mengandung nilai positif bagi anak
6.	Isi cerita menarik untuk anak
7.	Alur cerita dapat dipahami
8.	Mempermudah guru dalam mengenalkan kosakata bahasa Sunda
9.	Komik dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam belajar

5) Angket Respon Anak

Angket respon anak ini digunakan untuk memperoleh data terkait respon anak setelah mendengarkan cerita komik. Teknik pengambilan data ini dilakukan dengan cara penyampaian pernyataan secara lisan oleh observer dengan menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan anak.

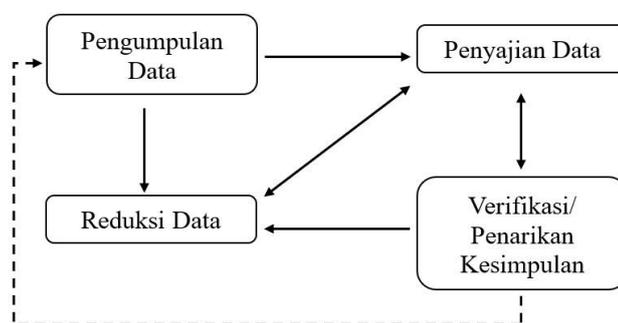
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Anak

No	Kisi-kisi Pernyataan
1.	Penggunaan komik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan
2.	Komik meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar bahasa daerah
3.	Tampilan gambar pada komik jelas dan menarik
4.	Isi cerita menarik untuk anak

3.6. Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif digunakan berdasarkan hasil wawancara pada studi pendahuluan, validasi, selama uji coba maupun sesudahnya. Data yang didapat akan dianalisis secara kualitatif dalam bentuk deskriptif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1992) (dalam Ahmad & Muslimah, 2021, hlm. 177).



Gambar 3.4 Analisis Data Kualitatif Model Miles dan Huberman

1) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pada tahap pengumpulan data peneliti mengumpulkan data berdasarkan hasil temuan-temuan melalui wawancara dan studi literatur. Proses pengumpulan data ini dilakukan oleh penulis dengan mengkaji studi literatur terkait permasalahan, kemudian disesuaikan dengan temuan di lapangan. Hasil temuan kemudian dilakukan *open coding* sebagai bagian dari tahap *coding* kualitatif.

2) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data dilakukan dengan peneliti melakukan pemilihan atau seleksi data, pemusatan perhatian atau pemfokusan serta penyederhanaan semua jenis informasi yang mendukung penelitian. Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan tahapan *coding* kualitatif diantaranya *axial coding* dan *selective coding*.

3) Penyajian Data (*Display Data*)

Setelah dilakukan reduksi data selanjutnya peneliti menyajikan data. Penyajian data dapat berupa tabel, grafik, matrik, dan sejenisnya. Penyajian data dihasilkan dari studi pendahuluan, hasil validasi para ahli, hasil uji coba, dan hasil revisi.

4) Verifikasi Data

Verifikasi data dilakukan dengan penarikan kesimpulan dari hasil data yang dikumpulkan untuk mengkonfirmasi korespondensi antara kesimpulan dengan jawaban dari rumusan masalah. Verifikasi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan penelitian selama dilakukannya uji coba produk.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh penelitian terhadap komik Si Ujang Pahlawan Sayur yang dijelaskan sebagai berikut.

3.6.2.1 Analisis Validasi

Analisis validasi ahli ini dilakukan untuk menganalisis tingkat validitas media berdasarkan hasil penilaian para ahli baik itu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terkait. Validator mengisi lembar pernyataan berupa simbol *check list* pada kolom

respon ahli. Hasil dari validasi menggunakan skala Guttman pada setiap aspek dengan dua interval penilaian yaitu “ya” dan “tidak”. Pedoman hasil validasi dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Hasil Validasi

Respon	Pernyataan Sesuai	Pernyataan Tidak Sesuai
Ya	1	0
Tidak	0	1

(Sumber: Riduwan, 2015)

Berdasarkan tabel 3.9 dapat dilakukan perhitungan rata-rata setiap aspek dengan rumus berikut (Arikunto, 2021).

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

Keterangan:

P = Nilai presentase

f = Frekuensi aspek yang didapat

n = Frekuensi aspek secara keseluruhan

Kemudian hasil perhitungan validasi dapat diinterpretasikan secara kualitatif pada tabel 3.10 berikut ini.

Tabel 3.10 Kriteria Presentase Interpensi Validasi

Presentase	Kategori Penilaian	Keterangan
76%-100%	Sangat Baik	Sangat layak digunakan
51%-75%	Baik	Layak digunakan
26%-50%	Cukup Baik	Kurang layak digunakan
0%-25%	Kurang Baik	Tidak layak digunakan

(Sumber: Riduwan, 2015)

Kemudian hasil penilaian produk secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk dikatakan “**Layak Digunakan**” apabila sekurang-kurangnya hasil penilaian setiap aspek dalam kategori “**Baik**” dan validator memberikan kritik dan saran pada kolom sebagai bahan perbaikan produk.

3.6.2.2 Analisis Uji Efektivitas Penggunaan Media

Analisis dalam uji efektivitas media dilakukan untuk mengetahui efektifitas komik untuk memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda anak usia 5-6 tahun. Skor yang diperoleh sesuai dengan rubrik penilaian dihitung menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut (Susetyo, 2019)

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata

$\sum xi$: Jumlah nilai yang diperoleh anak

n : Jumlah seluruh data

Kemudian dilakukan persentase dengan kriteria interpretasi penilaian yang diperoleh masing-masing anak disajikan pada tabel 3.11 berikut.

Tabel 3.11 Kriteria Persentase Penilaian Uji Efektivitas

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Sedang
21%-40%	Rendah
0%-20%	Sangat Rendah

(Sumber: Riduwan, 2015)

Kemudian hasil penilaian uji efektivitas penggunaan media oleh anak secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa **“sekurang-kurangnya 80%”** anak memperoleh nilai **“Tinggi”** maka media dapat memfasilitasi keterampilan berbahasa Sunda anak.

3.6.2.3 Analisis Penilaian Kelayakan Media oleh Guru

Hasil penilaian kelayakan menggunakan skala Guttman, media yang telah diuji coba oleh guru dilakukan dengan menggunakan angket pernyataan **“Ya/Tidak”**. Kriteria penilaian kelayakan media kemudian dilakukan analisis

dengan menghitung jumlah jawaban “Ya” pada instrumen. Berikut kriteria intervensi kelayakan media dalam tabel 3.12.

Tabel 3.12 Kriteria Intervensi Hasil Penilaian Kelayakan Media

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

(Sumber: Riduwan, 2015)

3.6.2.4 Angket Respon Anak

Penilaian respon anak ini dilakukan untuk mengetahui respon anak terhadap komik, dalam hal ini adalah anak usia dini setelah mendengarkan cerita komik dalam pembelajaran. Kriteria interpretasi hasil penilaian respon anak dengan menggunakan persentase jumlah jawaban “Ya” rentang persentase dikelompokkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Intervensi Hasil Penilaian Kelayakan Media

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

(Sumber: Riduwan, 2015)

Secara keseluruhan teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.14 berikut.

Tabel 3.14 Tabel Analisis Data

No	Tahapan Penelitian	Teknik Analisis Data	Keterangan
1.	Analisis dan identifikasi masalah kebutuhan dasar pengembangan	Analisis kualitatif	Data hasil wawancara dan studi literatur
2.	Perancangan <i>prototype</i> pengembangan komik	Analisis kualitatif	Data hasil masukan ahli dan kajian teori
3.	Uji coba penggunaan komik dan perbaikan produk	Analisis kuantitatif deskriptif dan analisis kualitatif	Data hasil observasi dan angket respon
4.	Validasi produk	Analisis kuantitatif deskriptif	Data hasil validasi ahli

3.7 Isu Etik

Isu etik merupakan upaya yang dilakukan peneliti untuk mencegah terjadinya masalah dan tidak menimbulkan dampak negatif secara fisik maupun psikologis. Hal ini dibutuhkan pencegahan masalah-masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Menggunakan penelitian yang legal, mengajukan permohonan izin secara lisan maupun tertulis kepada pihak sekolah berupa surat persetujuan dari institusi.
- 2) Peneliti menyesuaikan jadwal penelitian sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran untuk melindungi hak-hak partisipan penelitian.
- 3) Menjaga privasi dan kerahasiaan identitas partisipan penelitian dan tidak menyebarkan informasi pribadi.