

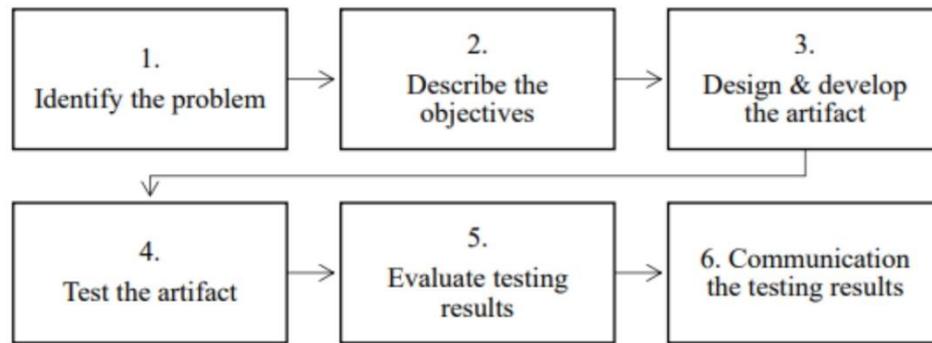
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Mengenai metode penelitian kualitatif, Creswell (dalam Ellis & Levy, 2010) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelitian untuk menemukan dan memahami suatu fenomena sentral. Untuk memahami fenomena sentral ini, peneliti mewawancarai partisipan dengan mengajukan pertanyaan umum dan cukup luas Semiawar (dalam Ellis & Levy, 2010). Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan. Informasi biasanya berupa kata-kata atau teks. Data yang berupa kata atau teks kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema (dalam Ellis & Levy, 2010).

Penelitian ini menggunakan desain dan pengembangan (*Design & Development/ D&D*) Richey dan Klein (dalam Pratiwi, 2017) mengartikan bahwa model penelitian dan pengembangan diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana mendesain dan mengembangkan lalu kemudian dievaluasi agar selanjutnya jelas secara empiris. Selain itu dijelaskan dalam berbagai penelitian berbasis design and development method, hasil akhir dari penelitian tersebut ialah menghasilkan sebuah solusi dalam suatu masalah yang dihadapi dimana masalah tersebut masih bersifat praktik. Solusi yang ditemukan dapat berupa pengembangan produk untuk tujuan agar keterampilan siswa menjadi meningkat. Terdapat beberapa prosedur dan model dalam penelitian model D&D yang diungkapkan oleh berbagai ahli. Namun dalam penelitian ini desain atau model yang digunakan yaitu yang dirumuskan oleh Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) yang terdiri dari enam poin bahasan yaitu sebagai berikut.



Gambar 3.1

Alur penelitian Design and Development Method

Sumber: Ellis & Levy (dalam Pratiwi, 2017)

### 1. Identifikasi Masalah (*Identify the Problem*)

Pertama yang dilakukan yaitu tahap mengidentifikasi masalah yang terjadi. Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi lapangan dengan cara wawancara untuk mengetahui permasalahan atau kendala dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah dilakukannya studi lapangan, peneliti menemukan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa sekolah dasar kelas 3 pada materi dongeng. Hal tersebut dibuktikan juga dengan kurangnya minat baca siswa tentang dongeng-dongeng terutama dongeng kearifan lokal daerahnya, sehingga peneliti membuat cerita bergambar yang menarik untuk meningkatkan minat baca siswa. Tidak hanya hal tersebut, peneliti juga harus mencari tahu tentang ada atau tidaknya sarana prasarana untuk membantu pembelajaran.

### 2. Mendeskripsikan Tujuan yang Akan dilakukan (*Describe the Objectives*)

Setelah menganalisis permasalahan tersebut kemudian disimpulkan pada poin sebelumnya, maka selanjutnya peneliti mendeskripsikan tujuan setelah menemukan permasalahan tersebut. Dalam hal ini berarti membuat desain yang menarik untuk dijadikan cerita bergambar agar mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya (Ellis & Levy, 2010).

### 3. Mendesain dan Mengembangkan Produk (*Design & Development the Artifact*)

Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca di SD kelas III adalah model desain pengembangan produk ADDIE (*analyze, desain, development, implementation, evaluation*) (Ellis & Levy, 2010).



Gambar 3.2

#### Alur Pengembangan ADDIE

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis kebutuhan dengan dilakukannya kegiatan observasi. Kemudian tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen berupa naskah dari cerita bergambar. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi cerita bergambar dan penilaian oleh para ahli. Tahap selanjutnya tahap implementasi disini untuk di uji validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli desain / media untuk diuji kelayakannya. Tahap evaluasi meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran (Kurnia, Fauziah & Trihanton, 2019).

#### 4. Menguji Coba Produk dan Evaluasi Hasil (*Test the Artifact and Evaluate Testing Result*)

Uji coba disini dilakukan secara langsung oleh para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Keduanya akan mengisi format penilaian sebagai data hasil validasi produk. Data yang diperoleh dikumpulkan melalui instrument format penilaian yang telah divalidasi oleh pembimbing (Ellis & Levy, 2010).

#### 5. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk (*Communication The Testing Results*)

Nilai evaluasi yang telah dilakukan analisis data kemudian dibuat menjadi suatu kesimpulan seperti apa proses desain pengembangan media pembelajaran dan merincikan hasil akhir pengembangan media pembelajaran setelah dilakukan evaluasi (Ellis & Levy, 2010).

### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian kali ini adalah guru wali kelas III dan siswa sekolah dasar SDN Tanah Baru Kota Cirebon. Peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan permasalahan kurangnya minat baca terutama dalam dongeng kearifan lokal khas Cirebon. Sesuai dengan materi dongeng dikelas III.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di SDN Tanah Baru Kota Cirebon yaitu dengan alamat Jl. Pangeran Drajat No.62 Kota Cirebon, Jawa Barat 45133.

### **3.4 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini memiliki tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap akhir. Sebagai berikut :

#### 1. Tahap Perencanaan

Melakukan survey ke SDN Tanah Baru Kota Cirebon, di SD tersebut diketahui masih kurangnya minat baca dan karakter jujur siswa,

Nilamsari Ramadhanti, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

**UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN KARAKTER JUJUR**

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

berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti membuat media yang meningkatkan minat baca sekaligus karakter jujur siswa berupa cerita bergambar yang didalamnya juga memuat kearifan lokal Kota Cirebon. Dengan adanya media cerita bergambar berbasis kearifan lokal tersebut, diharapkan selain meningkatkan minat baca dan karakter jujur siswa, siswa juga menjadi lebih dekat dengan kearifan lokal didaerahnya.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Membuat dan menyusun media cerita bergambar yang berjudul “Kisah Cinta Baridin dan Suratminah (Kemat Jaran Goyang)”. Setelah pembuatan media selesai, maka dilakukannya validasi oleh ahli salah satunya wali kelas 3 SDN Tanah Baru Kota Cirebon. Setelah itu peneliti mendapatkan hasil penelitian, kemudian mulai disusun menjadi sebuah skripsi.

## 3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir peneliti menentukan kesimpulan setelah selesai menyusun hasil penelitian. Pada tahap ini dapat diketahui apakah media cerita bergambar yang berjudul “Kisah Cinta Baridin dan Suratminah (Kemat Jaran Goyang)” dapat meningkatkan minat baca dan karakter jujur dikelas 3 SDN Tanah Baru atau tidak.

### 3.5 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengembangan Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan di penelitian ini adalah berupa format penilaian. Pengumpulan format penilaian sendiri digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli materi yang bersangkutan.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Teknik dalam mengumpulkan data menggunakan metode wawancara dan juga *expert judgement*.

#### 1. Wawancara

Wawancara (*interviewing*) adalah salah satu metode pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam studi sosial. Metode ini digunakan ketika subjek penelitian (responden) dan peneliti menghadapi selama

pengumpulan informasi untuk tujuan data primer. Wawancara digunakan untuk untuk mengumpulkan fakta yang berkaitan dengan informasi, keyakinan, perasaan, keinginan dan diperlukan untuk untuk memenuhi tujuan penelitian. Wawancara mengharuskan peneliti dan subjek penelitian untuk bertemu dan berinteraksi secara langsung dan aktif untuk mencapai tujuan dan data yang diperoleh harus baik dan akurat. Wawancara merupakan proses penting dalam melakukan penelitian, khususnya dalam penelitian kualitatif. Secara umum, pewawancara harus berusaha mendapatkan kerjasama yang baik dari subjek penelitian (responden). Tingkat pembelian oleh responden tergantung pada bagaimana peneliti melakukan tugasnya, karena tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang akan dianggap data, data yang diperlukan untuk membangun formula yang baik mungkin untuk mencapai tujuan penelitian (Rosaliza, 2015).

## 2. Expert Judgment

Validasi media Cerita Bergambar yang telah dibuat dilakukan dengan teknik *Expert Judgement*. *Expert Judgement* dapat mengetahui kelayakan atau relevansi dari media yang telah dibuat, melalui beberapa ahli (Hendrayadi, 2017).

### 3.7 Validasi Data

Validitas merupakan bagian penting dari penilaian. Otentikasi didefinisikan sebagai validitas atau validitas data. Penelitian kualitatif tidak dapat menghindari masalah dengan pemeriksaan keabsahan data, sehingga ada keraguan tentang kebenarannya, karena penelitian kualitatif didominasi oleh subjektivitas peneliti. Alat penelitian yang mengandalkan wawancara dan observasi memiliki banyak kelemahan dalam pengumpulan data lapangan dan sumber data kualitatif yang tidak dapat diandalkan yang akan mempengaruhi keakuratan penelitian (Bungin, 2012, halaman 261,262). Untuk penelitian ini digunakan teknik verifikasi keabsahan data, yaitu:

Pendapat ahli / Expert Opinion

Pendapat ahli adalah validasi data berupa klaim pendapat dan kontribusi ahli atau dalam penelitian ini yang dimaksud dengan ahli yaitu dosen pembimbing.

### **3. 8 Waktu Penelitian**

Penelitian ini berlangsung selama 1 bulan, yaitu terhitung dari bulan Juni 2022 sampai bulan Juli 2022.

### **3. 9 Teknik Analisis Data**

Terdapat tiga jalur analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan Miles dan Huberman (dalam Agusta, 2003). Reduksi data yaitu bentuk analisis dengan mengerucutkan, mengarahkan dan membuang yang tidak perlu sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir nantinya. Reduksi data juga dapat dilakukan dengan merangkum atau meringkas dan menyeleksi data yang ada. Proses penyajian data, proses ini dapat dilakukan ketika informasi yang telah diperoleh disusun yang membuat adanya kesimpulan dan dilakukannya pengambilan tindakan. Penyajian data dapat berupa teks naratif, bagan, dll. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan dengan meninjau ulang catatan dan data yang didapat di lapangan (Agusta, 2003).