

BAB III

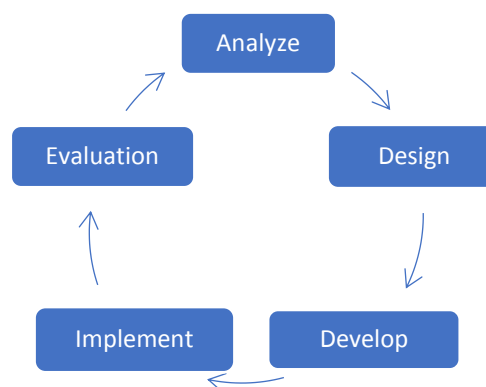
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Untuk mengembangkan komik digital sebagai bahan ajar, penelitian yang dilakukan menggunakan desain model *design and development* atau D&D. Menurut Richey & Klein (2007, hlm. 1) *design and development* diartikan sebagai penelitian yang sistematis yang terdiri dari proses untuk mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi sebuah produk dan alat berdasarkan tujuan penciptaan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Richey & Klein menyebutkan bahwa dalam penelitian *design and development* terbagi menjadi dua penelitian, yaitu penelitian untuk mengembangkan sebuah model dan penelitian untuk mengembangkan sebuah produk (Rusdi, 2019). Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti termasuk dalam penelitian untuk mengembangkan sebuah produk atau alat bantu pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan model ADDIE (dalam Rusdi, 2019, hlm. 116) yang menjelaskan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*.

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE



3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian Desain & Development meliputi *designer*, *developer*, *client*, *evaluator*, dan *user* (Richey & Klein, 2007). Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai *designer* dan *developer*, yaitu peneliti yang dibantu oleh dosen dalam mengembangkan media, *client* adalah lembaga

Berliana Dewi Adinda, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBENTUK RANGKUMAN KOSAKATA (RAKOS) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH SISWA DI MTS MIFTAHUL JANNAH TANGERANG

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

atau mitra yang menjadi sumber dan tempat penelitian, *evaluator* yaitu para ahli yang terdiri dari ahli media yang merupakan dosen aktif dari Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indoensia, dan ahli materi yaitu guru aktif di lembaga tempat penelitian, dan *user* yaitu pengguna dari produk yang akan dikembangkan, dalam hal ini adalah siswa.

Penelitian ini dilakukan di MTs Miftahul Jannah yang berlokasi di Jl. Raya Serang KM 14,5 Cikupa, Kecamatan Cikupa, Kabupaten Tangerang, Banten. MTs Miftahul Jannah adalah salah satu sekolah swasta yang menekankan pada nilai agama islam yang berdiri dibawah naungan Yayasan Pendidikan Miftahul Jannah. Selama perkembangannya dari awal berdiri sampai sekarang, MTs Miftahul Jannah telah mendapatkan akreditasi “A” yang mencerminkan bahwa sekolah tersebut telah dinilai “baik”. Pemilihan MTs Miftahul Jannah sebagai tempat penelitian didasarkan pada proses pelaksanaan pembelajaran yang telah menggunakan teknologi, kualifikasi guru yang hampir seluruhnya sarjana dan mengenal teknologi terkini, serta sarana dan prasarana yang memungkinkan untuk dilakukannya sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk.

Partisipan dalam penelitian ini dipilih melalui metode *cluster sampling*. *Cluster sampling* adalah sebuah teknik atau cara untuk mengambil sampel dari sebuah populasi dengan didasarkan pada sekelompok individu tertentu (Arifin, 2014). Pemilihan sampel ini dilakukan dengan mengambil salah satu kelas yang akan dijadikan sebagai sebuah kelompok berdasarkan penilaian dari pihak atau ahli yang mengetahui tentang sesuatu yang peneliti harapkan.

Tabel 3. 1 Partisipan Penelitian

Partisipan	Kriteria	Jumlah
Ahli Media	Mengajar mata kuliah terkait media pembelajaran atau sejenisnya	2
Ahli Materi	Mengajar mata pelajaran IPA	2
Pengguna	Siswa kelas VII B	30
Jumlah		34

3.3 Prosedur Pengembangan Produk

Prosedur untuk mengembangkan produk dalam penelitian D&D ini terdiri dari lima tahapan yang bersumber dari model ADDIE yang meliputi:

a. *Analyze*

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengetahui informasi yang dijadikan dasar untuk menentukan seperti apa produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dengan menganalisis kebutuhan terkait permasalahan yang terjadi dan sedang dihadapi oleh guru dan siswa berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada jurnal, wawancara, dan dokumen daftar nilai siswa pada mata pelajaran IPA.

b. *Design*

Pada tahap ini peneliti akan merancang sebuah produk sesuai dengan tujuan pengembangan produk yang berupa komik digital berbentuk rangkuman kosakata ilmiah sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa. Dalam tahapan ini, peneliti mulai merancang desain produk yang diawali dengan penentuan materi, pembuatan RPP, pengembangan Garis Besar Pengembangan Media, dan rancangan cerita dari produk tersebut.

c. *Development*

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari merancang sebuah produk yang awalnya hanya berupa coretan di atas kertas. Pada tahap ini peneliti akan mulai mengembangkan rancangan tersebut ke dalam bentuk digital dengan menggunakan aplikasi berupa *Clip Studio Paint* dan *Adobe Photoshop*.

d. *Implementation - Evaluation*

Setelah produk selesai dikembangkan, peneliti akan meminta para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, serta pengguna untuk menilai dan mengujicobakan produk sehingga peneliti dapat mencari dan menemukan kekurangan pada produk yang dikembangkan. Selanjutnya, evaluasi akan dilakukan dengan meminta siswa mengisi angket penilaian yang nantinya

dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan pada pengembangan produk yang lebih baik lagi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya, sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara diartikan sebagai kegiatan tanya jawab secara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai sesuatu. Dalam penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak berstruktur yang diberikan kepada ahli materi. Dengan kata lain, peneliti tidak menggunakan daftar pertanyaan dan hanya menggunakan pedoman wawancara yang berisi garis besar permasalahan. Tujuan dari wawancara tak berstruktur ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran siswa sebelum menggunakan media komik digital berbentuk rangkuman kosakata (Rakos) ilmiah.

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Ahli Materi

No.	Rumusan Masalah Khusus	Aspek	Pertanyaan Awal
1.	Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbentuk rangkuman kosakata (Rakos) ilmiah di MTs Miftahul Jannah	Kondisi pembelajaran IPA di MTs Miftahul Jannah	Materi IPA yang kurang dikuasai oleh siswa Kesulitan yang dirasakan oleh siswa pada materi tersebut Upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk mengatasi kesulitan tersebut Media yang digunakan untuk mengatasi kesulitan tersebut

b. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan beberapa pertanyaan untuk memperoleh data dan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Kuisisioner bisa didefinisikan juga sebagai sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang diberikan kepada responden yang bertujuan untuk memperoleh sebuah informasi (Arifin, 2014). Pengisian kuisisioner dilakukan kepada ahli materi, yaitu guru mata pelajaran IPA, ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan, dan pengguna yaitu siswa.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jml. Butir
1.	Relevansi	Kesesuaian materi dengan silabus	4
		Kesesuaian naskah dengan sasaran pembelajaran	1
		Kesesuaian pemilihan tokoh dengan karakteristik sasaran	1
2.	Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa	5
3.	Materi	Kejelasan materi	3
		Kejelasan alur cerita	2
		Ketepatan penggunaan istilah ilmiah	1
		Kejelasan pemberian contoh	2
		Kesesuaian urutan materi	1
		Kebermanfaatan media untuk meminimalisir kesulitan materi	1
Jumlah			21

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jml. Butir
1.	Penyajian Media	Kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran	2

Berliana Dewi Adinda, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBENTUK RANGKUMAN KOSAKATA (RAKOS) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH SISWA DI MTS MIFTAHUL JANNAH TANGERANG

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

		Kemudahan penggunaan media	3
		Kejelasan ilustrasi cerita	2
2.	Teknis Media	Kesesuaian ukuran gambar dengan layar perangkat	2
		Keberfungsian media sebagai alat bantu belajar	2
3.	Visual	Kemenarikan gambar	2
		Kecocokan penggunaan warna	2
		Kejelasan tulisan dan balon teks	4
Jumlah			19

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Pengguna

No.	Aspek	Indikator	Jml. Butir
1.	Materi	Kejelasan materi	2
		Kesederhanaan bahasa	2
		Kejelasan pemberian contoh	1
2.	Penyajian Media	Kemudahan penggunaan media	3
		Kesesuaian ukuran gambar dengan perangkat	1
		Kejelasan alur cerita	1
3.	Visual	Kejelasan gambar dan ilustrasi	1
		Kemenarikan gambar	2
		Kecocokan penggunaan warna	1
		Kejelasan tulisan dan balon teks	3
3.	Dampak	Peningkatan pemahaman makna kosakata ilmiah	2
		Peningkatan motivasi belajar	1
		Pendukung pembelajaran mandiri	2
		Kepuasan penggunaan media	2
Jumlah			24

3.5 Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah cara untuk mengolah data yang telah diambil agar informasi yang telah dikumpulkan dapat dengan mudah untuk dipahami. Untuk menguji keabsahan dari validitas isi instrumen dapat menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan untuk menilai sikap, pendapat, atau perilaku seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial (Fadli & Ikawati, 2017).

Setelah pengumpulan data dilakukan, hasil dari lembar evaluasi yang telah diisi oleh para ahli dan pengguna akan dianalisis dan diolah menggunakan skala likert.

Tabel 3. 6 Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah mendapat data tersebut, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase.

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Sumber : (Rahayu Dwi, 2012)

Keterangan:

K : persentase penilaian

F : jumlah jawaban responden

N : skor tertinggi dalam angket

I : jumlah pertanyaan dalam angket

R : jumlah responden

Setelah diperoleh hasil persentase dari lembar validitas para ahli, maka data diinterpretasikan ke dalam kriteria berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Skor Penilaian

Skor (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Berdasarkan kriteria tersebut, pengembangan dari komik digital berbentuk rangkuman kosakata atau Rakos dapat dikatakan layak apabila mencapai persentase $\geq 61\%$.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahapan Perencanaan

- a. Menentukan masalah penelitian melalui hasil pembelajaran yang dilakukan selama mengikuti perkuliahan dan analisis kebutuhan.
- b. Merumuskan masalah dengan mengidentifikasi masalah serta menentukan perumusan judul penelitian.
- c. Menyusun prosopal penelitian dan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing akademik.
- d. Merumuskan hipotesis penelian dan menentukan metodologi penelitian yang digunakan.
- e. Merumuskan sumber data yang meliputi populasi dan sampel penelitian.
- f. Menyusun instrument penelitian.
- g. Melakukan perizinan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan perencanaan penelitian.

3.6.2 Tahapan Pelaksanaan

- a. Menentukan sampel.
- b. Mengembangkan produk yang akan diuji coba.
- c. Melakukan evaluasi terhadap hasil uji coba.
- d. Mengevaluasi pengembangan produk.
- e. Mengomunikasin produk akhir.

3.6.3 Tahapan Akhir Penelitian

- a. Menganalisis hasil dari temuan penelitian.
- b. Menarik kesimpulan dan merumuskan saran berdasarkan hasil pengolahan data.
- c. Menyusun laporan penelitian untuk dilaporkan dalam bentuk skripsi dan berkonsultasi kepada dosen pembimbing skripsi.
- d. Melaksanakan sidang skripsi.