

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan, maka peneliti akan mendesain dan mengembangkan suatu produk berupa media digital cerita bergambar sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS mengenai kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan *Design and Development* (D&D) dengan tujuan adanya langkah-langkah untuk pelaksanaan penelitian berdasarkan gambaran yang diberikan.

Menurut Richey dan Klien menjelaskan bahwa D&D adalah metode penelitian yang sistematis dari mendesain, pengembangan produk, mengevaluasi untuk menciptakan model, alat atau produk yang baru atau yang sudah ada. Metode D&D memiliki dua kategori yaitu kategori pertama yaitu *Product and Tool Research* dan kategori kedua yaitu *Model Research*. Penelitian ini termasuk kedalam kategori pertama yaitu karena fokus penelitian bertujuan untuk pengembangan dan perancangan suatu produk yang selanjutnya dianalisis dan dievaluasi dari segi desain maupun pengembangannya (Richey & Klein, 2014).

Penelitian D&D menurut Rusdi (2019) adalah penelitian campuran (*mix method*) antara kualitatif dan kuantitatif namun lebih cenderung bersifat kualitatif. Penelitian menggunakan metode D&D dengan produk berupa media pembelajaran cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk digital, maka pada metode ini mempelajari suatu desain dalam menciptakan produk. Produk yang didesain yaitu media pembelajaran berupa media digital cerita bergambar yang praktis digunakan oleh peserta didik kelas IV di sekolah dasar, media pembelajaran dikhususkan pada konsep kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat partisipan penelitian untuk mendapatkan validasi terkait media buku cerita bergambar berbasis digital yaitu melalui ahli dan pengguna sebagai berikut

- 1) Ahli materi IPS sebagai validator produk dari segi materi IPS.
- 2) Ahli media sebagai validator produk dari segi tampilan media.
- 3) Ahli bahasa sebagai validator produk dari segi keahasaann

- 4) Guru merupakan guru kelas yang mengajar di kelas IV SD berjumlah satu orang sebagai pengguna media yang dikembangkan.
- 5) Peserta didik kelas IV sekolah dasar berjumlah dua belas orang sebagai pengguna media yang dikembangkan.

Uji coba produk yang telah dibuat dilaksanakan kepada responden yaitu guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan kepada satu orang guru kelas IV dan dua belas siswa kelas IV di SD Negeri 1 Margamulya. Tempat penelitian dilakukan secara langsung di sekolah. Validasi ahli dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kesediaan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk kelayakan media dengan mendapatkan data yang sesuai dan juga valid terhadap media digital cerita bergambar konsep berkegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS menggunakan angket dengan adanya pemberian seperangkat pernyataan tertentu dan juga adanya pertanyaan yang akan dijawab oleh responden secara tertulis. Penggunaan angket dalam pengumpulan data penelitian pengembangan media pembelajaran digital berupa cerita bergambar sebagai berikut:

Tabel 3.1. Data dan Instrumen yang digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1	Validasi media digital cerita bergambar materi konsep kegiatan ekonomi di SD	Angket Validasi	<i>Judgment/ Expert Review</i>
2	Respon pengguna yaitu guru kelas IV SD terhadap media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi di SD	Angket Respon	Angket dan Wawancara
2	Respon pengguna yaitu peserta didik kelas IV SD terhadap media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi di SD	Angket Respon	Angket

Instrumen pengumpulan data dalam melalui lembar angket dalam penelitian ini berupa lembar angket ahli materi, media, dan bahasa. Instrumen pengumpulan data untuk respon pengguna untuk guru kelas IV SD dan siswa kelas IV SD yaitu dengan angket respon

- 1) Angket diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat maka adanya lembar angket validasi ahli materi.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Aspek Isi dan Materi	Ketepatan	Kesesuaian materi kegiatan ekonomi dengan KD	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian isi cerita bergambar dengan materi kegiatan ekonomi	1
		Kesesuaian isi cerita bergambar pada media dengan kebutuhan peserta didik kelas IV SD	1
		Ketepatan alur cerita untuk peserta didik di kelas IV SD	1
		Ketepatan tahap-tahap kegiatan ekonomi	1
	Kejelasan materi	Menyajikan materi kegiatan ekonomi lebih jelas	1
		Konten materi disampaikan secara runtut	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik kelas IV SD	1
		Konten materi mudah dipahami	1
		Membantu siswa memahami materi kegiatan ekonomi	1
Jumlah			11

- 2) Angket diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat maka adanya lembar angket validasi ahli media.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Kualitas teknis dan desain	Kebergunaan	Isi cerita mudah dipahami	1
		Media mudah digunakan kapan saja dan dimana saja	1
		Materi kegiatan ekonomi terlihat jelas pada media	1
	Desain	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	1
		Keseimbangan tata letak teks dan gambar	1
		Kesesuaian audio dengan teks cerita	1
		Pemilihan warna menarik	1
		Ilustrasi gambar yang menarik	1
		Konsistensi karakter	1
	Jumlah		

- 3) Angket diisi oleh ahli bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat maka adanya lembar angket validasi ahli bahasa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Aspek Kebahasaan	Penggunaan bahasa dalam cerita bergambar	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik kelas IV SD	1
		Ketepatan dialog/cerita dengan materi	1
		Kejelasan makna kata dan kalimat	1
		Tingkat kemudahan terhadap pemahaman cerita	1

		Kesesuaian ejaan dan tanda baca pada cerita	1
		Cerita disampaikan dengan singkat, padat, dan jelas.	1
Jumlah			6

- 4) Lembar validasi pengguna, angket diisi oleh guru untuk mengetahui tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan KD	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Ketepatan penyajian materi kegiatan ekonomi	1
		Ketepatan bahasa dengan karakteristik peserta didik	1
Kualitas Media	Kebergunaan	Media mudah digunakan	1
		Fleksibilitas penggunaan	1
		Memudahkan memahami materi kegiatan ekonomi	1
	Kelengkapan	Terdapat gambar, audio, dan teks materi	1
	Tampilan	Media menarik untuk digunakan	1
Jumlah			9

- 5) Lembar validasi pengguna, angket diisi oleh peserta didik untuk mengetahui tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

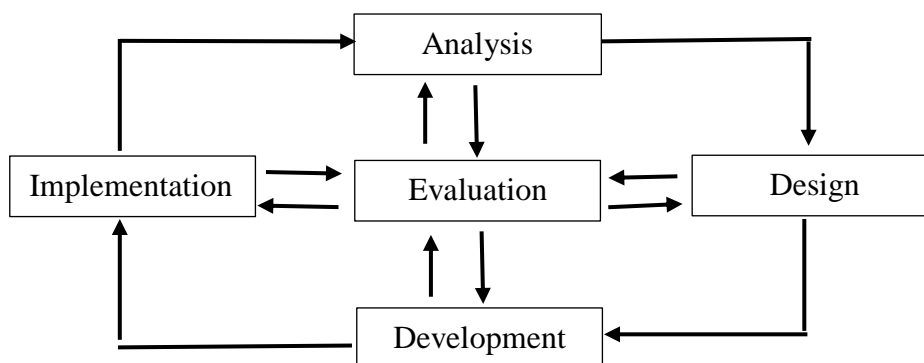
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi/materi	Kejelasan penyampaian materi	1
	Kemudahan memahami materi	1

	Kemenarikan cerita bergambar	1
	Kemudahan memahami alur cerita	1
Media	Keterbacaan tulisan dalam cerita bergambar	1
	Kemenarikan gambar dalam cerita bergambar	1
	Kemenarikan warna dalam cerita bergambar	1
	Kejelasan audio pada cerita bergambar	1
	Kemudahan penggunaan media cerita bergambar	1
	Media dapat menambah wawasan peserta didik	1
Jumlah		10

3.4 Prosedur Penelitian

Peneliti menerapkan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian, menurut Ruswandari & Yermiandhoko (2021) menyatakan bahwa model penelitian penelitian yang lengkap juga rasional adalah model penelitian ADDIE, sehingga digunakan dalam pengembangan dan pembuatan produk pembelajaran yang beragam. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan sesuai singkatannya yaitu : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Langkah-langkah pengembangan model ADDIE Sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan model ADDIE Versi Tegeh (2014)

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis menurut Rahmat dkk, (2021) merupakan tahap awal sebagai proses mendefinisikan apa yang akan diberikan kepada peserta belajar. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan berupa menganalisis permasalahan mengenai media pembelajaran pada

pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Maka, pada tahap awal yang dilakukan yaitu wawancara kepada guru kelas dan peserta didik di lapangan untuk mengetahui kebutuhan variasi media pembelajaran terkait dengan materi kegiatan ekonomi. Pada tahap analisis pada penelitian ini terdapat pada 2 aspek yaitu :

a. Analisis Materi

Menganalisis materi pembelajaran dilakukan oleh peneliti mengenai kegiatan ekonomi di kelas IV yaitu KD 3.3 dan 3.4 pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang membahas mengenai kegiatan ekonomi. Hal tersebut untuk mendapatkan data agar proses pengembangan media dapat sesuai dengan konten pada materi pembelajaran IPS mengenai kegiatan ekonomi untuk peserta didik di SD.

b. Analisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik

Menganalisis mengenai media pembelajaran dilakukan oleh peneliti sesuai yang ada di lapangan mengenai mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data mengenai media pembelajaran maka dilakukannya pada tahap ini agar media yang dibuat cocok untuk diterapkan di kelas IV SD yaitu berupa media pembelajaran cerita bergambar dalam berbentuk digital penting untuk dikembangkan.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain menurut Rayanto (2020) yaitu mendesain sesuai dengan apa yang akan dibuat. Pada tahap desain peneliti membuat spesifikasi produk terlebih dahulu sebagai rencana awal dan penjabaran media yang ingin dirancang. Pada tahap desain adanya pembuatan GBPM untuk lebih memperjelas media digital cerita bergambar yang akan dibuat. GBPM mengacu pada analisis materi, tujuan, dan kebutuhan. GBPM menurut Septian, dkk (2017) berisi identifikasi program dengan menentukan judul, sasaran, tujuan, dan materi yang akan dituangkan dalam media. Pada tahap desain adanya pembuatan draf

naskah cerita media digital cerita bergambar mempermudah proses pembuatan media mengenai kegiatan ekonomi. Pada tahap ini dilengkapi dengan pembuatan RPP.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan produk menurut Rahmat dkk, (2021) merupakan proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan media digital berupa cerita bergambar yaitu pembuatan gambar yang sesuai dengan isi dan alur cerita yang dibuat dalam bentuk digital, lalu menyisipkan audio, video, serta link untuk pembelajaran yang selanjutnya diubah dalam bentuk *Flip PDF* menjadi buku digital, setelah itu diubah dalam bentuk aplikasi. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dengan penilaian aspek isi dan materi indikatornya yaitu ketepatan dan kejelasan materi mengenai kegiatan ekonomi, validator ahli yaitu dosen pendidikan IPS. Proses validasi dilakukan oleh ahli media pada aspek kualitas teknis dan desain dengan indikatornya kebergunaan dan desain terhadap media yang dibuat mengenai kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS. Validator ahli yaitu dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan media. Proses validasi dilakukan oleh ahli bahasa pada aspek desain mengenai kesesuaian tata bahasa yang digunakan, ahli bahasa adalah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa.

3) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Peserta didik kelas IV di sekolah dasar merupakan responden dalam tahap implementasi produk yang diuji cobakan setelah cerita bergambar divalidasi oleh validator ahli yang telah ditentukan dan disesuaikan berkenaan mata pelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi. Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring. Untuk menjangkau respon pengguna diberikannya instrumen berupa angket respon yaitu kepada guru dan juga kepada peserta didik.

apabila adanya revisi maka disesuaikan dengan hasil pengguna dari masukan dan juga saran.

4) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai awal tahap analisis sampai ditahapan implementasi yang dievaluasi dengan berbasis *self evaluation* oleh peneliti.

3.5. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket yang akan ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV SD, dan siswa kelas IV SD. Maka, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1) Teknik Wawancara

Menurut Sugiyono (2019) peneliti akan melakukan studi pendahuluan sebagai tujuan menemukan suatu permasalahan terhadap hal yang akan ditelitinya maka menggunakan wawancara. Peneliti mendapatkan informasi akan kebutuhan media hingga diperlukannya variasi media dengan menganalisis cakupan materi konsep kegiatan ekonomi di SD. Peneliti untuk mendapatkan informasi dan hal-hal penting dari responden dengan wawancara. Wawancara dapat dikatakan sebagai pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi yang dilakukan dalam bentuk tanya jawab. Menurut Prasanti (2018) wawancara dilakukan untuk memperoleh data akurat dan tepat. Teknik wawancara pada penelitian ini yaitu kepada guru wali kelas IV Sekolah Dasar untuk mengetahui tanggapan dan respon pengguna terhadap media pembelajaran.

2) Teknik Angket

Sugiono (2019) menyatakan bahwa angket atau kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik angket dalam penelitian ini ditujukan kepada validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon pengguna yaitu peserta didik kelas IV SD dan guru kelas IV SD

3.6 Analisis Data

Pada tahap analisis data bertujuan untuk menemukan hasil penjelasan dari data yang didapat. Analisis data bersifat kualitatif disajikan dalam bentuk deskriptif. Menurut Sugiyono (2019) untuk menganalisis data dengan cara menjelaskan data yang sudah terkumpul disebut sebagai deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru, dan respon peserta didik menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata dengan kriteria untuk kelayakan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019) untuk mengukur pendapat atau mengukur persepsi baik secara berkelompok ataupun individu terhadap suatu kejadian yang muncul dapat melalui skala likert. Data yang akan digunakan pada instrumen penelitian dengan metode pengumpulan data untuk penilaian oleh validator ahli dan pengguna adalah sebagai berikut:

- 1) Metode pengumpulan data untuk penilaian oleh validator ahli:
 - a. Data kualitatif berupa nilai dengan kategori yaitu Sangat Layak, Layak, Tidak Layak, dan Sangat Tidak Layak
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu Sangat Layak= 4, Layak = 3, Tidak Layak = 2, dan Sangat Tidak Layak =1
- 2) Metode pengumpulan data oleh guru dan siswa :
 - a. Data kualitatif berupa nilai dengan kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS =1

Tabel 3.7 Skoring Berdasarkan Skala Likert

Sangat Layak	Layak	Tidak Layak	Sangat Tidak Layak
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1

Skor yang didapat dari pertanyaan pada setiap angket akan dan diubah kedalam bentuk persentase menurut perhitungan Tinambunan, Marsid & Tambunan (2019) sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil yang didapat dalam perhitungan tersebut akan diubah dengan mengacu kepada kriteria menurut Ridwan dan Sunarto (2012) sebagai berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Kelayakan

Persentase Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis dengan menggunakan predikat “Sangat Layak, Layak, Kurang Layak, Tidak Layak, Sangat Tidak Layak”. Berdasarkan tabel tersebut maka media yang sedang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila mendapatkan persentase $\geq 61\%$.

3.7 Penyajian Data

Data akan dihasilkan setelah proses analisis data yang akan disajikan dalam bentuk deskriptif dengan kategori Sangat Layak, Layak, Kurang Layak, Tidak Layak, Sangat Tidak Layak. Hasil data akan disajikan dalam bentuk tabel dan teks narasi (Deskriptif).

3.8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan digunakan dalam menjawab pertanyaan pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Penarikan kesimpulan mengenai kelayakan media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD.