

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan dengan jenis desain penelitian pengembangan *Design and Development (D&D)*. Metode pengembangan digunakan pada penelitian ini dalam membuat sebuah produk baru media buku cerita anak bergambar yang bisa digunakan pada saat pembelajaran maupun untuk kegiatan literasi sekolah.

Menurut Sugiyono (2019), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Munawaroh 2008 (Sutarti, T, 2017) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pembelajaran (Fatirul dan Walujo, 2022). Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, materi, alat, dan strategi pembelajaran yang dapat dipertanggung jawabkan melalui validasi produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan temuan–temuan uji lapangan kemudian direvisi (Rayanto dan Sugianti, 2020). Penelitian pengembangan ada beberapa ketentuan yang dapat dilakukan yaitu.

1. Penelitian pengembangan yang digunakan hanya untuk menguji kelayakan pada produk yang dikembangkan dengan meminta ahli yang sesuai dengan permasalahan yang diajukan. Dan sejumlah responden yang dimintai respons terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba ini biasanya dilakukan dalam lingkup sampel yang kecil yang dapat dilakukan pada 1 sekolah atau 2 sekolah seperti uji coba kelompok kecil (3-5 responden), uji coba kelompok sedang atau terbatas (10-15 responden), uji kelompok besar (30 atau lebih responden).

2. Penelitian pengembangan yang dilakukan sampai pada uji coba lapangan (eksperimen). Peneliti akan melakukan penelitiannya disamping menguji kelayakan produk dalam lingkup sampel yang lebih luas juga menguji manakah yang lebih baik antara produk lama dan produk yang baru dikembangkan. Lingkup ini biasa disebut dengan uji coba lapangan. Dalam uji coba lapangan akan melibatkan sekolah lain dari tempat uji coba kelompok kecil–sedang dan besar, artinya dalam uji coba lapangan penelitian akan melibatkan sekolah lain dalam lingkup kecamatan, kabupaten, kota dan provinsi (Fatirul dan Walujo, 2022).

Menurut Rusdi (2019), penelitian D&D merupakan metode penelitian yang mengutamakan solusi terhadap masalah nyata pada dunia pendidikan. Pada dasarnya tenaga pendidik telah melaksanakan prinsip–prinsip penelitian D&D, yang dapat dilihat pada saat ini telah banyak inovasi baru pada perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran, bahan ajar, dan metode pembelajaran. Menurut Richey dan Klein. 2007 (Puspita, dkk. 2021), terdapat dua kategori D&D, yaitu *product and tool research* dan *model research*. Penelitian ini termasuk pada kategori *product and tool research*, yang berfokus pada perancangan dan pengembangan suatu produk.

Metode penelitian D&D sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad–21 yang mengutamakan kreativitas dalam memecahkan masalah. Metode penelitian D&D yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa pada teks fiksi. Karakteristik metode penelitian D&D yaitu pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif. Hal tersebut sependapat dengan pernyataan Rusdi, (2019) bahwa penelitian D&D adalah penelitian campuran antara penelitian kualitatif dan kuantitatif namun cenderung kualitatif. Metode Penelitian D&D berorientasi pada teori, produk dan kegunaannya. Menurut Rusdi (2019), terdapat 3 jenis produk yang dapat dikembangkan berdasarkan keadaan awal yaitu

- a. Produk baru (*new product*).
- b. Desain produk yang ditingkatkan kualitasnya (*incremental design*).
- c. Desain produk yang berbasis platform (*platform–based design*).

Jenis produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah produk baru. Penelitian D&D memiliki banyak metode, salah satunya yaitu metode deskriptif berdasarkan *expert review*. Menurut Arikunto (2016), metode penelitian deskriptif adalah menganalisis untuk dapat dicari perannya data yang dikumpulkan berdasarkan faktor–faktor yang menjadi pendukung terhadap objek dalam penelitian. Adapun yang berperan melakukan validasi terhadap media buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *expert review*. Metode penelitian deskriptif ini digunakan untuk menjabarkan proses yang terdapat dalam penelitian pengembangan serta hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *analysis, design, development, implementation, evaluation* (ADDIE). Menurut Barokati dan Annas (Kurnia, dkk. 2019), model ADDIE merupakan model yang dapat menjadi pegangan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang efektif. Model Penelitian D&D memiliki banyak metode, salah satunya metode deskriptif berdasarkan *expert review* ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang untuk bekerja sama dengan para ahli, sehingga menghasilkan produk berkualitas. Tahapan–tahapan pada model ADDIE saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

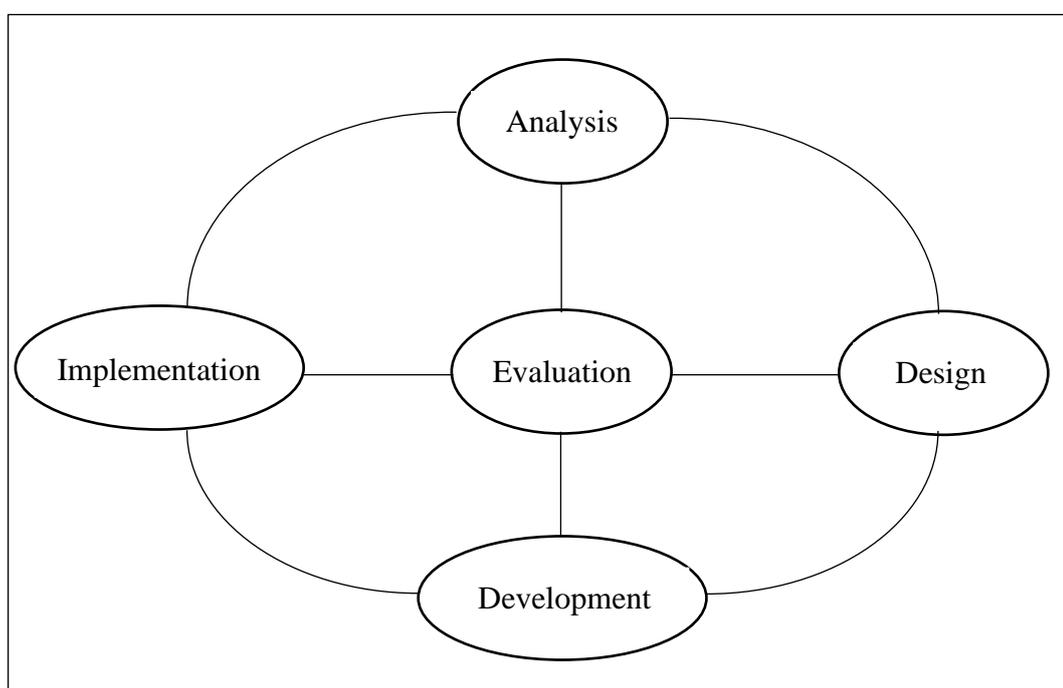
Dengan demikian, model ADDIE dilakukan secara bertahap dan sistematis untuk menciptakan media yang efektif dan efisien dan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk pengembangan yang valid. Oleh karena itu, pemilihan desain penelitian ADDIE dianggap cocok sebagai desain penelitian pengembangan dari produk buku cerita bergambar digital cerita fiksi.

Prosedur merupakan langkah–langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian pengembangan (Sugianti dan Rayanto, 2020). Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) ADDIE. ADDIE merupakan tahapan umum dalam menganalisis, mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dapat dikreasikan oleh peneliti

sesuai dengan karakteristik, bakat, pengalaman (Rusdi, 2019). Menurut Sezer, dkk. 2013 (Rusdi, 2019) menyatakan bahwa,

“ADDIE Model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases.”

Sezer mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Berikut merupakan desain penelitian menggunakan ADDIE.



Gambar 3. 1 Kerangka ADDIE

3.2.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini meliputi kegiatan *need assessmen*. Menurut Cahyadi (2019), dalam tahap analisis kegiatan utamanya adalah menganalisis pentingnya pengembangan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Analisis bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam, memastikan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap analisis dilakukan analisis masalah yang terjadi di lapangan kepada guru kelas V, kemudian dilakukan

analisis tuntutan kompetensi yang harus dikuasai siswa, analisis materi yang berlaku, analisis karakteristik siswa.

3.2.2 Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini meliputi kegiatan membuat rancangan desain buku cerita bergambar digital yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini ditentukan materi yang sesuai dengan ko kompetensi dasar dan kurikulum yang dikemas dalam bentuk Garis Besar Program Media (GBPM) yang memuat rancangan skenario meliputi media audio, gambar, dan teks, pada tahap ini juga peneliti membuat alur cerita. Alur cerita untuk mempermudah pengembangan.

3.2.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan kegiatan realisasi dari rancangan produk. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media buku digital dimulai dari desain, penyusunan materi. Cahyadi (2019) dalam tahap pengembangan kerangka–kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran. Pengembangan media buku cerita digital menggunakan aplikasi Flip PDF Professional.

Kemudian dilakukan uji kelayakan model yang dilakukan oleh validasi ahli. Validasi ahli dilakukan untuk mereview produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa dan guru dalam pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital. Hasil penilaian ahli dan siswa serta guru membuktikan validitas dan efektifitas media buku cerita bergambar digital.

3.2.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

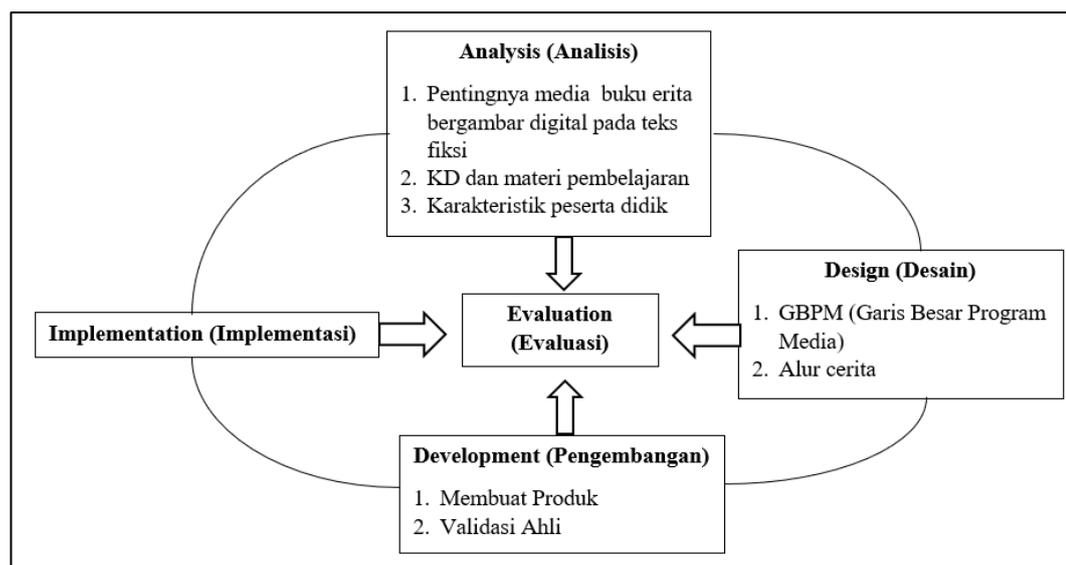
Tahap implementasi merupakan penerapan rancangan desain dan memodifikasi produk secara berkesinambungan untuk memastikan efektifitas produk. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi sebenarnya. Materi pembelajaran yang telah dikembangkan terapkan sesuai dengan pembelajaran. Pada tahap

implementasi terdapat evaluasi yang dinilai seperti, umpan balik siswa dan guru selama implemtasi media, tingkat pemahaman siswa selama menggunakan media.

3.2.5 Tahap evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada tahapan ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran (Cahyadi. 2019). Tahap evaluasi pada penelitian ini menggunakan tes formatif dan sumatif yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Tahap formatif dilakukan ketika siswa melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar digital, sedangkan tes sumatif dilakukan untuk mengetahui dampak dari penerapan media buku cerita bergambar digital pada pembelajaran (Cahyadi. 2019).

Implementasi prosedur model ADDIE juga dapat digambarkan dan dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Implementasi Prosedur ADDIE

Dari gambar 3.2. implementasi prosedur ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. *Analysis (Analisis)*, pada tahap analisis dalam penelitian ini akan menganalisis beberapa aspek seperti,
 - a. Analisis pentingnya media buku cerita bergambar digital pada materi cerita fiksi

Pada tahap analisis dilakuka analisis dengan melakukan wawancara di lapangan untuk dapat mengetahui masalah yang ada di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui pentingnya inovasi media buku cerita bergambar digital pada cerita fiksi yang dapat membantu proses pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

b. Analisis KD dan materi pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan analisis isi materi yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V cerita fiksi dengan tujuan mendapatkan patokan dan gambar media yang sesuai dengan materi yang sudah ada.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas untuk menganalisis karakteristik peserta didik kelas V secara umum. Selain itu, pada tahap ini akan dilakukan analisis dengan mengkaji sumber data dari penelitian yang relevan yang sudah ada sebelumnya.

2. *Design* (Desain), pada tahap ini peneliti melakukan desain pada dua aspek yaitu.

a. GBPM

Pada tahap perancangan peneliti membuat Garis Besar Program Media (GBPM). GBPM merupakan rancangan materi yang dibuat untuk mengembangkan media pembelajaran dan dijadikan pedoman dalam penulisan naskah program media (Susilana & Riyana. 2009).

GBPM berisikan identitas berupa mata pelajaran, topik, deskripsi topik, media, judul media, penulis, penelaah materi, penelaah media. (Lestari dkk. 2018).

b. Alur cerita

Pada tahap ini peneliti juga merancang cerita yang akan dibuat kedalam sebuah cerita buku cerita bergambar digital yang mengangkat topik mengenai cerita fiksi yang ada disekitar siswa. Pembuatan alur cerita ini berguna pada proses pembuatan ilustrasi gambar visual dalam buku cerita.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan dari GBPM dan alur cerita yang telah dibuat untuk menjadi sebuah produk dimulai dari pembuatan spesifikasi

produk aplikasi apa saja yang digunakan, ukuran dan format buku, penggunaan bahasa yang digunakan, membuat ilustrasi gambar secara digital. Setelah itu, membuat produk mulai dari pengumpulan materi dan multimedia, kemudian membuat buku cerita dalam bentuk PDF. Kemudian pembuatan buku cerita bergambar digital dalam bentuk aplikasi. Setelah itu, melakukan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh validasi ahli, seperti ahli media dan ahli materi dan bahasa Indonesia. Media ini divalidasi oleh dosen yang ahli dalam bidang yang diperlukan. Validasi ahli dilakukan untuk mereview produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba media yang telah dibuat. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui respons pengguna, yaitu guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Tahap implementasi dilakukan secara langsung dengan mendatangi sekolah namun dengan waktu yang terbatas karena pembelajaran tatap muka dilakukan secara terbatas. Guru dan siswa diberikan tutorial penggunaan media buku cerita bergambar digital berupa poster dan angket respons. Angket respons digunakan peneliti untuk mengetahui respons pengguna serta saran dan masukan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, tahap ini merupakan tahap terakhir untuk melakukan evaluasi dari produk yang telah dibuat dengan melihat kelayakan produk tersebut. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki media yang didapat dari hasil angket respons pengguna. Tahap evaluasi ini dilakukan bertujuan untuk memberikan perbaikan dari media yang dirancang agar dapat bermanfaat.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Menurut Sekaran dan Bougie (2017), subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan sebagai sumber informasi atau sumber data pada penelitian untuk mendapatkan data. Subjek pada penelitian ini melibatkan beberapa partisipan, di antaranya para ahli, dan guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Penjabaran dari partisipan sebagai berikut.

1. Ahli bahasa dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, melibatkan dosen bahasa Indonesia yang bertugas sebagai validator produk dari segi kebahasaan, penulisan, dan materi. Memeriksa kesesuaian materi dan teks fiksi.
2. Ahli media, melibatkan dosen yang memiliki latar belakang ahli media digital, bertugas sebagai validator produk dari segi tampilan media.
3. Guru kelas V sekolah dasar sebagai pengguna media yang dikembangkan.
4. Siswa kelas V sekolah dasar sebagai pengguna media yang dikembangkan.

Peneliti menentukan subjek penelitian guru dan siswa kelas V karena kelas V merupakan salah satu peserta dalam pelaksanaan Asesmen Nasional Kompetensi Minimum (ANKM) yang merupakan upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi membaca. Selain itu, penelitian juga melibatkan ahli media dan ahli materi.

Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri Percobaan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Tujuan dari pelaksanaan uji ini untuk mengetahui respons dan tanggapan guru dan juga peserta didik mengenai media buku cerita bergambar digital yang telah dibuat sedangkan validasi yang dilakukan oleh ahli dilaksanakan di tempat yang fleksibel dan sesuai dengan kesediaan ahli.

3.4 Instrumen Penelitian

Arikunto (2016) berpendapat bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan sistematis dan lengkap sehingga mudah untuk diolah. Menurut Sugiyono (2017), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati.

Instrumen data digunakan peneliti untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media buku cerita bergambar digital. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, dan wawancara. Pada penelitian ini pengumpulan data akan menggunakan beberapa instrumen seperti berikut.

Tabel 3. 1 Data dan Teknik yang digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
----	------	----------------------	-------------------------

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

1	Validasi media buku cerita bergambar digital	Angket validasi	<i>Judgement/expert review</i>
2	Validasi kelayakan bahasa	Angket validasi	<i>Judgement/expert review</i>
3	Respons guru terhadap media	Angket respons	Angket
4	Respons siswa terhadap media	Angket respons,	Angket, wawancara

Adapun penjelasan dari setiap instrumen dan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Angket

Angket merupakan serangkaian pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan responden (Hermawan, 2019). Pada penelitian ini menggunakan lembar angket untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pengembangan media dan lembar angket untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan melalui *expert review* (ahli media dan ahli bahasa) dan tanggapan dari pengguna (guru dan siswa).

Tabel 3. 2 Referensi instrumen penelitian

Instrumen Penelitian	Aspek	Referensi
Instrumen ahli media	Kelayakan kegrafikan	BSNP. 2014 (Meiningsih, Alimah, Anggraito. 2019) BSNP. 2014 (Hafidzah, Subayani, Alfiansyah. 2021)
	Kualitas Teknis	Mais. 2016 (Saski & Sudarwanto. 2021)
Instrumen ahli materi dan bahasa Indonesia	Kebahasaan	BSNP. 2014 (Meiningsih, Alimah, Anggraito. 2019) BSNP. 2014 (Hafidzah, Subayani, Alfiansyah. 2021)
	Kesesuaian isi materi	BSNP. 2014 (Meiningsih, Alimah, Anggraito. 2019) BSNP. 2014 (Hafidzah, Subayani, Alfiansyah. 2021)
	Penyajian	BSNP. 2014 (Meiningsih, Alimah, Anggraito. 2019) BSNP. 2014 (Hafidzah, Subayani, Alfiansyah. 2021)

a. Lembar angket ahli media

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan media buku cerita bergambar digital yang berisi beberapa pertanyaan yang ditujukan untuk responden penelitian. Adapun penilaian yang terdapat dalam angket sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Kisi – kisi validasi ahli media

Aspek	Indikator
Kelayakan Kegrafikan	Ukuran buku digital
	Desain sampul
	Desain Isi
	Keterbacaan
Kualitas Teknis	Kebergunaan

Tabel 3. 4 Angket validasi ahli media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Kelayakan Kegrafikan	Ukuran buku digital	1. Kesesuaian ukuran isi materi				
	Desain Sampul	2. Tata letak tampilan				
		3. Mempresentasikan isi materi				
		4. Keselarasan warna				
		5. Kesesuaian gambar ilustrasi				
		6. Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf				
	Desain Isi Buku Cerita Bergambar	7. Tata letak tampilan				
		8. Keselarasan warna				
		Multimedia				
		9. Sesuai dengan materi				
		10. Ilustrasi gambar menarik				
		11. Konsistensi karakter				
		Tipografi				

		12. Pemilihan ukuran huruf sesuai				
		13. Huruf dapat terbaca dengan jelas				
		14. Tidak menggunakan banyak jenis huruf				
		15. Hierarchy judul jelas dan proporsional				
		16. Paragraf jelas				
		17. Penggunaan spasi antar huruf				
Aspek Kualitas Teknis	Kebergunaan	18. Mempermudah proses pembelajaran				
		19. Isi cerita mudah dipahami				
		20. Dapat digunakan dalam waktu dan tempat yang fleksibel				

b. Lembar angket ahli Materi dan Bahasa Indonesia

Angket ini diisi oleh ahli bahasa yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan kebahasaan pada media buku cerita bergambar digital dan kesesuaian materi pada media buku cerita bergambar digital. Adapun penilaian yang terdapat dalam angket sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Kisi - kisi instrumen validasi ahli materi dan Bahasa Indonesia

Aspek	Indikator
Kelayakan kebahasaan	Kelugasan
	Komunikatif
	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan
	Penggunaan istilah, simbol dan ikon
	Kejelasan makna atau kalimat
Kesesuaian isi materi	Kesesuaian materi
	Kejelasan materi
	Mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional
	Mengembangkan kecakapan akademik dan sosial
Kelayakan Penyajian	Pendukung penyajian
	Penyajian pembelajaran

Tabel 3. 6 Angket instrumen validasi ahli materi dan bahasa Indonesia

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Kelayakan Kebahasaan	Kelugasan	1. Ketepatan stuktur kalimat				
		2. Keefektifan kalimat				
		3. Kebakuan istilah				
	Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				
		5. Kemampuan memotivasi peserta didik				
		6. Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas V				
	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	7. Ketepatan tata bahasa				
		8. Ketepatan ejaan				
	Penggunaan istilah, symbol,	9. Konsistensi penggunaan istilah				
Keterbahasaan	Kejelasan makna atau kalimat	10. Kejelasan makna atau kalimat				
		11. Tingkat kemudahan terhadap pemahaman cerita				
Kesesuaian isi materi	Kesesuaian materi	12. Kesesuaian materi dengan KD				

		13. Kesesuaian materi dengan tujuan media				
		14. Ketepatan alur cerita untuk peserta didik				
		15. Ketepatan media dengan konten cerita fiksi				
	Kejelasan	16. Konten materi mudah dipahami				
	Mengembangkan kecakapan akademik dan sosial	17. Mengembangkan kecakapan akademik dan sosial				
Kelayakan Penyajian	Pendukung penyajian	18. Pengantar				
		19. Daftar Pustaka				
	Penyajian pembelajaran	20. Keterlibatan peserta didik				
		21. Mendukung pembelajaran HOTS				
		22. Fleksibilitas penggunaan				
		23. Merangsang pengembangan karakter, kreativitas, dan aktivitas fisik/psikis				

c. Lembar Angket Guru

Lembar angket guru digunakan untuk mendapatkan respons dan penilaian mengenai media buku cerita bergambar digital yang telah dirancang. Adapun penilaian yang terdapat dalam angket sebagai berikut.

Tabel 3. 7 Kisi - kisi respons pengguna (guru)

Aspek	Indikator
Isi materi	Kelengkapan materi
	Kesesuaian materi
	Kejelasan materi
	Ketepatan materi
	Kebergunaan materi
Media	Desain
	Keterbacaan
Kebahasaan	Kesesuaian Bahasa
Kualitas desain	Kemudahan pengguna
	Kebergunaan
	Minat / perhatian
	Kualitas tampilan

Tabel 3. 8 Angket respons pengguna (guru)

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)	
Isi Materi	Kelengkapan materi	1. Terdapat gambar objek pada cerita					
		Kesesuaian Materi	2. Materi sesuai dengan KD				
	3. Materi sesuai dengan tujuan media						
	4. Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas V						
	Kejelasan materi	5. Materi disajikan dengan jelas					
			6. Mendukung pembelajaran High Order Thinking Skills (HOTS)				
			Kebergunaan materi	7. Materi berguna bagi kehidupan siswa			
Media	Desain	8. Desain sampul sangat menarik					
		9. Desain sampul mempresentasikan isi materi					
	Keterbacaan	10. Penataan tampilan terlihat rapih					
		11. Pemilihan warna terlihat sesuai					

		12. Multimedia (gambar, audio, video) sesuai dengan materi				
		13. Multimedia (gambar, audio, video) mempermudah pemahaman materi				
		14. Ukuran huruf sesuai sehingga terbaca dengan jelas				
		15. Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik				
Kualitas Desain	Kemudahan pengguna	16. Media mudah digunakan				
	Kebergunaan	17. Media dapat membantu guru dalam meningkatkan literasi membaca				
		18. Media mudah dipahami				
		19. Media mempermudah proses pembelajaran				
		20. Media dapat digunakan dalam waktu dan tempat yang fleksibel				
		21. Mengembangkan kecakapan akademik dan sosial				
		22. Merangsang pengembangan karakter, kreativitas, dan aktivitas fisik/psikis				
	Minat / perhatian	23. Menarik minat peserta didik				
	Kualitas tampilan	24. Media menarik untuk digunakan				

d. Lembar angket siswa

Angket siswa digunakan untuk mendapatkan respons dan penilaian mengenai media buku cerita bergambar digital yang telah dirancang. Adapun penilaian yang terdapat pada angket sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Kisi - kisi instrumen pengguna (siswa)

Aspek	Indikator
Isi materi	Kejelasan materi
Media	Desain

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Kebahasaan	Kesesuaian Bahasa
Kualitas desain	Kebergunaan
	Kemudahan penggunaan

Tabel 3. 10 Lembar angket pengguna (siswa)

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Isi Materi	Kejelasan materi	1. Cerita di sampaikan dengan jelas				
		2. Cerita mudah dipahami				
		3. Cerita bermanfaat				
		4. Cerita menarik untuk dibaca				
		5. Latihan soal (Quiz) yang diberikan sangat menarik				
Media	Desain	6. Gambar, suara, dan video (multimedia) yang ditampilkan mempermudah pemahaman materi				
		7. Gambar, suara, dan video (multimedia) yang ditampilkan menarik dan jelas				
		8. Tampilan antar buku menarik dan sesuai dengan isi cerita				
		9. Tampilan isi buku menarik				
		10. Jenis huruf mudah dibaca				
Kebahasaan	Kesesuaian bahasa	11. Bahasa mudah dipahami				
Kualitas desain	Kebergunaan	12. Buku cerita bergambar digital mudah digunakan				
		13. Buku cerita bergambar digital dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				
		14. Buku cerita bergambar digital menarik untuk dibaca				
		15. Ukuran huruf sesuai sehingga terbaca dengan jelas				

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

2. Wawancara

Rosaliza (2015) menyatakan bahwa wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data. Wawancara dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai responden. Pada penelitian ini, wawancara digunakan sebagai studi pendahuluan pada tahap awal penelitian untuk melakukan analisis. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui respons pengguna media.

a. Lembar pertanyaan wawancara

Lembar wawancara berfungsi sebagai instrumen pendukung dalam penelitian untuk melengkapi hal-hal yang tidak didapatkan oleh angket. Wawancara diberikan kepada guru mengenai analisis awal produk media buku cerita bergambar digital. Selain itu, wawancara digunakan kepada siswa mengenai produk media pembelajaran buku cerita bergambar digital. Tujuannya untuk memperkuat respons siswa. Dalam melakukan wawancara daftar jenis pertanyaan dapat berupa pengalaman, perasaan, dan pengetahuan. Wawancara analisis digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan siswa dalam mengembangkan literasi membaca dan pemanfaatan media pembelajaran. Wawancara yang dikembangkan dari indikator kebutuhan sarana prasarana dan proses pembelajaran (Yunus, 2020). Adapun kisi kisi wawancara yang digunakan untuk menganalisis pada tahap awal dan mengetahui respons pengguna sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Kisi - kisi pedoman wawancara

Variabel	Aspek	Indikator
Media buku cerita bergambar digital	Media dan PraMedia	Ketersediaan fasilitas
		Media yang digunakan saat ini
		Peran perpustakaan di sekolah
Literasi Membaca	Proses	Ketersediaan kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi membaca
		Sistem penerapan kegiatan literasi
		Ketersediaan komunitas membaca di sekolah

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

		Kemampuan literasi membaca siswa
		Kendala atau hambatan

Tabel 3. 12 Lembar wawancara pada tahap analisis

No	Pertanyaan
1.	Apakah di sekolah ini sudah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran?
2.	Apakah Ibu/Bapak sudah pernah mengajarkan pembiasaan literasi dengan menggunakan buku cerita bergambar digital sebelumnya?
3.	Apakah menurut Ibu/Bapak sudah cukup jika pembiasaan literasi membaca hanya menggunakan teks fiksi yang terdapat pada buku siswa saja?
4.	Media apa saja yang digunakan oleh Ibu/Bapak dalam kegiatan pembiasaan literasi di sekolah?
5.	Bagaimana peran perpustakaan dalam kegiatan pembiasaan literasi?
6.	Apakah sekolah memiliki kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan literasi membaca?
7.	Bagaimana cara melakukan pembiasaan literasi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan?
8.	Bagaimana sistem pelaksanaan kegiatan pembiasaan literasi di sekolah?
9.	Apakah sekolah memiliki komunitas membaca di sekolah?
10.	Bagaimana kemampuan literasi membaca siswa saat ini?
11.	Bagaimana pelaksanaan <i>Assesmen Nasional</i> di sekolah tersebut?
12.	Hambatan apa saja yang dialami ketika memberikan kegiatan pembiasaan literasi?

Tabel 3. 13 Lembar wawancara respons pengguna (siswa)

No	Pertanyaan
1.	Apakah media pembelajaran menarik minat dan perhatian siswa dalam meningkatkan literasi membaca?
2.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat efektif untuk meningkatkan literasi membaca?
3.	Apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran?
4.	Bagaimana kualitas dari multimedia buku cerita bergambar digital tersebut?
5.	Bagaimana kemudahan penggunaan media?
6.	Bagaimana pendapat, mengenai isi dari buku cerita bergambar digital yang disajikan?

Tabel 3. 14 Lembar wawancara respons pengguna (guru)

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

No	Pertanyaan
1.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat efektif untuk meningkatkan literasi membaca?
2.	Apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran?
3.	Bagaimana kualitas dari multimedia buku cerita bergambar digital tersebut?
4.	Bagaimana kemudahan penggunaan media?
5.	Bagaimana pendapat, mengenai isi dari buku cerita bergambar digital yang disajikan?

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kombinasi (*mix method*). Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa metode penelitian kombinasi ialah metode penelitian yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut sugiyono (2017), metode kualitatif dan metode kuantitatif dapat digunakan tetapi digunakan secara bergantian biasanya digunakan pada teknik pengumpulan data. Dengan demikian, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan instrument penelitian yang telah disusun dengan ketentuan skala likert (1-4). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengumpulan data untuk analisis dan perancangan oleh guru kelas V. Hasil dari pengumpulan data ini digunakan untuk mendeskripsi pemenuhan tahap analisis dan perancangan dalam penelitian.
2. Pengumpulan data dari penilaian kualitas oleh validator ahli media dan ahli Bahasa Indonesia
 - a. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK).
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SD = 4, B = 3, K = 2, SK = 1.
3. Pengumpulan data dari penilaian guru dan siswa
 - a. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SS = 4, S = 3, KS = 2, TS = 1.

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Menurut Sugiyono (2017), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert dapat membuat seorang peneliti guna melakukan pengolahan atau penghitungan skor dan mendapatkan hasil langsung yang menuju pada tujuan utama dilakukannya penelitian ini.

3.6 Teknik Analisis Data

Data pada penelitian ini diperoleh dari angket validasi yang melibatkan ahli bahasa dan ahli media dan respons pengguna media. Data yang telah dikumpulkan melalui angket kemudian dianalisis untuk dapat diinterpretasikan. Dalam penelitian ini, peneliti merencanakan untuk memakai teknis analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif. Teknis analisis data dalam penelitian ini yaitu menguraikan seluruh masukan dan saran yang diperoleh dari instrument sebelumnya, dan teknik analisis data skala likert. Menurut Sugiyono, (2017), menyatakan bahwa skala likert merupakan sebuah skala yang umumnya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, maupun persepsi individu untuk mengisi atau kelompok terhadap fenomena tertentu. Skala likert digunakan untuk menginterpretasi data dari angket validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa respons guru, dan respons siswa mengenai media pembelajaran buku bergambar digital dengan menghitung presentase rata – rata dari hasil setiap angket dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Kemudahan hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor menurut Arikunto (2018).

Tabel 3. 15 Kriteria Interpretasi Skor

Skor rata – rata	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Nela Zukhrufa, 2022

RANCANG BANGUN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI MEMBACA SISWA PADA TEKS FIKSI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan menggunakan predikat “Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak”. Produk yang dirancang dikatakan layak ketika mendapatkan presentasi skor $\geq 60\%$.

3.7 Penyajian Data

Data akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang diperoleh melalui kuesioner, dan dimodifikasi dengan cara memperoleh data kualitatif dalam bentuk kategori. Sejalan dengan Sugiyono (2017) menyatakan bahwa melalui penyajian data, data akan terorganisir dan terstruktur dalam model relasional agar mudah untuk dipahami.

Data hasil angket yang telah didapatkan, kemudian data tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk deksriptif kualitatif yang diperoleh dari hasil skor data kuantitatif. Data kualitatif tersebut lalu dijelaskan dalam kriteria “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, “Tidak Layak”. Dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi, sehingga dapat mudah terbaca dan dipahami.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data penelitian. Penarikan kesimpulan data ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Penarikan kesimpulan ini ialah mengenai kelayakan buku cerita bergambar digital sebagai media literasi membaca pada teks fiksi.