

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian yang akan digunakan adalah *Design and Development* (D&D).

Menurut Richey dan Klein (2007) desain penelitian ini memaparkan bahwa

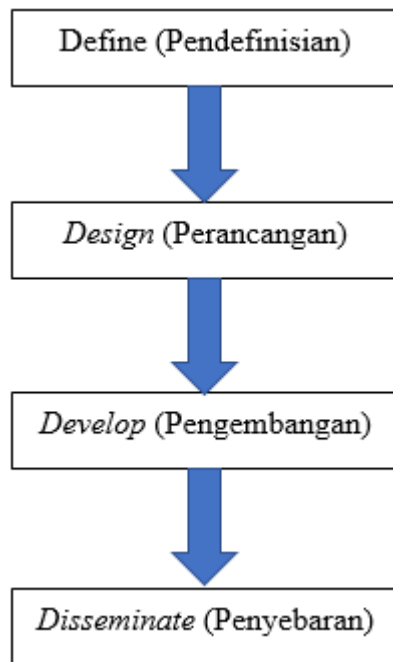
The systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development.

Berdasarkan pendapat tersebut memberikan kesimpulan bahwa *Design and Development* (D&D) merupakan studi yang sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam pembuatan produk dan alat yang berhubungan dengan pendidikan dan non pendidikan, pernyataan menunjukkan bahwa penelitian *Design and Development* (D&D) tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, tetapi juga mempelajari secara sistematis seluruh proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang dilakukan. Tujuannya adalah untuk membangun dasar ilmiah yang jelas dan dapat dibuktikan dalam proses pengembangan produk dan model yang digunakan.

Terdapat dua kategori *Design and Development* (D&D) berdasarkan tujuannya yaitu pertama penelitian produk dan alat, kedua penelitian model (Richey dan Klein, 2007). Pada penelitian ini membahas mengenai pengembangan dan perancangan media maka kategori yang digunakan adalah penelitian produk dan alat karena peneliti membuat fabel digital. Maka dari itu *Design and Development* ini merupakan sebuah desain penelitian yang cocok untuk digunakan pada media pengembangan karena terdapat proses desain didalamnya.

Model penelitian pengembangan yang diambil oleh peneliti dalam pengembangan fabel digital adalah Model Pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974

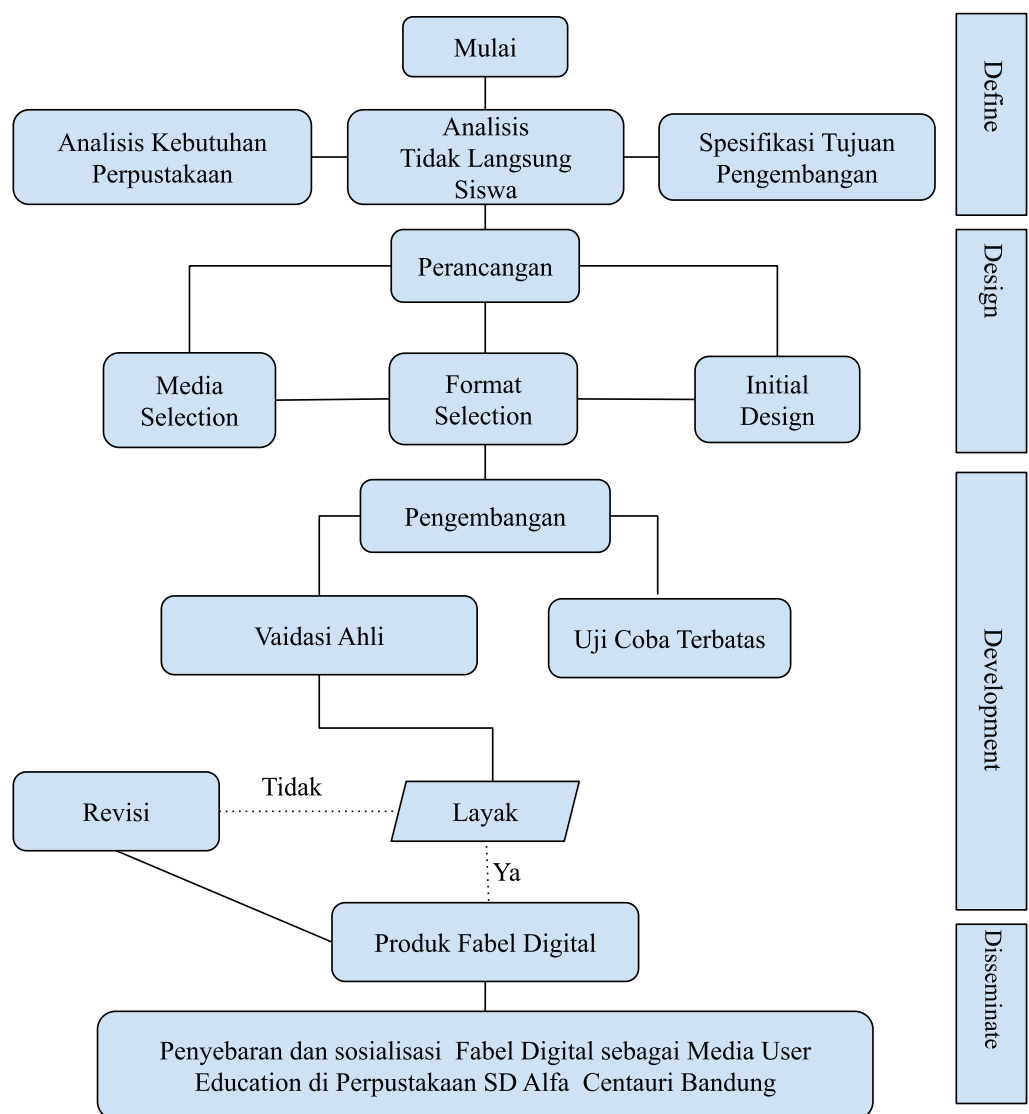
dan memiliki empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop* and *disseminate* (Thiagarajan dkk., 1974). Alasan peneliti memilih model ini karena memiliki tahapan yang terstruktur dengan baik sehingga memudahkan dalam proses pelaksanaan, selain itu penerapannya sering digunakan dalam pengembangan buku atau bahan ajar.



Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D (Thiagarajan dkk., 1974)

Sumber: <https://lp2m.uma.ac.id/wp-content/uploads/2022/03/4D.png>

3.2 Prosedur Penelitian



Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian

Sumber: Kontruksi Peneliti, 2025

3.2.1 Define (Pendefinisian)

Dalam tahap pendefinisian ini bertujuan untuk menentukan dan merumuskan kebutuhan secara jelas, berfokus pada pengumpulan dan analisis informasi, melalui proses ini ditetapkan tujuan dan batasan dalam pengembangan

sebuah media. Pada tahap ini untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan fabel sebagai media *user education* di perpustakaan. Berikut tahapan dalam proses define yaitu:

3.2.1.1 Front-end Analysis (Analisa Awal)

Dalam tahap ini merupakan analisis awal penelitian untuk mengetahui masalah, sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan, dalam tahap ini dilakukan analisis awal terhadap pengembangan buku fabel digital dan kebutuhan *user education* di perpustakaan sekolah dasar. Proses ini mencakup studi literatur dan wawancara dengan pustakawan untuk memahami *user education* sesuai dengan kebutuhan perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung.

3.2.1.2 Learner Analysis (Analisa Peserta Didik)

Dalam tahap ini untuk menganalisis karakteristik peserta didik sebagai target pengguna fabel digital. Analisis ini mencakup usia, serta preferensi mereka terhadap media pembelajaran digital agar fabel digital yang dikembangkan dapat sesuai dengan usia mereka, informasi ini didapatkan dari pustakawan dan data di yang dimiliki perpustakaan.

3.2.1.3 Concept Analysis (Analisa Konsep)

Dalam tahap ini dilakukan penyusunan materi mengenai perpustakaan yang akan disampaikan menggunakan media fabel digital. Penyusunan materi dikembangkan berdasarkan materi *user education* di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung.

3.2.1.4 Specifying Instructional Objectives

Dalam tahap ini dilakukan penyusunan tujuan pengembangan berdasarkan analisis sebelumnya, dan dijadikan pedoman dalam pembuatan fabel digital sebagai *user education* di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung.

3.2.2 Design (Perancangan)

Pada tahap ini bertujuan untuk merancang prototipe awal. Terdapat tiga langkah dalam tahap perancangan ini, yaitu: (1) pemilihan media (media selection), (2) pemilihan format bahan ajar yang akan dikembangkan (format

selection), dan (3) membuat rancangan awal (initial design). Langkah-langkah kegiatannya, adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Media Selection (Pemilihan Media)

Pada tahap ini menentukan media yang paling tepat untuk menyampaikan materi. Pemilihan media dilakukan berdasarkan hasil dari analisis peserta didik, analisis konsep. Untuk penelitian ini menggunakan fabel digital sebagai media penyampaianya.

3.2.2.2 Format Selection (Pemilihan Format)

Pada tahap ini berkaitan erat dengan pemilihan media, format adalah bentuk penyajian materi sesuai dengan kebutuhan, Format fabel digital yang digunakan adalah berbentuk *Flipbook*. *Flipbook* adalah software yang memiliki pengalaman membuka halaman buku secara fisik namun dalam bentuk digital dan didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio (Dayanti, 2021). Fabel yang telah disusun akan diubah menjadi buku digital yang dapat diakses dalam format *Flipbook*.

3.2.2.3 Initial Design

Pada tahap ini merancang penyampaian materi melalui media yang sudah dipilih, rancangan dibuat mulai dari kerangkanya, desainnya, beserta konten materinya yang dikemas menjadi sebuah produk fabel digital sebagai *user education* di perpustakaan sekolah.

a. Merancang Ide dan konsep

Pada tahap ini merupakan penentuan jenis fabel yang akan digunakan, fabel yang akan dibuat menjadi pemandu informasi *user education* di perpustakaan sekolah, masing-masing halaman berisi kegiatan yang berbeda.

b. Pratuliskan Naskah Fabel

Naskah cerita ini berupa, cerita yang akan disajikan ke dalam bentuk fabel, naskah akan diketik melalui Microsoft Word dan akan diubah ke dalam bentuk penyanyian fabel dengan pemandu informasi hewan hewan sebagai tokohnya.

c. Penentuan Tokoh Hewan

Pada tahap ini berupa penentuan tokoh hewan apa yang akan digambar, yang menarik bagi anak-anak, dimulai dari latar cerita, gesture tokoh, pada tahap ini ditentukan hewan yang menjadi pustakawan dan pemustaka.

d. Pembuatan *Storyboard*

Pada proses ini sketsa yang telah dibuat akan diberi penegasan garis tebal sehingga gambar yang dihasilkan akan terlihat jelas detailnya, dengan adanya *line art* dapat lebih mudah melihat gambaran keseluruhan secara jelas untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Pada pembuatan *line art* menggunakan aplikasi Ibis Paint yang merupakan aplikasi desain digital. Latar yang diambil bertema sekolah dan disesuaikan dengan naskah cerita yang dibuat. Untuk resolusi yang digunakan 350 dpi.

3.2.3 Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan, pada tahap pengembangan ini, umpan balik diterima melalui evaluasi formatif dan bahan ajar tersebut kemudian direvisi sesuai dengan hasil evaluasi.

3.2.3.1 Hasil Pembuatan Produk Awal Fabel Digital

Pada tahap ini adalah proses pembuatan produk awal fabel digital, hasil dari *storyboard* selanjutnya, produk akan diberi warna pada gambar yang sudah diberi *line art*, pewarnaan terhadap tokoh maupun latar yang diatur semenarik mungkin dan menggunakan warna-warna yang disukai anak-anak, pada pewarnaan juga menggunakan Aplikasi Ibis Paint.

Selanjutnya, pemberian keterangan berupa teks yang mendukung gambar, teks ini berfungsi untuk menjelaskan informasi *user education* di perpustakaan sekolah yang dikemas dalam bentuk cerita dan mendukung tersampainya pesan melalui gambar yang telah dibuat.

Tahap Akhir yaitu penyempurnaan gambar dan memastikan ilustrasi dan narasi sesuai, proses ini bertujuan melakukan pemeriksaan fabel digital dan

memastikan kualitas dari segi ilustrasi atau teks sehingga informasi yang dikemas dalam fabel mampu dipahami.

3.2.3.2 *Expert Appraisal (Penilaian Ahli)*

Penilaian Ahli merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan masukan perbaikan terhadap media. Setelah Fabel digital selesai maka dilakukan Validasi Ahli media, bahasa dan sastra, materi *user education* dan ilustrasi dan pustakawan. Pada tahap ini peneliti akan mendapatkan penilaian, komentar dan saran terhadap media yang telah dibuat. Setelah uji kelayakan telah selesai peneliti memperbaiki produk yang mengharuskan untuk diri sehingga produk yang sesuai yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Apabila Fabel Digital terdapat revisi maka diperbaiki kembali. Apabila media sudah layak dan tidak ada revisi maka bisa dilanjutkan ke tahap Disseminate (penyebaran).

3.2.3.3 *Developmental Testing (Uji Coba Pengembangan)*

Pengujian ini melibatkan peserta didik untuk melihat respon dan pustakawan sebagai pengguna media untuk menilai kelayakan dan efektivitas fabel digital sebelum penyebaran secara luas. Uji coba dilakukan pada saat kegiatan *Read Aloud* dengan pemberian *user education* di perpustakaan melalui fabel digital.

Setelah uji coba terdapat Refleksi pustakawan yang berfungsi sebagai tambahan data yang menilai efektivitas dari media yang dikembangkan dari sisi pustakawan tentang efek apa yang terjadi kepada siswa dan efek terhadap media.

3.2.4 *Disseminate (Penyebaran)*

Dalam tahap ini produk yang sudah diuji kelayakannya bisa disebarkan dan dimanfaatkan oleh Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung. Fabel disebarluaskan dalam format yang mudah diterima dan digunakan di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Penyebaran dilakukan melalui whatsapp grup orang tua siswa dan sosial media Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian merupakan individu yang terlibat dalam penelitian, untuk uji validitas akan dilakukan dengan penilaian dari ahli, untuk tempat penelitian merupakan lokasi dilaksanakannya kegiatan penelitian.

3.3.1 Partisipan

Partisipan yang membantu dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli ilustrasi dan pustakawan.

- a. Ahli Media yang akan memberikan penilaian unsur unsur penilaian media berkaitan kelayakan praktis dan kelayakan teknis media fabel digital.
- b. Ahli Bahasa dan Sastra yang akan memberikan penilaian terkait isi dari fabel digital dari segi tema, tokoh, latar, sudut pandang, alur, pesan moral serta kaidah kebahasaan.
- c. Ahli Materi *User Education* yang akan menilai kemampuan dan kualitas materi yang diubah ke dalam bentuk fabel digital
- d. Ahli Ilustrasi yang akan memberikan penilaian terhadap konten fabel dari aspek desain grafis.
- e. Peserta didik SD Alfa Centauri Kelas III A dan Kelas III B.

3.3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung yang beralamat di Jl. Terate No.10, Samoja, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40273. Pada lokasi penelitian ini merupakan tempat untuk mengambil data kebutuhan pengembangan fabel digital.

3.4 Definisi Operasional

Pada tahap ini akan dipaparkan jenis materi dan produk yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian yang telah disusun.

3.4.1 *User Education*

User Education yang diberikan berupa materi pengenalan terhadap perpustakaan sekolah, meliputi pengenalan terhadap perpustakaan, tata cara meminjam dan mengembalikan buku perpustakaan, pencarian buku dengan bantuan pustakawan aturan di perpustakaan dan aturan bermain.

3.4.2 Fabel

Fabel digital yang akan dikembangkan berjumlah 24 halaman, dengan alur cerita maju, fabel ini akan disampaikan melalui layar proyektor di perpustakaan atau di kelas sebagai media penyampaian *user education* dengan cara *Read Aloud*.

3.5 Instrumen Penelitian

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jenis Instrumen
1	Kualitas Teknis	Kebergunaan	1	Angket
		Kemudahan	2-5	
2	Kualitas Teknis Tampilan Visual	Cover dan Ilustrasi	6-8	
		Keterbacaan	9-10	
4	Kualitas Teknis Pengelolaan Isi	Kesesuaian konten dengan usia anak sehingga mudah dipahami dan menarik	11-12	
		Konsep unik dan inovatif	14	
		Nilai edukasi	13 dan 15	

Sumber: Pagarra dkk. (2022)

Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa dan Sastra

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jenis Instrumen
1	Tema	Relevansi tema dengan tujuan edukasi anak	1-2	Angket
2	Tokoh	Kesesuaian dialog dan perilaku tokoh dengan karakter yang dibangun	3-4 dan 15	
3	Latar	Kesesuaian latar tempat dan waktu dengan cerita Deskripsi latar membantu pembaca memahami cerita	10-11	
4	Sudut Pandang	Konsistensi sudut pandang yang digunakan dalam cerita	12	
5	Alur	Alur cerita tersusun dengan baik	13	
6	Pesan Moral	Pesan moral jelas, sesuai, disampaikan secara alami dalam cerita	14	
7	Kaidah Kebahasaan	Penggunaan kalimat, ejaan dan tanda baca	5-9	

Sumber: Nurgiyantoro (2015) & Ejaan yang Disempurnakan (EYD)

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Ilustrasi

No	Aspek	Indikator	No Soal	Jenis
----	-------	-----------	---------	-------

	Penilaian			Instrumen
Komponen Desain Grafis				
1	Titik	Titik fokus dalam ilustrasi terlihat jelas	1	Angket
2	Garis	Garis rapi membentuk karakter	2	
3	Bentuk	Bentuk karakter mudah dikenali	3	
4	Ruang	Jarak antara satu bentuk dan bentuk lainnya memberikan estetika desain	4	
5	Gradasi	Unsur gelap terang jika terkena sumber cahaya	5	
6	Warna	Pemilihan warna yang sesuai dengan cerita dan karakter	6	
Prinsip Desain Grafis				
7	Komposisi	Layout antara teks dan gambar tersusun rapi	7	Angket
8	Keseimbangan	Tampilan visual simetris	8	
9	Irama	Pengulangan tokoh dan objek dalam cerita	9,12	
10	Proporsi	Ukuran teks, tokoh maupun objek memberikan kenyamanan visual	10	
11	Kesatuan	Semua komponen saling mendukung	11	

Sumber: Widya & Darmawan (2019)

Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi *User Education*

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Soal	Jenis Instrumen
1	Motivasi	Fabel digital dapat memberikan motivasi untuk memanfaatkan perpustakaan	1-4	Angket
2	Aktivitas	Kesesuaian fabel digital dengan materi user education yang ada di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung	5-7	
3	Pemahaman	Materi user education yang dikemas dalam fabel digital dapat mudah dipahami oleh pemustaka	8-12	
4	Feedback	Fabel digital dapat memicu interaksi	13-15	

Sumber: Fatmawati (2013)

Tabel 3.5 Instrumen Respons Siswa

No	Pertanyaan	Respon				
		 Sangat Tidak Setuju	 Tidak Setuju	 Biasa Saja	 Setuju	 Sangat Setuju
1	📖 Apakah kamu suka dengan cerita Fabel Digital ini?					
2	🦋 Apakah kamu paham isi cerita “Petualangan Seru Cici di Perpustakaan”?					

3	💬 Apakah kata-kata di cerita ini mudah dimengerti?					
4	🖼️ Apakah gambarnya sesuai dengan ceritanya?					
5	🎨 Apakah warna-warnanya menarik?					
6	✍️ Apakah tulisannya mudah dibaca?					
7	📖 Apakah kamu jadi tahu cara meminjam dan mengembalikan buku serta aturan di perpustakaan?					
8	😊 Apakah kamu ingin berkunjung ke perpustakaan?					
Berikan komentar menurut pendapatmu ya 😊						

Tabel 3.6 Refleksi Pustakawan

No	Bagian A - Efek Terhadap Siswa	Catatan/ Jawaban
1	Pemahaman Dasar Tentang Perpustakaan	
2	Perubahan Perilaku	
3	Antusiasme & Respons Siswa	

No	Bagian B - Efek Terhadap Media	Catatan/ Jawaban
1	Media mudah digunakan di perpustakaan/kelas?	
2	Tampilan	

3	Efektivitas media	
4	Kekuatan Media	
5	Kelemahan Media	
6	Saran Pengembangan Media <i>User Education</i> lebih lanjut	
7	Observasi Teknis	
	a. Durasi Penyampaian	
	b. Ketersediaan alat pendukung pada saat implementasi berlangsung	☐ Handphone ☐ Tablet ☐ Proyektor ☐ Laptop ☐ Speaker ☐ Jaringan Internet stabil ☐ Bisa tanpa speaker ☐ listrik stabil
	c. Ketersediaan alat pendukung apa saja yang bisa digunakan (Beri tanda centang jika media/alat dapat digunakan)	☐ Handphone ☐ Tablet ☐ Proyektor ☐ Laptop ☐ Speaker ☐ Bisa tanpa speaker ☐ Jaringan Internet stabil ☐ listrik stabil

Tabel 3.7 Kisi Kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek Define	Indikator	Pertanyaan
1	Analisis Awal (Front-end	Latar belakang pengembangan	Kegiatan <i>user education</i> apa saja yang telah dilakukan perpustakaan?

	Analysis)		Apa saja kesulitan atau kendala yang dihadapi saat menyampaikan <i>user education</i> kepada siswa? Masalah apa yang melatarbelakangi kebutuhan akan media <i>user education</i>?
		Kebutuhan Pengembangan Fabel Digital	Apakah di perpustakaan SD Alfa Centauri memiliki konten digital seperti e-book atau audiobook? Apakah peserta didik memiliki ketertarikan konten digital? Apakah Perpustakaan SD Alfa Centauri pernah menggunakan fabel digital sebagai media <i>user education</i> untuk siswanya? Menurut bapak, apakah fabel digital ini dianggap media yang sesuai untuk <i>user education</i> di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung?
2	Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)	Karakteristik Siswa	Bagaimana frekuensi kunjungan peserta didik ke perpustakaan secara umum? Apakah ada kelompok usia atau tingkat kelas tertentu yang lebih sering datang? Koleksi apa yang paling sering dipinjam oleh siswa di perpustakaan?

			Apakah ada perbedaan dalam memanfaatkan perpustakaan berdasarkan tingkatan kelasnya kelasnya? Apa saja yang sering ditanyakan oleh peserta didik, jika mengalami kesulitan di perpustakaan?
3	Analisis Konsep (Concept Analysis)	Materi <i>User Education</i>	Apakah ada kurikulum atau panduan khusus untuk <i>user education</i> di perpustakaan ini? Materi <i>user education</i> umum tentang - Apa itu Perpustakaan? - Pengembalian dan Peminjaman Buku - Tata tertib Perpustakaan Apakah materi ini cocok untuk disampaikan pada user education yang dikemas dalam buku fabel digital? Apakah ada rekomendasi topik <i>user education</i> lain yang harus disampaikan dalam fabel digital?

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berisi penilaian sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan pada instrumen penelitian, untuk penyebaran dilakukan kepada ahli media, ahli bahasa dan sastra, ahli materi *user education*, dan ahli ilustrasi.

a. Wawancara

Teknik wawancara merupakan metode dalam pengumpulan data secara lisan untuk mendapatkan informasi. Untuk penelitian ini wawancara dilakukan kepada pustakawan perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung untuk mendapatkan informasi secara mendalam terkait kebutuhan perpustakaan, siswa dan informasi seputar materi perpustakaan yang akan dibuat dalam bentuk *user education*.

b. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan, angket yang digunakan adalah Angket uji validasi, teknik pengumpulan data yang berisi penilaian sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan pada instrumen penelitian, untuk penyebaran dilakukan kepada ahli media, ahli bahasa dan sastra, ahli materi *user education* dan ahli ilustrasi. Untuk tahap uji coba menggunakan angket respon siswa terhadap fabel digital dan tambahan refleksi pustakawan.

3.7 Teknik Analisis Data

Data data yang telah dikumpulkan lalu dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert, Skala likert merupakan alat pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat persepsi seseorang atau gejala sosial sekelompok orang tentang fenomena tertentu (Riduwan, 2018).

Teknik analisis data yang dilakukan merupakan analisis deskriptif dimana data yang diperoleh dijabarkan dalam bentuk narasi.

3.7.1 Menentukan Skor Maksimum

Tabel 3.8 Skala Likert

Nilai	Pernyataan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik

2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: Riduwan (2018)

3.7.2 Menghitung Tingkat Kelayakan

Tingkat kelayakan dihitung dengan:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \left(\frac{X}{X_{maks}} \right) \times 100\%$$

Di mana:

- X = Skor yang diperoleh
- X_{maks} = Skor maksimal (5)

3.7.3 Interpretasi Hasil

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Baik (Produk Sangat Layak digunakan)
61% - 80%	Baik (Produk layak dengan revisi minor)
41% - 60%	Cukup (Produk layak dengan revisi mayor)

21% - 40%	Kurang (Produk perlu banyak perbaikan)
0% - 20%	Sangat Kurang (Produk tidak layak digunakan)