

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Pendekatan penelitian dalam pengembangan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan pada anak tunarungu, menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011, hlm. 297) pengembangan atau *Research and Development* ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan dan kemenarikan dari produk tersebut. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Menurut Setyosari (2010, hlm. 194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.

#### **3.2 Partisipan**

Partisipan adalah semua orang yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut Lexy J. Moleong (2019) Partisipan adalah orang yang dapat memberikan informasi yang diperlukan. Merujuk pada pendapat De Poy & Gitlin (2015) partisipan adalah individu-individu yang menjalin kerja sama dengan peneliti, berkontribusi dalam pengambilan keputusan pada riset, serta menyampaikan kepada peneliti mengenai hal-hal yang mereka ketahui atau alami. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak tunarungu dan *expert judgement*.

#### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011, hlm. 80). Populasi dalam penelitian ini adalah anak tunarungu kelas VII di SLBN 2

Centra PK-PLK Kota Cimahi yang berjumlah lima orang dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan menggunakan sampel jenuh, yang dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, dikarenakan populasi yang digunakan pada penelitian ini relatif kecil, kurang dari tiga puluh orang (Sugiyono, 2011, hlm. 85).

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Terdapat dua jenis teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu teknik kualitatif (wawancara, observasi) dan teknik kuantitatif (angket validasi ahli, tes). Berikut penjabaran teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan:

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas yang bertujuan untuk mengetahui tanggapannya terhadap kemampuan memahami isi bacaan dari anak tunarungu. Wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pendapat, persepsi, atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus pada masalah yang dikaji dalam penelitian.

#### 3. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek bahasa, aspek tampilan layar dan aspek produk.

#### 4. Tes

Tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes evaluatif, sebagaimana yang diungkapkan Sukmadinata (2011, hlm. 223) bahwa tes evaluatif digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan anak. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam memahami isi bacaan setelah menggunakan media komik digital.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Secara umum penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tahapan utama yaitu pengembangan dan pengujian. Pengembangan dan pengujian media komik digital menggunakan model desain *ADDIE* (*Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda (dalam Prawiradilaga, 2008, hlm. 21) terdiri dari lima tahap pengembangan, namun hanya akan dilaksanakan hingga tahap keempat yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan). Berikut penjelasan dari tahap pengembangan *ADDIE* yang akan peneliti lakukan.

#### 1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam memahami isi bacaan sehingga dibutuhkannya media pembelajaran. Hal yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran, dalam tahap analisis ini peneliti akan melakukan identifikasi tema pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 agar pengembangan media komik digital sesuai dengan kurikulum. Selanjutnya melakukan analisis kebutuhan media yang akan dikembangkan. Hal-hal yang dibutuhkan yakni: isi bahan pelajaran, kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan (komik digital) yang bisa diakses dengan membuka *smartphone/handphone* dan keterampilan guru serta anak tunarungu dalam menggunakannya.

#### 2. *Design* (Desain)

Selanjutnya tahap desain media atau perancangan produk meliputi:

##### a. Perancangan Plot

Perancangan plot berfungsi sebagai media penyampai ide atau gagasan kepada orang lain dalam bentuk gambar atau teks. Isi perancangan plot komik digital terdiri dari arah cerita dan deskripsi plot yang bertujuan untuk mempermudah proses pembuatan media komik digital dan

memudahkan orang lain dalam memahami alur dari isi cerita yang akan disampaikan.

b. Penokohan

Menentukan tokoh yang berperan sebagai aktor dalam cerita komik digital.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media komik digital terdapat beberapa langkah yang dilalui sebagai berikut:

a. Pembuatan Komik

Semua hal yang berkaitan dengan pengaturan tampilan (*sketch, lineart, coloring*) menggunakan *software Paint Tool SAI*.

b. Digitalisasi

Pengaplikasian komik kedalam tahap digitalisasi yang berbasis android yang dimana komik dapat diakses melalui *smartphone*.

c. Validasi

Tahap selanjutnya adalah validasi oleh penilaian ahli (*expert judgement*) terkait media komik digital yang tepat sebagai media pembelajaran.

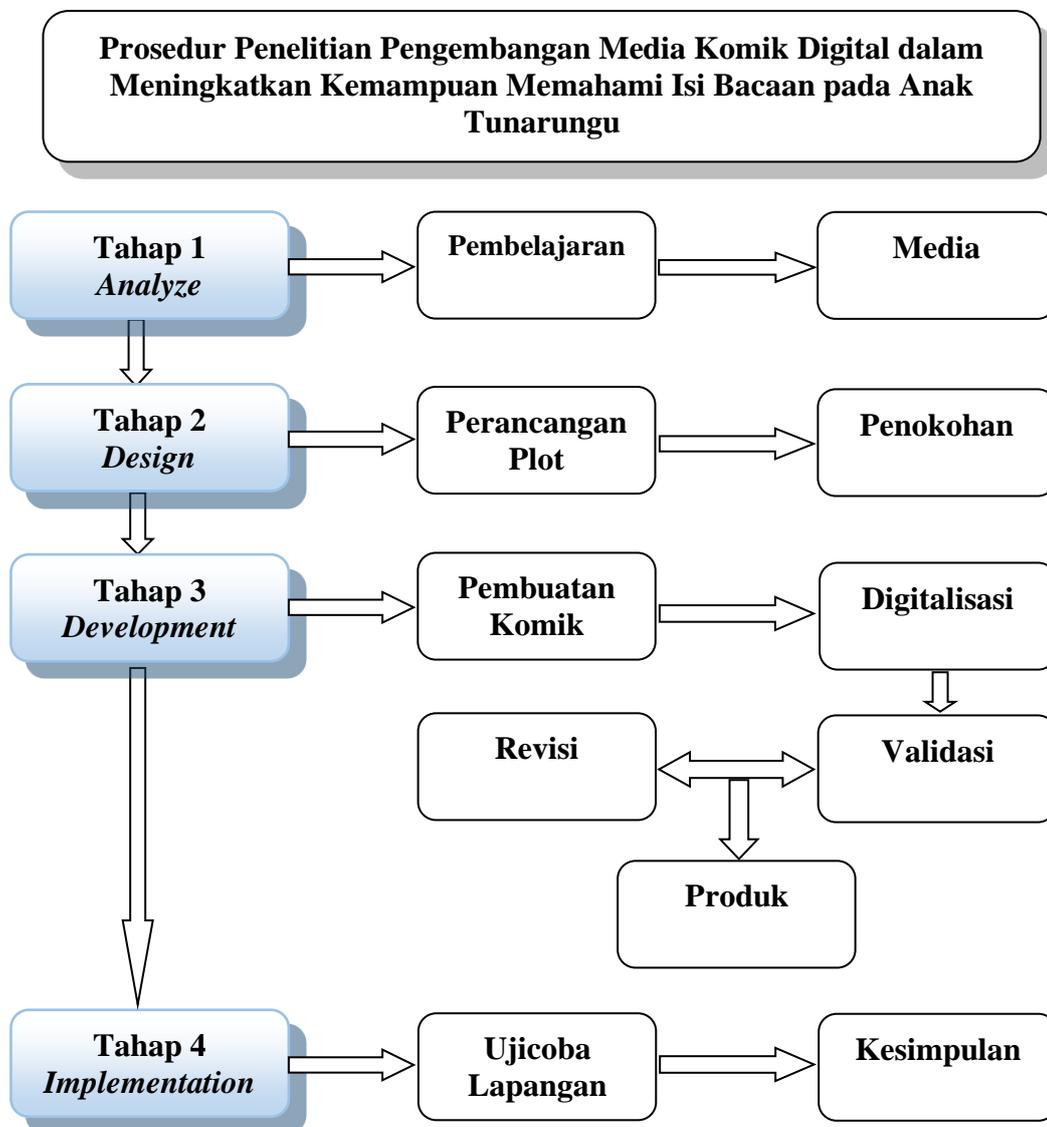
d. Revisi

Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahapan kegiatan keterlaksanaan media komik digital yang telah divalidasi. Peneliti melakukan uji coba lapangan dalam pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media komik digital pada pembelajaran yang telah didesain sesuai dengan identifikasi awal di SLBN 2 Centra PK-PLK Kota Cimahi.

Berdasarkan tahapan pengembangan *ADDIE* di atas, maka prosedur penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1  
Prosedur Penelitian

### 3.6 Analisis Data

#### 3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Data yang bersifat kualitatif dilakukan analisis secara non statistik sesuai dengan hasil yang bersifat deskriptif. Data deskriptif tersebut dilakukan analisis isinya. Untuk melakukan analisis maka dibutuhkan kejelasan instruksi dalam pengumpulan data agar proses penentuan katagori jawaban akan lebih terarah. Patton (2002, hlm. 32) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif analisis data adalah upaya untuk memahami apa yang diamati di lapangan, kemudian mengaitkan data yang telah diperoleh dari hasil pengamatan, studi dokumentasi, dan memadukan data-data tersebut secara terintegrasi dan komprehensif. Menurut pendapat Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 249) bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui proses reduksi data, display data serta membuat kesimpulan dan verifikasi.

#### 3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian kualitas produk yang diperoleh dari angket validasi ahli kemudian dianalisis dan ditafsirkan berkaitan dengan desain penelitian. Setelah data dikumpulkan dan dipersentasekan, selanjutnya hasil analisis akan dicocokkan dengan skala likert yang akan digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok (Sugiyono, 2011, hlm. 93). Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kriteria Tingkat Kelayakan

Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
80-100	Valid / Tidak revisi
60-79	Cukup Valid / Tidak revisi
40-59	Kurang Valid / Revisi sebagian
0-39	Tidak Valid / Revisi

Menurut Arikunto (2006, hlm. 313) untuk menentukan hasil presentasenya menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besar presentase

$\sum x$  = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Berdasarkan kriteria di atas, komik digital dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli.

Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana anak tunarungu memahami isi bacaan dengan menggunakan media komik digital akan diukur dengan menggunakan tes. Nilai yang diperoleh dari tes akan dibandingkan dengan nilai KKM (63) sebagai acuan minimal pencapaian anak. Analisis data ini dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil evaluasi dengan nilai KKM. Skor tes kemampuan memahami isi bacaan dikonversikan ke dalam nilai, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kemampuan memahami isi bacaan anak tunarungu dikatakan meningkat apabila telah mencapai nilai yang diperoleh minimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai sebesar 63. Adapun kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2

Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria
80-100	Mampu Sekali
70-79	Mampu
60-69	Cukup Mampu
50-59	Kurang Mampu
0-49	Tidak Mampu