

BAB III

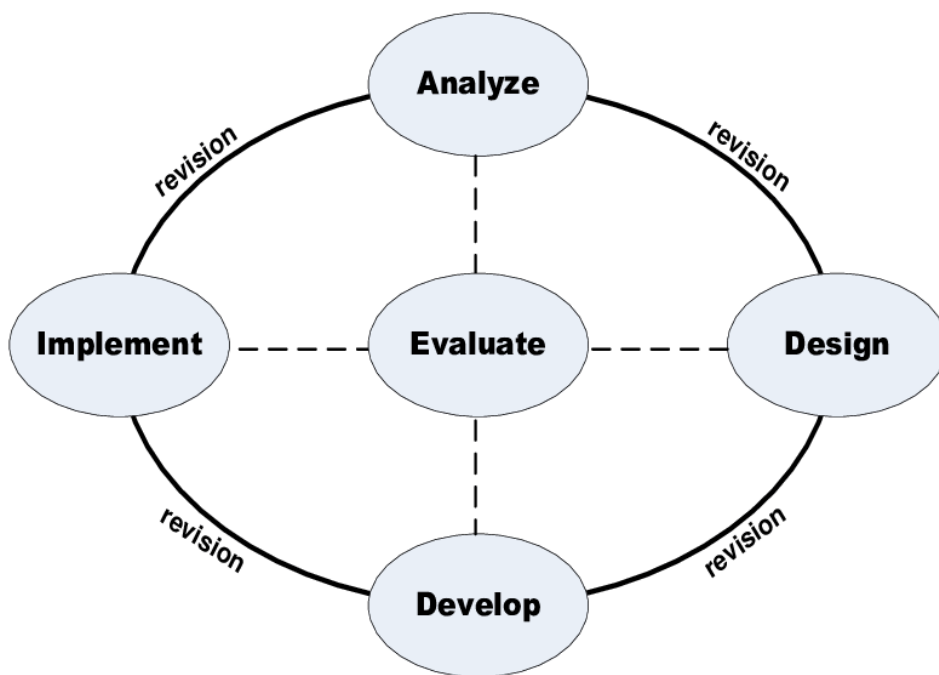
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Sebagaimana yang telah ditulis sebelumnya, penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Artinya penelitian ini menggambarkan dan menginterpretasikan data yang telah terkumpul sehingga memperoleh gambaran yang menyeluruh dengan keadaan yang sesungguhnya. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, berarti mengumpulkan data berupa kata-kata, dan gambar, bukan kumpulan angka. Data tersebut berasal dari hasil naskah wawancara catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumen lainnya (Alia, 2015). Tipe penelitian seperti ini memaparkan subjek penelitian, objek penelitian, yang mana subjek penelitian berupa individu, benda, atau kelompok sebagai sumber data yang dibutuhkan untuk pengumpulan data penelitian; serta objek penelitian merupakan masalah atau tema yang diteliti (Calvin & Sukendro, 2019). Maka disimpulkan bahwa subjek penelitian berupa peserta didik kelas 7 di SMPI Al Azhar 36 Bandung, dan objek penelitian berupa media pembelajaran berbasis komik yang menarik. Dengan menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif deskriptif, penulis dapat mencari jawaban atas pertanyaan: “Bagaimana hasil rancangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis komik digital?”

3.2 Desain Penelitian

Untuk membuat/merancang produk berupa komik yang akan dijadikan sebagai media ajar dengan modul ajar sebagai tumpuannya, penulis akan menggunakan teknik *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) guna untuk mengembangkan dan memastikan agar produk yang akan dibuat layak untuk di gunakan sebagai media ajar oleh peserta didik. Ada beberapa



Gambar 3. 1 Ilustrasi Metode Pengembangan ADDIE

tahapan sebagai langkah untuk membuat komik. Analisis atau *Analyze* merupakan tahap identifikasi dalam kebutuhan penelitian. Kemudian tahapan Desain adalah tahapan untuk merancang struktur materi atau media, dan diikuti dengan *development* atau pengembangan artinya mulai membangun atau mengembangkan materi atau media. Setelah media atau materi rampung, maka masuklah ke tahap implementasi atau pengaplikasian kepada sampel penelitian yang akan diuji. Tahapan terakhir yaitu evaluasi adalah tahapan untuk menilai keefektivitas atau kelayakan dan dilakukan revisi apabila diperlukan.

3.2.1 Tahap *Analyze*

Tahapan ini merupakan langkah paling awal dalam memulai pembuatan produk berupa komik, yaitu menentukan apa yang akan diajarkan. Untuk mengetahui hal ini, peneliti mengunjungi SMP Islam Al Azhar 36 Bandung, menemui guru Bahasa Inggris dan melakukan wawancara singkat terkait dengan analisis kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Jenjang Sekolah Menengah Pertama. Tahap Analisis selanjutnya adalah menganalisis capaian pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris di jenjang SMP yang diunduh atau diambil dari Kemendikbud lalu mencari kompetensi dasar yang tepat supaya arah pembelajaran lebih terarah dan terkoordinasi. Langkah analisis selanjutnya adalah mengidentifikasi materi dari buku paket Bahasa Inggris Kelas VII yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran ketika melakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris di sekolah. Setelah itu, peneliti menentukan materi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII sehingga sub materi yang akan di tetapkan yang akan menjadi fondasi dari pembuatan komik.

3.2.2 Tahap *Design*

Tahapan selanjutnya setelah menentukan sub materi yang akan diajarkan adalah merancang karakter yang ada dalam komik. Peneliti menentukan sekitar 3 hingga 4 karakter yang siap untuk menemani peserta didik dalam mempelajari materi yang ada di dalam modul ajar sebagai bentuk konversi dari media ajar berupa buku teks menjadi buku komik.

Untuk dimensinya menggunakan format *webtoon* yang tertera di aplikasi *Clip Studio Paint* dengan dimensi 1600 px * 20000 px dengan jumlah 11 halaman; dengan 10 halaman cerita dan 1 halaman untuk materi. Sementara jumlah resolusi yang diberikan adalah 300 – 350 Dpi supaya gambar lebih cerah dan lebih tajam ketika diaplikasikan ke dalam aplikasi / *platform* sosial media.

Muhammad Hadfi Bayaanul Haq, 2025

**RANCANGAN KOMIK DIGITAL “WORDS BETWEEN WORLDS” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA JENJANG SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

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

3.2.3 Tahap *Development*

Sembari melakukan tahap pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komik, peneliti hendaknya melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing; daring maupun luring; untuk diberikan keterangan apakah baiknya dilanjut atau adanya perubahan dalam pembuatan cerita/ *Storyboard* untuk fondasi cerita pada media pembelajaran berbasis komik.

Adapun tahap pengembangan terdiri dari pengembangan cerita, pengembangan media komik, dan pengembangan materi, serta pengembangan dalam pembuatan karakter yang ada di dalam komik.

3.2.4 Tahap *Implementation*

Setelah media pembelajaran berbasis komik sudah selesai dibuat/rampung, maka tahapan selanjutnya adalah tahap pengaplikasian kepada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Islam Al Azhar 36 di Kota Bandung, serta menguji validitas yang dilakukan oleh guru Bahasa Inggris sebagai ahli bahasa dan ahli materi dan guru TIK sebagai ahli grafis dan ahli desain. Tidak lupa juga untuk memberikan tanggapan dan bukti peserta didik mempelajari kosakata baru dengan menggunakan angket yang akan digunakan sebagai bahan untuk evaluasi untuk peneliti.

3.2.5 Tahap *Evaluation*

Dalam tahap *evaluation*; tahap yang paling terakhir; adalah tahapan dimana peneliti akan mengecek hasil angket yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya serta membaca tanggapan-tanggapan yang telah diberikan oleh para ahli yang melakukan uji validitas produk yang telah dilakukan sebelumnya di lingkungan sekolah. Hasil-hasil yang telah dikumpulkan nantinya akan menjadi patokan untuk peneliti-peneliti selanjutnya atau peneliti itu sendiri sebagai bentuk untuk evaluasi dan diharapkan agar kedepannya bisa membuat media pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya.

Muhammad Hadfi Bayaanul Haq, 2025

**RANCANGAN KOMIK DIGITAL “WORDS BETWEEN WORLDS” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA JENJANG SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

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

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Proses Penelitian ini akan berlangsung pada semester awal persekolahan, yaitu dari bulan Juli di minggu pertama atau kedua dan di hari peserta didik bersekolah, yaitu antara Senin hingga Jumat. Namun untuk pembuatan komik akan dilakukan setelah Proposal penelitian tersebut disetujui oleh Pembimbing. Lokasi penelitian berlangsung adalah Sekolah Menengah Pertama, yaitu SMPI Al Azhar 36 di kota Bandung. Kemudian untuk pengerjaan komik akan dikerjakan di tempat tinggal penulis, yaitu di Bekasi Timur.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang krusial dalam melakukan penelitian, karena tujuannya adalah memperoleh data dari lapangan. Dalam penelitian kualitatif deskriptif, ada beberapa jenis teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan *Collecting and Examine*. Adapun teknik pengumpulan yang digunakan penulis adalah:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai bentuk pengumpulan data bilamana peneliti ingin melakukan sebuah studi untuk menemukan akar permasalahan yang harus dilakukan penelitiannya. Maka dari itu, peneliti melakukan sebuah wawancara dengan guru Bahasa Inggris di sekolah, dengan maksud untuk mendapatkan data lapangan terkait kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa di kelas 7 semester satu.

2. Observasi

Observasi merupakan sebuah aktivitas yang berisi tentang pengamatan mengenai sebuah objek tertentu. Dalam penelitian ini, Peneliti terjun ke lapangan persekolahan di Sekolah Menengah Islam Al Azhar 36 yang berada di Kota Bandung. Tidak lupa peneliti juga mengobservasi materi yang akan diajarkan, kelas yang akan dijadikan subjek penelitian, serta materi yang akan dijadikan tumpuan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komik. Setelah itu,

Muhammad Hadfi Bayaanul Haq, 2025

**RANCANGAN KOMIK DIGITAL “WORDS BETWEEN WORLDS” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA JENJANG SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

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

peneliti juga akan mengobservasi hasil ujian atau nilai peserta didik dalam mata Pelajaran bahasa Inggris yang akan menjadi tumpuan utama dalam penelitian ini.

3. *Collecting and Examine*

Teknik ini mengacu pada pengumpulan objek data yang akan diteliti seperti dokumen, catatan, arsip. Pengumpulan data dilakukan ketika peneliti sedang berada di lapangan. Maka, hasil pengumpulan dari lapangan berupa data yang dihasilkan dari wawancara oleh guru Bahasa Inggris, materi pembelajaran, modul ajar di sekolah berupa buku paket *Cambridge* dan penggunaan media komik terhadap peserta didik di sekolah.

Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu angket penelitian dengan item jawaban yang tersedia di dalamnya dinilai dengan skala satu hingga 5 dengan menggunakan *Google Form* sebagai tumpuan dalam pembuatan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1. Angket Validasi dari validator ahli bahasa dan materi yang terdiri atas kesesuaian materi, peningkatan kosakata, dan penggunaan Bahasa Inggris di dalam media pembelajaran berbasis komik; yang akan diuji oleh guru Bahasa Inggris kelas 7 SMP
2. Angket Validasi dari validator ahli seni dan grafis yang terdiri dari kesesuaian grafis, kesesuaian karakter dan busana, serta penggunaan warna; yang akan diuji oleh guru TIK atau guru informatika di sekolah.
3. Tanggapan dari Peserta Didik dalam bentuk selebaran Form sebagai tahap evaluasi dalam metode pengembangan ADDIE ketika sedang menggunakan media pembelajaran berbasis komik.

3.5 Analisis Data

Untuk merancang media pembelajaran berbasis komik bahasa inggris, maka diperlukan sebuah instrumen untuk mendapatkan data yang *valid*, yaitu melakukan angket dengan Guru Bahasa Inggris dan Guru TIK kelas 7 di SMP Islam Al Azhar 36 Bandung. Dengan menggunakan *Google Form* untuk membuat angket, penulis diharuskan untuk membuat kisi-kisi instrumen penilaian supaya tidak terjadi kesalahpahaman atau kepalsuan dalam penelitian.

3.5.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Angket

Berikut ini adalah kisi-kisi angket penilaian validasi terhadap produk Komik berbahasa inggris adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1	Kelengkapan Media	<ol style="list-style-type: none">1. Grafis Komik dalam Media Pembelajaran2. Penampilan warna dalam Komik3. Kesesuaian Materi Bahasa Inggris yang terkandung dalam komik.4. Penyampaian pembelajaran dengan Komik
2	Kelengkapan pembelajaran Bahasa Inggris	<ol style="list-style-type: none">1. Materi yang tersampaikan di dalam komik2. Tata Bahasa yang komunikatif dan mudah untuk dipahami peserta didik3. Penyajian materi yang dapat membantu proses pembelajaran
3	Motivasi Minat Belajar	<ol style="list-style-type: none">1. Penyampaian materi dari dalam komik2. Penyampaian cerita dari dalam komik3. Penggunaan sketsa dari dalam komik
4	Penggunaan Komik dalam Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Pendekatan visual dalam pembelajaran bahasa inggris yang menarik2. Penggunaan cerita dalam pembelajaran bahasa inggris yang terperinci3. Kemudahan untuk mempelajari materi4. Meningkatkan perhatian peserta didik

Adapun kisi-kisi instrumen ahli materi dan ahli bahasa sebagai bentuk Kesimpulan dari hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris jenjang SMP adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi uji validasi segi bahasa/materi

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1	Materi yang disampaikan dalam komik	Materi yang diambil adalah materi <i>greetings</i> dan <i>descriptive text</i> .
		Kesesuaian alur cerita dalam materi/segmen materi.
		Materi yang disampaikan saling berhubungan dengan cerita.
		Kejelasan Materi di dalam komik
2	Penguasaan kosakata dalam komik	Pemilihan kosakata yang berada di segmen <i>"Vocabulary for today"</i> yang tertera di sub-bab
		Bahasa yang digunakan di dalam komik sesuai dengan aturan bahasa yang berlaku
3	Tata bahasa yang komunikatif dan mudah untuk dipahami peserta didik	Pemilihan diksi dan kata di dalam komik, dan tidak memasukan kata kasar/ <i>Profanity</i>
		Percakapan yang terjadi di dalam komik, apakah percakapan nya kaku, atau fleksibel
4	Motivasi minat belajar	Penyajian materi melalui narasi menarik peserta didik
		Peserta didik dapat menyimak cerita di dalam komik dengan baik
		Target media pembelajaran sesuai dengan usianya, yaitu remaja

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
		Media pembelajaran berbasis komik menggunakan warna, tidak sekedar hitam putih/ <i>Grayscale</i>

Adapun untuk kisi-kisi instrument untuk ahli seni dan grafis yang akan diujikan oleh guru informatika / TIK adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi uji validasi segi desain

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1	Grafis komik dalam pembelajaran	Penggunaan <i>line-art</i> dan sketsa komik
		Penggunaan panel komik yang tepat sehingga komposisi gambar sesuai
		Ekspresi dan gestur karakter ketika sedang melakukan interaksi dalam cerita
		Penampilan karakter ketika sedang menampilkan materi
		Kesesuaian busana dan postur karakter
		Penggunaan balon percakapan di dalam komik
2	Pemilihan warna dalam komik	Penggunaan warna dalam komik
		Penggunaan <i>background</i> pada komik serta - <i>Shading</i>
		Penggunaan warna pada karakter, warna pakaian dan warna anggota tubuh
3	Penggunaan Komik dalam Pembelajaran	Pendekatan visual dalam pembelajaran bahasa inggris yang menarik
		Peningkatan perhatian pada peserta didik

3.5.2 Penggunaan Skala Likert

Skala Likert merupakan sebuah skala pengukuran yang melibatkan sikap terkait pernyataan yang diberikan oleh peneliti sesuai dengan sikap responden yang telah dipublikasikan oleh Rensis Likert di tahun 1932. Penelitian yang dilakukan oleh Likert Bersama Gardner Murphy awalnya menyiapkan skala pengukuran untuk sikap orang-orang terhadap isu penting pada waktu itu yang jumlahnya 5 orang; yang lebih membahas tentang hubungan internasional, konflik politik dan masalah ras. Seiring berjalannya waktu, Bentuk-bentuk skala likert berubah jika dilihat di zaman sekarang. Skala Likert biasanya mengenai tentang seberapa setuju pernyataan yang dilemparkan oleh Penguji di dalam angket kuesioner, yaitu berupa pilihan dari “Tidak Setuju” , “Netral” , dan “Sangat Setuju”. Namun untuk penelitian ini, Bentuk Skala Likter menggunakan range “Tidak Layak” untuk poin rendah, yaitu 1, hingga “Sangat Layak” untuk poin tinggi, yaitu 5. (Hery, 2020)

Adapun ketentuan untuk membuat skala Likert adalah jumlah skala poin dengan dasar format “setuju” dan tidak “setuju”. Pada umumnya, skala likert memiliki skala poin 1 sampai 5 atau 1 sampai 7. Maka dari itu, penilaian angket yang menggunakan Skala Likert umumnya serasi dengan perasaan dan tanggapan yang bercampur. (Johns, 2010)

Adapun untuk kriteria sebagai pengaplikasian Skala Likert dalam Uji kelayakan produk dari segi materi dan kebahasaan, maka harus ada syarat yang harus terpenuhi, yang bergantung pada nilai ketuntasan produk, yaitu:

1. Setiap poin yang dipilih bernilai 3 atau lebih, sebagai bentuk ketuntasan rata-rata ketercapaian produk komik
2. Jumlah Pertanyaan dalam angket yang diajukan adalah 10 dan satu jawaban *essay*, dan setiap pertanyaan diberikan poin 1-5 yang mana

nilai 1 artinya tidak tercapai hingga nilai 5 artinya tercapai. Alasan mengapa skala poin terdiri dari 1 sampai 5 karena harus ada pernyataan yang netral, apabila sebuah pernyataan bernilai poin 3. Dengan begitu, sebuah angket yang memiliki 5 skala poin tidak dapat memaksa para responden untuk memilih “ya” dan “tidak” karena jumlah skala yang lebih banyak.

- Adapun range untuk nilai ketuntasan biasanya dihitung dengan skor rata-rata dari jumlah poin yang diperoleh dan jumlah pernyataan yang disajikan dalam angket yang telah disediakan oleh peneliti terhadap penguji validitas produk. Setelah diperoleh jumlah data menggunakan Skala Likert, maka dibuatlah indikator yang dijadikan tolak ukur kelayakan sebuah produk media pembelajaran berbasis komik berdasarkan oleh Sudjono:
- 20 persen menandakan produk **Tidak layak**
- 21-40 persen menandakan produk **Kurang Layak**
- 41-60 persen, menandakan produk **Cukup Layak**
- 61-80 persen menandakan produk **Layak**
- 81-100 persen menandakan produk **Sangat Layak**

Serta untuk menghitung rata-rata poin yang diperoleh adalah:

$100 \times \frac{X}{JB \cdot Max}$, Yaitu (JB adalah Jumlah butir soal) dikalikan dengan maksimal nilai, sementara (X) adalah jumlah perolehan nilai. (Hashifah & Novrianti, 2023)

Adapun untuk kriteria dalam kelayakan produk dari segi grafis dan desain menggunakan Skala Likert, maka ada syarat yang harus terpenuhi, yang bergantung pada nilai ketuntasan produk, yaitu:

1. Setiap poin yang dipilih bernilai 3 atau lebih, sebagai bentuk ketuntasan rata-rata ketercapaian produk komik

2. Jumlah Pertanyaan dalam angket yang diajukan adalah 11 dan satu jawaban essay, dan setiap pertanyaan diberikan poin 1-5 yang mana nilai 1 artinya tidak tercapai hingga nilai 5 artinya tercapai.
3. Range untuk nilai ketuntasan produk adalah:
 - 20 persen menandakan produk **Tidak Layak**
 - 21-40 persen menandakan produk **Kurang Layak**
 - 41-60 persen menandakan produk **Cukup Layak**
 - 61-80 poin menandakan produk **Layak**
 - 81-100 poin menandakan produk **Sangat Layak**