

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji, membahas dan mendeskripsi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD. Pendekatan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Design and development* (DnD). Penelitian desain dan pengembangan memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk untuk mengatasi permasalahan yang ada. Penelitian desain dan pengembangan ialah penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah, yaitu dengan memberikan solusi berupa menciptakan dan mengembangkan produk yang sudah ada, maupun yang belum ada sebelumnya (Rusdi, 2018). Metode ini biasa digunakan untuk memperlajari suatu proses desain pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk (Mega, 2017).

Metode yang digunakan adalah *Design and development* (DnD). Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran komik dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema 6 Cita-Citaku, Subtema 2 Aku dan Cita-Citaku dengan KD 4.7 menyampaikan pengetahuan gres di teks non fiksi ke dalam goresan pena dalam bahasa sendiri. *Design and development* atau perancangan dan pengembangan adalah kajian mengenai pembuatan rancangan produk, mengembangkan serta memproduksi rancangan tersebut, kemudian mengevaluasi produk dengan tujuan agar dapat diperoleh data yang empiris dan dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat maupun model yang digunakan dalam pembelajaran atau di luar pembelajaran (Richey dan Klein, 2005). Pernyataan tersebut sesuai dengan menurut Rusdi (2018), bahwa penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat untuk mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, kemudian memecahkan masalah, mengambil keputusan, menalar ketidakpastiana, menelusuri, mencari, dan merencanakan yang memiliki proses paralel, berevolusi seperti permainan dan juga

kreatif. Richey dan Klein (2005) menyatakan terdapat dua tipe penelitian pengembangan: tipe 1 yang berfokus pada produk, program, proses, dan alat instruksional, serta penilaian desain dan evaluasi berdasarkan prinsip tertentu, dan tipe 2 yang menelaah model atau proses desain dan evaluasi dari produk yang sudah ada, dengan tujuan memvalidasi model unik dan mengidentifikasi kondisi yang memudahkan penggunaan produk tersebut. Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa metode ini akan menghasilkan produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut. Sehingga penelitian ini akan fokus dengan penggunaan metode DnD tipe 2 yang berfokus pada proses desain, pengembangan hingga evaluasi produk yang telah dikembangkan. Hal ini karena metode tersebut tepat digunakan pada penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran komik untuk keterampilan membaca pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan model *Design and development* (DnD) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (2007). Model DnD merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa SD. Model DnD terdiri dari dua tahapan utama, yaitu tahap desain (*design*) dan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap desain, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran dengan cara mengamati proses belajar mengajar di kelas, menganalisis dokumen kurikulum, serta memperhatikan karakteristik siswa dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Hasil dari tahap ini adalah rancangan awal media pembelajaran berupa komik berbasis teks berjenjang (*text leveling*), termasuk struktur isi, narasi, dialog, ilustrasi, dan *layout*. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, desain awal dikembangkan menjadi prototipe media yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan isi, tampilan visual, dan penggunaan bahasa.

Setelah melalui proses validasi, produk diuji secara terbatas kepada siswa dan guru untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan efektivitas media. Praktikalitas dilihat dari respon guru dan siswa terhadap penggunaan media dalam

pembelajaran, sedangkan efektivitas diukur melalui perbandingan hasil tes kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media. Penggunaan model DnD dalam penelitian ini dianggap tepat karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan terbukti meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

3.2 Prosedur Penelitian

Model DnD digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa SD. Prosedur penelitian mengikuti tahapan sistematis berupa tahap 1 *Design* (Perancangan) dan tahap 2 *Development* (Pengembangan) sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan (Tahap 1: *Design* (Perancangan))
 - Mengidentifikasi masalah pembelajaran membaca pemahaman melalui **observasi** langsung di kelas IV.
 - Melakukan analisis dokumen terhadap silabus, RPP, dan buku ajar Bahasa Indonesia untuk mengetahui kompetensi dasar dan materi terkait membaca pemahaman.
 - Menentukan keterampilan membaca pemahaman sebagai fokus utama pengembangan media berdasarkan kesesuaian materi dan kebutuhan pembelajaran.
 - Menghimpun data terkait karakteristik siswa (tingkat pemahaman, minat baca, kemampuan membaca) melalui pengamatan perilaku membaca di kelas.
2. Kajian Teori dan Studi Literatur (Tahap 1: *Design* (Perancangan))
 - Menganalisis teori membaca, media komik, dan pembelajaran di SD.
 - Merujuk pada standar kompetensi dan buku teks.
3. Perumusan Desain Produk (Tahap 1: *Design* (Perancangan))
 - Menyusun konsep media komik: tema, karakter, alur cerita, dan pesan moral.

- Membuat storyboard atau prototipe awal komik sesuai tema bacaan.
4. Pengembangan Produk Awal (Tahap 2 *Development* (Pengembangan))
 - Mendesain dan membuat media komik dalam bentuk cetak atau digital.
 - Menyusun instrumen penilaian seperti angket dan soal pre-post test.
 5. Validasi Ahli (Tahap 2 *Development* (Pengembangan))
 - Mengumpulkan masukan dari:
 - **Ahli bahasa**, untuk menilai **kebahasaan komik** agar komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa SD, dan bebas dari kesalahan struktur kalimat atau ejaan.
 - **Ahli materi**, untuk menilai kesesuaian isi komik dengan materi ajar.
 - **Ahli media**, untuk menilai tampilan visual, tata letak, dan daya tarik.
 - **Guru kelas**, sebagai pengguna langsung media, untuk menilai kesesuaian dengan konteks pembelajaran di lapangan.
 - Penilaian menggunakan angket dan metode SUS (*System usability scale*).
 6. Revisi Produk (Tahap 2 *Development* (Pengembangan))
 - Memperbaiki media berdasarkan saran validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.
 7. Uji Coba Terbatas (Tahap 2 *Development* (Pengembangan))
 - Melaksanakan uji coba kepada sejumlah siswa di kelas IV.
 - Menyebarkan angket respon siswa dan guru terhadap media.
 8. Uji Efektivitas (Tahap 2 *Development* (Pengembangan))
 - Melaksanakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media komik.
 - Analisis statistik dilakukan dengan dua pendekatan:
 - Uji-t

Digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil ini digunakan untuk menentukan efektivitas media komik terhadap hasil belajar.
 - Statistik Deskriptif: Modus

Digunakan untuk menganalisis angket respon guru dan siswa terkait penilaian terhadap media. Nilai modus mencerminkan penilaian terbanyak pada tiap indikator, digunakan untuk menilai kepraktisan dan penerimaan media dari perspektif pengguna.

9. Revisi Akhir

- Melakukan penyempurnaan akhir terhadap media berdasarkan hasil uji efektivitas dan masukkan guru dan kepuasan siswa.

3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Perjuangan Terpadu serta di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, khususnya untuk kegiatan validasi ahli bahasa, ahli materi dan ahli media yang melibatkan dosen sebagai evaluator. Lokasi dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran komik untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar.

3.3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ditentukan berdasarkan tahapan pengembangan yang meliputi desain, evaluasi, dan validasi produk. Berikut adalah rincian subjek pada setiap tahapan:

1. Tahap Desain dan Pengembangan Produk

- Desainer/Peneliti: Peneliti sendiri sebagai pengembang media komik.
- Guru Kelas IV: Sebagai informan dalam tahap analisis kebutuhan dan validasi isi awal.
- Ilustrator/*Visual Designer*: Membantu dalam pengembangan visual komik.

2. Tahap Evaluasi Produk

- Evaluator Ahli Media: 2 dosen atau praktisi yang ahli dalam bidang teknologi/media pembelajaran.
- Evaluator Ahli Materi Bahasa Indonesia: 1 guru dan 1 dosen yang memahami materi Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar.

- Evaluatur Ahli Bahasa: 1 guru dan 1 dosen atau pakar bahasa yang menilai aspek kebahasaan dalam media komik, seperti kejelasan kalimat, struktur wacana, dan kesesuaian gaya bahasa untuk anak usia SD.
- Guru Kelas IV: Memberikan penilaian kelayakan dari perspektif pengguna langsung di kelas.
- Siswa Kelas IV: Sebanyak 20 siswa digunakan sebagai subjek uji coba terbatas terhadap media pembelajaran komik.

3. Tahap Validasi Produk

- Guru dan Siswa: Digunakan untuk validasi penggunaan di kelas dan penilaian keterterimaan media.
- Evaluatur Ahli: Terlibat kembali untuk menilai perbaikan media setelah revisi dari uji coba awal.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian dapat menggunakan beberapa instrumen yang dapat dijadikan pedoman dan memudahkan penelitian. Instrumen penelitian ialah suatu alat maupun wadah yang digunakan untuk mengumpulkan sejumlah data yang diperlukan dalam penelitian, agar dapat memudahkan peneliti untuk mengolah secara sistematis (Suharsimi Arikunto, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, kuisioner, tes serta studi dokumentasi.

1) Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran membaca pemahaman di kelas serta kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan tersebut. Observasi difokuskan pada strategi yang digunakan guru dalam mengajarkan membaca pemahaman, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, hambatan yang dihadapi siswa dalam memahami bacaan, serta media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar. Hasil observasi ini menjadi dasar penting dalam pengembangan media komik agar produk yang dihasilkan relevan dengan kondisi nyata di lapangan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut

Sugiyono (2016), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dengan mengamati dan mencatat fenomena yang diteliti secara langsung di lapangan, sehingga memungkinkan diperoleh data yang objektif dan mendalam sebagai dasar dalam merancang produk pengembangan.

2) Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis (Adriansyah, Risnita dan Jailani, 2023) angket dijabarkan secara teratur kedalam daftar klasifikasi yang digunakan, angket kelayakan media bertujuan untuk menilai media pembelajaran komik, sedangkan angket respon siswa memiliki tujuan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

3) Tes

Instrumen tes pada penelitian ini, berupa *pretest* dan *posttest* untuk menilai sejauh mana siswa dapat memahami soal berbentuk cerita setelah penggunaan media. *Pre-test* digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat di kuasai oleh siswa, sedangkan *post-test* dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi dan pokok penting materi yang dipelajari (Magdalena, Annisa, Ragin dan Ishaq, 2021). Subjek penelitian diberi *pretest* pada awal pertemuan dan diberi *posttest* setelah adanya penggunaan media pembelajaran komik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data secara sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan analisis dan interpretasi hasil penelitian. Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti (Hamni, 2016). Data- data didapatkan dari variabel

yang diamati, dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan kuesioner, *pre-test*, *post-test*, dan observasi. Instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di SD dibuat dengan mengikuti tahap- tahap yang ada dalam model DnD.

Tabel 3.1 Tahap Model DnD

No.	Tujuan Instrumen	Deskripsi Isi Instrumen	Nama Instrumen	Tahap Penelitian
1	Mengidentifikasi kondisi nyata proses pembelajaran membaca pemahaman sebelum media dikembangkan	Lembar observasi terstruktur berisi aspek: metode guru, interaksi siswa, penggunaan media, keterlibatan siswa, hambatan pembelajaran	Observasi Pembelajaran	Desain Produk
2	Menyelaraskan desain media dengan kurikulum dan kompetensi dasar	Format analisis dokumen (silabus, RPP, buku ajar) untuk mencocokkan materi yang akan dimuat dalam komik dengan standar pembelajaran	Analisis Dokumen	
3	Menyusun sketsa awal media komik	Lembar perancangan isi: <i>layout</i> halaman, isi narasi dan dialog, ilustrasi awal, teks berjenjang (<i>text leveling</i>) pada level 3–4	Desain Produk Awal	
4	Menilai aspek tampilan visual dan teknis media komik	Skala Likert (1–4) untuk warna, ilustrasi, komposisi, font, tata letak, daya tarik visual, dan keterbacaan	Lembar Validasi Ahli Media	Pengembangan Produk

5	Menilai kesesuaian isi dengan KD/indikator Bahasa Indonesia SD	Skala Likert (1–4) untuk kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, relevansi isi dengan tema dan indikator pembelajaran	Lembar Validasi Ahli Materi	
6	Menilai kebahasaan: struktur kalimat, keterbacaan, dan pilihan kata	Skala Likert (1–4) untuk aspek ejaan, tata bahasa, struktur kalimat, dan kesesuaian gaya bahasa untuk siswa SD	Lembar Validasi Ahli Bahasa	
7	Menilai keterterimaan dan kemanfaatan media dalam pembelajaran	Skala Likert (1–5) untuk aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian materi, dan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	Angket Respon Guru	Evaluasi Produk
8	Menilai tanggapan siswa terhadap media dari aspek ketertarikan dan pemahaman	Format Likert sederhana (1–4) atau ikon (emoticon senyum, netral, sedih), aspek: menarik/tidak, mudah dimengerti/tidak, seru/tidak	Angket Respon Siswa	
9	Mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam memahami teks setelah menggunakan komik	Soal pilihan ganda/uraian yang menilai aspek membaca pemahaman: ide pokok, detail, simpulan, inferensi, dan kosakata	Tes Membaca Pemahaman (<i>Pre-test</i> & <i>Post-test</i>)	

10	Mengamati pelaksanaan media saat digunakan guru di kelas	Lembar observasi: aktivitas guru saat menggunakan media, keterlibatan siswa, interaksi siswa terhadap teks komik, dan respons umum	Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	
----	--	--	------------------------------------	--

(Sumber: Richey & Klein , 2007)

(Dengan Penyesuaian)

a. Lembar Instrumen Observasi

Instrumen observasi akan diisi untuk menganalisis berbagai aspek pembelajaran sehingga dapat membantu pengembangan media pembelajaran komik, kisi-kisi instrumen observasi ini tersaji sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru

Aspek yang ditanyakan	Indikator
Kesulitan membaca pemahaman	Mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami teks bacaan
Metode pengajaran saat ini	Mengetahui metode pengajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan keterampilan membaca.
Penggunaan media pembelajaran	Mengetahui jenis media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
Minat dan motivasi siswa	Menilai minat dan motivasi siswa terhadap keterampilan membaca.
Kebutuhan pengembangan media	Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis komik.

(Sumber: Saputra, 2019)

(Dengan Penyesuaian)

b. Lembar Angket Validasi Materi

Pada lembar ini, angket akan diisi oleh ahli materi untuk menilai kelayakan dari materi yang sudah disusun oleh peneliti dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi tersaji berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas Isi	• Kesesuaian materi • Kelengkapan materi • Keseimbangan materi • Menarik minat/ perhatian siswa
2.	Kualitas Instruksional	• Kualitas motivasi • Memberi dampak bagi siswa • Memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya • Kualitas tes dan penilaiannya

(Sumber: Setianto, 2019)

(Dengan Penyesuaian)

c. Lembar Angket Validasi Bahasa

Lembar angket ini akan diisi oleh ahli bahasa untuk menilai kelayakan dari penggunaan bahasa yang digunakan oleh peneliti dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli bahasa tersaji berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai
Kelayakan Bahasa	Kejelasan	Kejelasan penggunaan bahasa dalam menyampaikan materi
	Keterbacaan	Tingkat keterbacaan teks sesuai dengan peserta didik kelas IV SD
	Kesesuaian	Kesesuaian bahasa dengan konteks materi yang disampaikan
	Komunikatif	Kemampuan bahasa dalam memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi

(Sumber: Kusuma, 2021)

(Dengan Penyesuaian)

d. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan dan diisi oleh ahli media. Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media tersaji berikut.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Fungsi Media Pembelajaran	• Sensitivitas kode QR berjalan dengan baik. • Evaluasi secara <i>online</i> dapat dibuka dengan lancar.
2.	Efisiensi	• Dapat mengembangkan minat membaca peserta didik. • Kemudahan dalam menggunakan media. • Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. • Dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
3.	Desain dan Tampilan	• Pemilihan huruf dapat dibaca dengan jelas. • Ukuran huruf sesuai. • Proporsi gambar.

(Sumber: Setianto, 2019)

(Dengan Penyesuaian)

e. Lembar Angket Respons Guru

Lembar angket ini untuk mengetahui respon guru sebagai pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi instrumen validasi respon guru tersaji berikut.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Isi	• Isi komik cocok untuk pembelajaran membaca pemahaman. • Proses belajar menjadi variatif. • Membantu guru dalam proses pembelajaran. • Meningkatkan kualitas pengajaran. • Penjelasan dalam teks komik mudah diterima oleh siswa.

Media	• Media komik dapat menarik perhatian peserta didik kelas IV SD. • Media komik cocok digunakan untuk pembelajaran. • Media komik mudah digunakan. • Media dapat digunakan berulang (<i>reusable</i>).
-------	--

(Sumber: Setianto, 2019)

(Dengan Penyesuaian)

f. Lembar Respons Peserta Didik

Lembar angket ini untuk mengetahui respon peserta didik sebagai pengguna dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi instrumen validasi respon guru tersaji berikut.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai
Kebermanfaatan	Materi	• Materi mudah dimengerti • Penyampaian materi yang menarik • Meningkatkan motivasi dalam membaca
	Bahasa	• Bahasa mudah dipahami
Desain dan tampilan	Media	• Tulisan mudah dibaca • Tampilan gambar menarik

(Sumber: Setianto, 2019)

(Dengan Penyesuaian)

g. Lembar Keberterimaan Produk

Instrumen ini dapat digunakan untuk mengukur keberterimaan produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru setelah mencoba dan menggunakan produk tersebut dalam pembelajaran. Kisi-kisi instrumen keberterimaan produk tersaji berikut.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Keberterimaan Produk

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan Penggunaan	Guru merasa produk ini mudah digunakan.
2.		Guru merasa produk ini terlalu rumit untuk digunakan.

3.		Guru merasa produk ini sangat intuitif.
4.	Bantuan Teknis	Guru merasa memerlukan bantuan teknis untuk menggunakan produk ini.
5.	Kepercayaan Diri	Guru merasa sangat percaya diri menggunakan produk ini.
6.	Kebutuhan Waktu	Guru merasa produk ini memerlukan banyak waktu untuk dipahami.
7.	Efisiensi Penggunaan	Guru merasa produk ini sangat efisien dalam penggunaannya.
8.	Fitur yang Tidak Perlu	Guru merasa produk ini memiliki banyak fitur yang tidak perlu.
9.	Kenyamanan Penggunaan	Guru merasa nyaman menggunakan produk ini dalam pembelajaran.
10.	Kemudahan Pembelajaran	Guru merasa produk ini cukup mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam proses pembelajaran.

(Sumber: Brooke, 1986)

(Dengan Penyesuaian)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan pada data kualitatif dan data kuantitatif.

3.6.1 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari observasi. Data tersebut dianalisis untuk mendapatkan gambaran pengembangan media pembelajaran komik yang dikembangkan peneliti. Analisis data pada penelitian ini mengacu pada model dari Miles dan Huberman yang memiliki tiga komponen yaitu : reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. (Shafira, 2022). Data kualitatif dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut .

1. Reduksi data

Data yang diperoleh dari observasi lapangan selama penelitian berlangsung. Data ini akan digunakan untuk keperluan pengembangan media pembelajaran komik.

2. Sajian data

Data yang didapatkan setelah uji validasi media pembelajaran komik oleh para ahli akan disajikan melalui tabel ataupun grafik pada bab

3. Penarikan kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan interpretasi data, maka akan dilakukan penarikan kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran komik pada materi Aku dan Cita-Citaku sekolah dasar untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah.

3.6.2 Data Kuantitatif

1. Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk berdasarkan data validasi ahli dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik untuk keterampilan membaca pemahaman di SD dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan statistik deskriptif, khususnya analisis modus. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi yang diisi oleh para ahli, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan menggunakan skala Likert (misalnya 1–5), sehingga menghasilkan data numerik diskrit. Modus, yaitu nilai yang paling sering muncul, digunakan untuk mengetahui respons dominan para ahli terhadap setiap butir pernyataan yang mencerminkan kualitas media. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai aspek mana yang dianggap paling menonjol kelayakannya menurut para ahli. Rumus modus yang digunakan adalah nilai dengan frekuensi tertinggi dalam data; apabila nilai modus menunjukkan skor tinggi (misalnya 4 atau 5), maka media dianggap layak atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Rumus modus yang digunakan untuk data diskrit adalah:

$$Mo = \% \text{terbanyak}$$

Artinya, nilai pada angket yang memiliki frekuensi tertinggi dianggap mewakili tanggapan terbanyak terhadap media. Dengan demikian, analisis modus membantu menilai sejauh mana media komik diterima dan dinilai positif oleh validator.

2. Analisis Respon Siswa dan Guru

Analisis tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran komik dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif, khususnya analisis modus. Data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa dan guru setelah implementasi media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan menggunakan skala Likert (misalnya 1–5), sehingga menghasilkan data numerik diskrit. Modus, yaitu nilai yang paling sering muncul dalam data, digunakan untuk mengidentifikasi respons yang paling dominan terhadap setiap pernyataan dalam angket. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui persepsi umum siswa dan guru mengenai kebermanfaatan, keterbacaan, daya tarik, serta efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Rumus modus yang digunakan adalah nilai dengan frekuensi tertinggi dalam distribusi data; apabila nilai modus cenderung tinggi (misalnya 4 atau 5), maka media dinilai positif dan layak digunakan dari sudut pandang pengguna langsung, yakni guru dan peserta didik. Rumus modus yang digunakan untuk data diskrit adalah:

$$Mo = \text{\%terbanyak}$$

Artinya, nilai pada angket yang memiliki frekuensi tertinggi dianggap mewakili tanggapan terbanyak terhadap media. Dengan demikian, analisis modus membantu menilai sejauh mana media komik diterima dan dinilai positif oleh pengguna.

3. Analisis Peningkatan Kemampuan Peserta Didik

Analisis peningkatan kemampuan peserta didik dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik untuk keterampilan membaca pemahaman di SD dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui statistik inferensial, yaitu koefisien dan uji t (uji-t). Analisis ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik. **Uji-t (paired sample t-test)** digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara

skor *pre-test* dan *post-test* . Jika nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari hasil uji t lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga media komik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Rumus ini menunjukkan seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah siswa menggunakan media pembelajaran, dengan klasifikasi kategori tinggi, sedang, atau rendah. Selain itu, uji t diperlukan untuk mengetahui apakah perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* bersifat signifikan secara statistik, menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{d}}{sd} \sqrt{n}$$

Uji ini memperkuat temuan bahwa peningkatan hasil bukan terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai dampak penggunaan media komik yang dikembangkan. Dengan demikian, penggunaan koefisien dan uji t sangat penting untuk memberikan bukti kuantitatif atas keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

4. Analisis Keberterimaan Produk

Salah satu cara untuk mengukur keabsahan ini adalah dengan menggunakan *System usability scale* (SUS), yang merupakan metode yang tepat untuk menilai kelayakan dan kemudahan penggunaan media dari sudut pandang pengguna, dalam hal ini guru. SUS memberikan penilaian yang kuantitatif dan objektif mengenai seberapa efektif dan mudah digunakan media komik oleh guru. Angket SUS terdiri dari 10 item pernyataan dengan skala Likert 1–5, yang mencakup berbagai aspek seperti kemudahan penggunaan, kepuasan, dan kegunaan media. Rumus perhitungan SUS yang digunakan adalah dengan mengalikan jumlah skor yang sudah disesuaikan dengan angka 2,5 agar berada pada skala 0 hingga 100. Skor yang lebih tinggi menunjukkan bahwa media tersebut lebih layak dan mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Rumus perhitungannya adalah:

$$\text{Skor SUS} = (\sum^s) \times 2.5$$

Dengan item ganjil yang dihitung sebagai (Nilai Jawaban - 1) dan item genap sebagai (5 - Nilai Jawaban). Setelah perhitungan, hasil SUS akan memberikan skor antara 0 hingga 100 yang menunjukkan tingkat keberterimaan produk. Umumnya, skor di atas 68 dianggap baik, sedangkan skor di bawah 68 menunjukkan adanya potensi perbaikan pada produk. Dengan cara ini, penilaian yang dilakukan oleh guru dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kepraktisan dan efektivitas media komik dalam konteks pembelajaran. Penggunaan metode SUS sangat relevan dalam penelitian ini karena memberikan bukti kuantitatif yang dapat dipertanggungjawabkan mengenai keberhasilan media dalam memenuhi kebutuhan guru. Dengan hasil skor SUS yang dihitung, peneliti dapat mengetahui area-area yang perlu diperbaiki atau bagian media yang sudah sangat sesuai dengan harapan pengguna, yaitu guru. Secara keseluruhan, SUS membantu memastikan bahwa media komik yang dikembangkan tidak hanya inovatif, tetapi juga praktis dan efisien dalam penggunaannya di kelas.