BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *design and development* (D&D). Metode ini dipilih dalam penelitian pengembangan karena peneliti memiliki tujuan akhir di bidang pendidikan yaitu membuat produk baru atau melakukan perbaikan terhadap produk lama untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif dan produktif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika siswa kelas II sekolah dasar.

Richey dan Klein (2007, hlm. 1) memaparkan bahwa model penelitian *design and development* (D&D) merupakan studi yang sistematis terhadap roses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam pembuatan produk serta model pembelajaran baru atau menyempurnakan dari yang sudah ada. Metode D&D merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memberitahukan bahwa suatu permasalahan dalam dunia pendidikan telah ditemukan solusinya dan diselesaikan secara empiris dan sistematis dengan serangkaian langkah-langkah penelitian pada proses desain, pengebangan dan evaluasi. (Richey dan Klein dalam Ihsan, 2017, hlm. 27)

Tujuan dipilihnya model penelitian *design and development* (D&D) untuk menghasilkan produk pendidikan berupa bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar untuk siswa kelas II sekolah dasar yang menyenangkan sehingga memudahkan mereka untuk memperdalam pemahaman konsep matematika terhadap materi yang ada dalam tema 8 subtema 2 menjaga keselamatan di rumah.

Produk ini diharapkan menjadi sebuah jembatan yang mampu mengatasi kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran tematik. Oleh karena itu, salah satu cara yang dilakukan peneliti adalah melalui pengembangan yang

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berorientasi pada produk berupa pengembangan bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar untuk kelas II SD yang difokuskan untuk pada subtema 2 menjaga keselamatan di rumah.

Peneliti menggunakan model pengembangan PPE (*Planning, Production, Evaluation*) menurut Richey dan Klein (dalam Kharisma, 2016, hlm. 28), yaitu dengan rincian sebagai berikut.

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu merencanakan pembuatan produk untuk tujuan tertentu, dalam hal ini mengatasi kurang bervariasinya bahan ajar yang membuat siswa mudah bosan. Pada tahap ini peneliti menetapkan sebuah produk yang akan dikembangkannya berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dengan cara studi observasi dan wawancara tidak terstruktur.

2. *Production* (Produksi)

Pada tahap produksi berisi serangkaian kegiatan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Setelah data-data didapatkan di lapangan, maka langkah selanjutnya pada tahap produksi ini adalah dengan melakukan perancangan produk awal, menentukan kebutuhan perangkat, dan melakukan pembuatan produk awal. Pembuatan produk mengacu pada rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan kegiatan dalam menilai kelayakan produk yang dilakukan oleh para ahli (*expert judgment*). Kegiatan evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelamahan dari produk yang dikembangkan serta meminta masukan para ahli sehingga produk dapat memiliki kualitas lebih baik dan layak untuk digunakan dalam mengatasi masalah yang ditemukan oleh peneliti. Setelah melakukan proses validasi kepada ahli, peneliti melakukan revisi dan pembuatan produk final sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan para ahli terhadap produk bahan ajar.

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model PPE yang telah dipaparkan sebelumnya, bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa tahap pengembangan yang meliputi: tahap *planning* yang meliputi tahap observasi, pengumpulan data, menganalisis kompetensi dan strategi yang direncanakan, tahap *production* atau pengembangan produk dan tahap *evaluation* atau uji coba kepada para ahli.

Pada tahap *planning* atau perencanaan berisi pengumpulan data yang bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan teoritis yang dapat memperkuat pengembangan produk. Konsep tersebut dijadikan dasar pengembangan agar materi yang disusun dalam bahan ajar tidak keluar dari jalurnya. Konsep maupun teori-teori yang diambil dijadikan sebagai pembatas bahasan penelitian pengembangan produk ini. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data dari lapangan berupa hasil wawancara. Selain itu, peneliti juga merumuskan tujuan penggunaan produk, pengguna produk, serta deskripsi dari komponen-komponen produk.

Selanjutnya pada tahap *production* ini meliputi penulisan isi bahan ajar, beserta kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai oleh siswa dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar ini.

Kemudian tahap *evaluation* ini meliputi uji coba produk kepada para ahli untuk mengetahui kevalidan dari bahan ajar yang dikembangkan. Hasil uji coba kepada para ahli yang berisi masukan dan saran juga dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan revisi atau penyempurnaan agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih baik.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 1 Kedawung yang berada di Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon. Suasana lingkungan di sekitar sekolah sangat tertib, disiplin, sejuk, dan jauh dari keramaian karena letaknya berada di dalam komplek. Hal tersebut membuat para siswa menjadi nyaman dan fokus untuk belajar tanpa adanya kebisingan seperti di jalan raya.

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021, dengan waktu kurang lebih lima bulan, yaitu pada bulan Maret 2021 sampai dengan Agustus 2021.

D. Partisipan

Dalam penelitian *desain and development* (D&D) ini, partisipan yang dimaksud merupakan para ahli yang dipilih untuk melakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validator penelitian ini dibutuhkan ahli isi/materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

a. Validasi Ahli Isi/Materi

Ahli materi atau isi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran tematik . adapun kualifikasi ahli materi/isi dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Menguasai karakteristik pembelajaran tematik
2) Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan
3) Bersedia sebagai penguji produk bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar pada subtema 2 menjaga keselamatan di rumah untuk kelas II sekolah dasar.

b. Validasi Ahli Desain

Ahli desain yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar, pada dasarnya memiliki kriteria yang sama dengan ahli materi/isi akan tetapi ahli desain pembelajaran harus yang mempunyai kemampuan dalam bidang desain pembelajaran.

c. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa diperlukan untuk menilai apakah bahasa yang digunakan pada produk bahan ajar mudah dimengerti atau tidak bagi siswa sekolah dasar.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Observasi merupakan kegiatan melihat, mengamati, mencatat suatu gejala atau peristiwa yang telah direncanakan secara sistematik dengan bantuan alat/instrument untuk merekam dan mencatat serangkaian hal yang ditemukan di lapangan. Yehoda, dkk (dalam Utami, 2019 hlm. 41) menjelaskan pengamatan akan menjadi alat pengumpulan data yang baik apabila : (1) mengacu kepada tujuan penelitian, (2) direncanakan secara sistematik, (3) mencatat hal-hal yang ditemui (4) dapat dicek. Peneliti sebagai observer menggunakan seluruh panca indera untuk mengumpulkan data melalui interaksi langsung dengan hal-hal yang sedang diamati. Peneliti melakukan observasi di kelas II pada saat pembelajaran.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2016, hlm. 33). Angket ini diberikan kepada para ahli setelah bahan ajar selesai dibuat untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Angket berisi pendapat para validator tentang bahan ajar yang dikembangkan sebelum revisi. Angket ini kemudian dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi agar bahan ajar menjadi lebih baik.

3. Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi verbal yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari narasumber. Wawancara bersifat fleksibel yang mampu menghimpun data lebih banyak dan mendalam karena berhadapan langsung dengan informan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung pada penelitian ini untuk mendapatkan informasi. Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan sebelumnya sebagai acuan selama kegiatan wawancara berlangsung agar memudahkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lengkap, jelas dan rinci. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II di SDN 1 Kedawung. Wawancara dilakukan untuk menganalisis masalah terkait kegiatan pembelajaran beserta bahan ajar yang digunakan di SD terkait.

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

F. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa instrument pengumpulan data, antara lain lembar observasi, lembar wawancara dan lembar angket yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Pedoman Observasi

Pada penelitian ini, kegiatan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas II berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan maksud agar peneliti mendapatkan data yang akurat di lapangan mengenai metode pengajaran yang dilakukan oleh guru di SD terkait. Aspek yang diamati peneliti yaitu mengenai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru, penggunaan media pendukung, serta kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi

No.	Indikator	Kisi-Kisi Observasi	Hal yang diamati
1.	Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	Kondisi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung	Peran serta siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2.	Cara mengajar guru	Metode pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran	guru menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan.
3.	Kendala dalam pembelajaran	Kendala-kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung	Permasalahan yang muncul selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

Sumber : Utami (2019, hlm. 44)

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pewawancara dari narasumber. Dalam hal ini, peneliti sebagai pewawancara dan narasumber yang dipilih yaitu guru kelas II di SDN 1 Kedawung. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data lebih lanjut mengenai cara mengajar guru beserta kendala-

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kendala yang mungkin muncul dalam pembelajaran. Sebelum melakukan proses wawancara, peneliti membuat kisi-kisi wawancara sebagai pedoman bagi peneliti dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada guru kelas II sekolah dasar. Kisi-kisi wawancara yang telah dibuat peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru Kelas II SD

Indikator	Topik Pertanyaan	No. Item
Kendala selama pembelajaran	Kesulitan atau kendala-kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung.	1
Cara mengajar guru	Cara mengajar atau metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.	2,3,4
Referensi mengajar	Sumber-sumber yang digunakan oleh guru dalam membantu kegiatan pembelajaran.	5,6
Hasil yang diharapkan	Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran tematik.	7,8

Sumber: Hardiyanti, 2021

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara dengan Guru Kelas II SD

Indikator	Pertanyaan Wawancara
Kendala selama pembelajaran	1. Kesulitan apa yang dihadapi siswa kelas II selama pembelajaran ini?.
Cara mengajar guru	2. Apakah sekolah menerapkan konsep pembelajaran tematik atau parsial? 3. Selama ini metode apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran? 4. Bagaimana pengaruh pembelajaran tematik menggunakan WhatsApp terhadap siswa?
Referensi mengajar	5. Apakah ibu membuat bahan ajar sendiri untuk diberikan kepada siswa dalam menjelaskan materi? 6. Bagaimana pendapat ibu mengenai bahan ajar jarak jauh yang digunakan saat ini oleh siswa?
Hasil yang diharapkan	7. Menurut ibu seperti apa bahan ajar yang baik untuk siswa kelas II khusunya? 8. Bagaimana menurut ibu mengenai bahan ajar yang berbasis cerita bergambar?

Sumber : Hardiyanti, 2021

3. Lembar Angket

Angket atau kuisioner merupakan salah satu cara atau teknik pengumpulan data. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket bertujuan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan bahan ajar berbasis cerita bergambar, ketepatan perancangan atau

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

desain pembelajaran, ketepatan isi dalam bahan ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan bahan ajar.

Pada penelitian ini, angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban sebagai berikut:

1) Skor 1, menyatakan sangat tidak baik, sangat tidak layak, sangat tidak jelas, sangat tidak sesuai, sangat tidak efektif.
2) Skor 2, menyatakan tidak tepat, tidak layak, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, tidak efektif.
3) Skor 3, menyatakan cukup tepat, cukup layak, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup efektif.
4) Skor 4, menyatakan baik, layak, tepat, sesuai, jelas, menarik, efektif.
5) Skor 5, menyatakan sangat tepat, sangat layak, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat efektif.

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai bahan revisi. Adapun angket yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi atau materi dalam bahan ajar.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Aspek Kurikulum	Kesesuaian Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar	1,2
		Pemilihan tujuan dan indikator	
2.	Aspek Penyajian Materi	Ketepatan judul tema dengan uraian materi	3,4,5,6,7,8
		Materi mudah dipahami	
		Penyajian materi	
		Komponen Isi	
		Kejelasan petunjuk	
		Konsistensi Isi	
3.	Aspek Evaluasi	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan	9,10
		Evaluasi mudah dipahami	

Sumber : Adaptasi dari Skripsi Wilinda (2020)

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Desain

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Aspek Kualitas Tampilan	Tampilan Bahan Ajar	1,2,3,4,5
		Penyajian Tampilan Awal	
		Kejelasan Materi	
		Kesesuaian Proporsi Gambar	
		Kemenarikan Desain Cover	
2.	Aspek Rekayasa Bahan Ajar	Kemudahan Pencarian Konten (materi)	6
3.	Aspek Keterlaksanaan	Penggunaan bahan ajar	7,8
		Penyajian bahan ajar belajar mandiri	
4.	Aspek Interface	Tata letak gambar dan teks	9,10,11
		Desain tampilan bahan ajar	
		Ketepatan pemilihan warna, ukuran dan jenis huruf.	
5.	Aspek Kesesuaian	Penggunaan bahan ajar di mana saja	12,13
		Penggunaan bahan ajar di luar ruangan	

Sumber : Adaptasi dari skripsi Wilinda (2020)

3) Angket penilaian atau tanggapan ahli bahasa

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Aspek Kebahasaan	Kejelasan petunjuk	1,2,3,4,5,6,7,8
		Bahasa mudah dipahami	
		Ketepatan dialog teks	
		Kesesuaian bahasa formal dan non-formal	
		Ketepatan ejaan	
		Bahasa dalam petunjuk pengerjaan soal	
		Bahasa dalam uraian materi	
		Keefektifan kalimat	

Sumber : Adaptasi dari skripsi Rahmawati (2018)

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang akan dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai dengan jenis data pada umumnya, yaitu :

1. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase melalui angket penilaian sebagai berikut:

a. Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen buku ajar. Ketetapatan komponen buku ajar meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan buku ajar agar menjadi lebih efektif.
b. Penilaian praktisi pembelajaran tentang kelengkapan materi, sistematik uraian, bahasa, instrument, dan penggunaan bahan ajar.
c. Hasil belajar siswa sebelum (*pre-test/test before treatment)* dan setelah (*post-test/test after trearment)* menggunakan bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar.
d. Angket tanggapan siswa tentang penggunaan bahan ajar berbasis cerita bergambar terkait kemudahan dalam memahami materi, memotivasi dan kemenarikan untuk siswa.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif dalm hal ini berupa masukan, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian dari ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli media dan ahli bahasa.

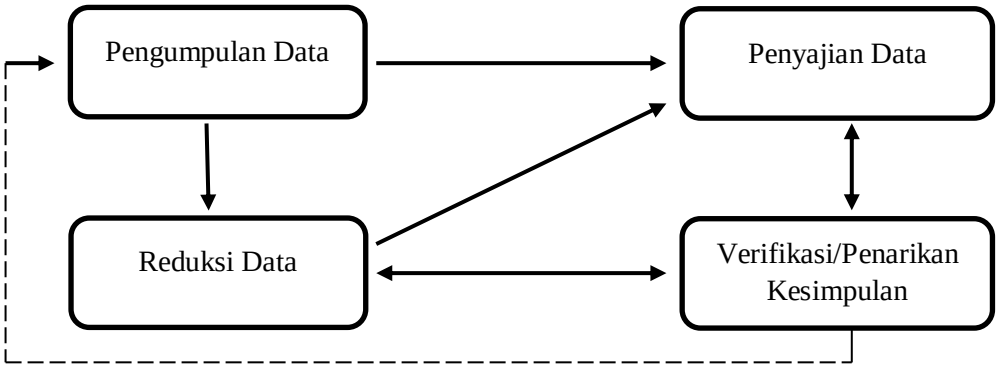
Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

H. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengambilan data secara sistematis untuk mempermudah penulis dalam memperoleh kesimpulan. Pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari hasil pemberian angket, wawancara dan observasi.

1. Analisis Kualitatif

Menurut Miles & Huberman (1994, hlm.12) dalam Ilyas (2016, hlm. 94) analisis data menggunakan beberapa alur kegiatan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan alur kegiatan tersebut, maka secara umum analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam penelitian ini melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) mencatat semua temuan fenomena di lapangan baik melalui wawancara, pengamatan, maupun studi dokumentasi. (2) menelaah kembali catatan yang didapatkan dari hasil pengamatan, wawancara, dan studi dokumentasi, serta memisahkan data yang dianggap penting dan tidak penting secara berulang untuk memeriksa adanya kekeliruan, (3) mendeskripsikan data yang telah melalui proses pembatasan dengan memperhatikan fokus dan tujuan penelitian, dan (4) membuat analisa akhir dalam bentuk laporan hasil penelitian. Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis Miles dan Huberman dapat dilihat pada bagian berikut.



Gambar 3.1 Model Analisis Data Miles dan Huberman
Sumber : Ilyas (2016, hlm. 94)

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini, analisis data kualitatif diperoleh dari data hasil uji coba kelayakan atau validasi produk yang berupa saran, masukan dan komentar terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Data validasi diperoleh dari seorang ahli materi, seorang ahli media/desain, dan seorang ahli bahasa. Hasil data yang diperoleh bertujuan untuk melakukan perbaikan dan melihat kelayakan produk buku yang dikembangkan. Peneliti juga melakukan revisi terhadap desain dan isi produk sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh para validator.

2. Analisis Kuantitatif

1) Analisis Hasil Angket

Analisis data kuantitatif ini berupa skor yang diberikan oleh seorang ahli materi/isi, seorang ahli desain/media dan seorang ahli bahasa terhadap pengembangan buku ajar. Analisis tersebut dilakukan berdasarkan lembar kuesioner yang telah dibuat sebelumnya. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli selanjutnya dihitung jumlah skornya. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Uji angket validasi ahli bahan ajar berbasis cerita bergambar dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (∑R) dengan jumlah skor ideal (N). Adapun rumus menurut Arikunto (dalam Sari, 2015, hlm. 56) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P :Presentase skor (dibulatkan)

∑ R :Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden.

N :Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Hasil dari analisis ini digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk kelas II. Data pengukuran kelayakan media menggunakan rumus untuk menganalisis hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata.

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setelah diperoleh hasil perhitungan persentase, kemudian menentukan tingkat kelayakan produk bahan ajar. Adapun cara yang dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan bahan ajar dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian kelayakan menurut Sudjana (dalam Wilinda, 2020, hlm. 50) berikut ini.

Tabel 3.7 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Menurut Sudjana (dalam Wilinda, 2020, hlm. 50)

Presentase (%)	Kualifikasi
80-100	Sangat Layak
60-79	Layak
40-59	Cukup Layak
20-39	Tidak Layak
0-19	Sangat Tidak Layak

Sumber : Sudjana (dalam Wilinda, 2020, hlm. 50)

Kriteria pada tabel 3.7 dapat dijabarkan dengan penjelasan sebagai berikut.

80%-100% : bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran tematik siswa kelas II sekolah dasar yang dibuat sangat layak untuk dijadikan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

60%-79% : bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran tematik siswa kelas II sekolah dasar yang dibuat layak untuk dijadikan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

40%-59% : bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran tematik siswa kelas II sekolah dasar yang dibuat cukup layak untuk dijadikan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

20%-39% : bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran tematik siswa kelas II sekolah dasar yang dibuat tidak layak untuk dijadikan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

0%-19% : bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran tematik siswa kelas II sekolah dasar yang dibuat tidak layak untuk dijadikan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian dikatakan layak jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli desain dan dan ahli bahasa. Dalam hal ini penilaian harus memenuhi kriteria layak. Jika dalam kriteria tidak layak maka perlu dilakukan revisi sampai memenuhi kriteria layak.

Sri Hardiyanti, 2021
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu