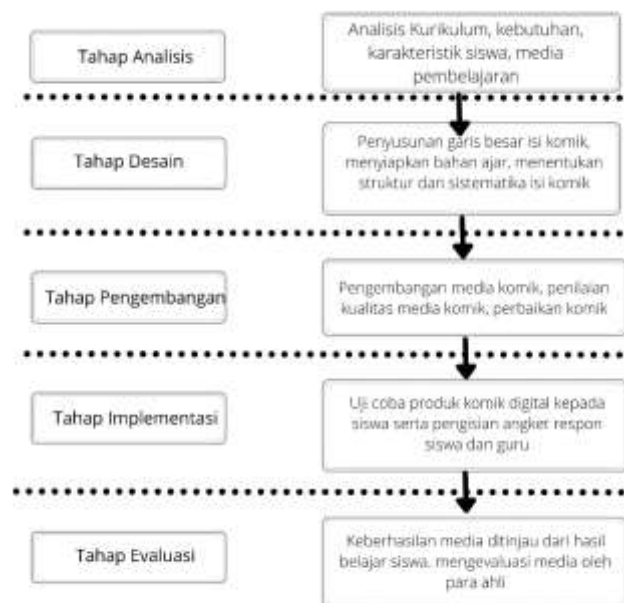


BAB III METODE

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan. Partisipan adalah individu yang diwawancarai, diamati, dan diminta untuk memberikan informasi, pendapat, pemikiran, dan persepsi (Sukmadinata, N. S., 2017, hlm. 94). Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian ADDIE. Menurut Setyosari, P. (dalam Musdalifah, 2019, hlm. 57) Model ADDIE Reiser dan Molenda memiliki lima tahap: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Benny (dalam Wulandari, E., 2018, hlm. 40) mengemukakan bahwa Model ADDIE adalah model yang merepresentasikan tahapan-tahapan yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan secara sistematis (terorganisir) dan sistematis. Tujuan utama dari model pengembangan ini adalah untuk merancang dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Dari segi konsep, ADDIE dapat dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian ini, adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:



Gambar 3.1. Diagram ADDIE Model

1. Analisis (*Analysis*): Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi sejumlah tuntutan media pembelajaran untuk mengatasi tantangan mendasar yang dihadapi siswa ketika belajar matematika. Hal-hal yang harus dilakukan selama tahap analisis meliputi: Analisis Kurikulum, Kebutuhan, Karakteristik Siswa dan Media Pembelajaran.
2. Perancangan (*Design*): Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi penyusunan garis besar isi komik, menyiapkan bahan ajar, dan menentukan struktur dan sistematika isi komik.
3. Pengembangan (*Development*): Pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini yang pengembangan media komik, penilaian kualitas media, dan tahap perbaikan komik.
4. Pelaksanaan (*Implementation*): Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji coba lapangan dalam pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media komik digital pada pembelajaran matematika yang telah didesain sesuai dengan identifikasi awal di SDN Cikijing III. Pada tahap ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan dan ketertarikan pengguna komik digital pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang.
5. Evaluasi (*Evaluation*): Peneliti mengukur kualitas produk dari proses pembelajaran pada saat sebelum implementasi dan setelah implementasi. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengukur keberhasilan media ditinjau dari hasil belajar siswa dan mengevaluasi media oleh para ahli.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Beberapa pemangku kepentingan terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan studi ini. Pembimbing, dosen yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran, pengajar, dan siswa kelas VI SD adalah sebagian dari partisipan dalam penelitian ini. Arahan penelitian, validasi produk, pemberian saran, dan koreksi barang yang dihasilkan peneliti merupakan tanggung jawab dosen pembimbing dan dosen ahli di bidang media pembelajaran. Subjek wawancara untuk studi pendahuluan dan responden untuk item yang dibuat adalah guru sekolah

dasar. Siswa di kelas enam di sekolah dasar berfungsi sebagai subjek dan tanggapan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Cikijing III kelas VI yang terletak di Kabupaten Majalengka. SD Negeri Cikijing III dipilih sebagai lokasi dan sampel penelitian ini karena kondisi sekolah yang cukup memadai untuk pengembangan media. Partisipan atau subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD yang berjumlah 44 siswa, 27 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Kajian dilakukan sesuai dengan kalender akademik Universitas Pendidikan Indonesia, sehingga bisa berubah sewaktu-waktu.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi, mencatat, dan mendokumentasikan apa yang terjadi di lapangan. Observasi partisipatif adalah metode observasi dimana peneliti terlibat dalam tindakan subjek yang diamati selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada saat studi pendahuluan dan pada tahap implementasi produk media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI sekolah dasar. Pengamatan dilakukan selama penelitian persiapan dan ketika produk komik digital materi sifat-sifat bangun ruang diimplementasikan di sekolah dasar. Pertama, peneliti mengamati ketersediaan media dan bahan ajar, serta pengetahuan awal siswa tentang materi sifat-sifat bangun ruang selama studi pendahuluan. Kedua, mengkaji dan mengumpulkan data berupa jawaban siswa dan pelaksanaan pembelajaran saat mengimplementasikan media komik digital di sekolah.

3.3.2 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti, dan juga jika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden yang sedikit/sedikit. “ tulis Sugiyono (2016, hlm. 231).

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa kelas VI SD. Wawancara semi terstruktur dilakukan oleh peneliti. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data informasi dari lapangan. Peneliti mengetahui pembelajaran matematika di sekolah dasar, sifat-sifat bangun ruang di

sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran di sekolah, dan kendala yang dihadapi saat mempelajari sifat-sifat bangun ruang di sekolah dasar.

3.3.3 Expert Judgement (Penilaian Para Ahli)

Expert judgement dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli yang berpengalaman dalam konten media pembelajaran komik digital sifat-sifat bangun ruang untuk kemudian menilai produk yang dirancang melalui proses validasi ahli guna menentukan kelayakan dan kesesuaian produk yang dirancang. Guru sekolah dasar juga akan menjadi ahli dalam mengevaluasi kesesuaian produk yang dirancang untuk penggunaan di lapangan. Pakar akan diberikan lembar validasi untuk digunakan sebagai panduan dalam merancang produk yang sesuai dengan harapan peneliti.

3.3.4 Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 142), kuesioner adalah teknik pengumpulan data di mana responden diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus merekaanggapi. Kuesioner dibagikan kepada siswa sebagai peserta untuk menjawab pertanyaan setelah produk selesai dibuat guna menentukan hasil produk.

3.3.5 Studi Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2012, hlm. 221), studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen, termasuk dokumen tertulis, foto, dan dokumen elektronik. Studi dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan teori terkait, serta untuk membantu pelaksanaan penelitian dan desain produk. Studi dokumentasi pembelajaran matematika di sekolah dasar, sifat-sifat bangun ruang, dan media pembelajaran komik digital diselidiki.

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian ini membutuhkan sejumlah instrumen, mulai dari proses analisis media hingga proses evaluasi media pembelajaran. Berikut instrumen yang akan digunakan dalam penelitian:

3.4.1 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan dua kali, dengan setiap kali fokus pada aspek instrumen yang berbeda. Lembar observasi pertama mengumpulkan informasi

tentang ketersediaan media pembelajaran dan bahan ajar untuk sifat-sifat bangun ruang. Saat mengimplementasikan produk, lembar observasi ketiga digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Lembar Observasi Ketersediaan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar

Aspek	Indikator
1	2
Jenis-jenis media pembelajaran di kelas/sekolah	Ketersediaan media pembelajaran di kelas/sekolah
	Ketersediaan fasilitas TIK
	Ketersediaan media pembelajaran tentang materi sifat-sifat bangun ruang
Bahan ajar	Ketersediaan dan penggunaan bahan ajar pada pembelajaran sifat-sifat bangun ruang
Media Pembelajaran Komik	Media pembelajaran Komik tentang sifat-sifat bangun ruang pada pembelajaran matematika

Tabel 3.2

Kisi-kisi Lembar Observasi Respon Siswa

Aspek	Indikator
1	2
Penggunaan Media	Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang pada pembelajaran matematika
	Kemampuan media pembelajaran komik digital dalam menyampaikan informasi sifat-sifat bangun ruang pada pembelajaran matematika.
	Kemampuan media pembelajaran komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang dalam memudahkan siswa menyelesaikan soal.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran	Respon siswa terhadap alur, bahasa, gambar, tulisan, warna, tokoh dan cerita yang terdapat dalam komik digital sifat-sifat bangun ruang.
--	--

3.4.2 Pedoman Wawancara

Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan sebagai bagian dari penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu guru dan siswa kelas VI. Dengan demikian, wawancara guru membahas permasalahan sekolah dasar, seperti media pembelajaran, bahan ajar, pembelajaran matematika, metode pembelajaran sifat-sifat bangun ruang, kendala pembelajaran, dan pemahaman kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang.

Tabel 3.3

Kisi Kisi Pedoman Wawancara Guru dan Siswa

Sumber Data	Aspek	Indikator
1	2	3
Guru	Media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Keberadaan media pembelajaran komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang Ketersediaan fasilitas TIK Ketersediaan penggunaan bahan ajar sifat-sifat bangun ruang
	Proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran sifat-sifat bangun ruang Metode dan proses pembelajaran sifat-sifat bangun ruang Evaluasi pembelajaran sifat-sifat bangun ruang
	Pengembangan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Keberadaan media pembelajaran komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang Kebutuhan awal dalam pengembangan media

			pembelajaran komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang
Siswa	Minat membaca komik		• Minat siswa terhadap membaca, khususnya komik.
1	2		3
	Kesulitan pembelajaran		• Kesulitan siswa pada saat pembelajaran materi sifat-sifat bangun ruang •
	Kesulitan media pembelajaran		• Kebutuhan media pembelajaran yang diminati siswa.

3.4.3 Lembar Validasi

Angket validasi ahli terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh umpan balik dari ahli materi, media, dan pembelajaran. Kuesioner digunakan pada tahap ini untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dalam hal relevansi, organisasi, pertanyaan evaluasi/praktik, bahasa, kesesuaian media, dan tampilan. Kisi-kisi di bawah ini adalah salah satu yang peneliti gunakan dalam validasi ahli:

a) Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Tabel 3.4
Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Indikator	No. Butir
1	2	3
1.	Kurikulum	6
2.	Materi	10
Jumlah		16

b) Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Tabel 3.5
Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Indikator	No. Butir
1	2	3
1.	Tampilan tulisan	5
2.	Tampilan gambar	6
1	2	3
3.	Fungsi media komik	5
4.	Alur	7
5.	Cerita	2
6.	Komunikatif	6
7.	Kreatif	2
8.	Sederhana	4
9.	Unity	2
10.	Penggambaran objek dalam bentuk image yang representatif	2
11.	Tipografi	2
12.	Tata letak	2
13.	Unsur visual gerak	8
Jumlah		53

c) Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

Tabel 3.6

Kisi-kisi Validasi Ahli Pedagogik

No	Indikator	No. Butir
1	2	3
1.	Penyajian materi	4
2.	Evaluasi belajar	2
3.	Isi komik	3

4. Bahasa	3
5. Kejelasan kalimat	2
6. Kualitas tampilan	2
Jumlah	16

3.4.4 Angket Uji Coba Lapangan

Dalam uji coba lapangan untuk menilai minat terhadap media yang dikembangkan. Maka peneliti membagikan angket ini kepada siswa setelah mereka menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.7

Kisi-Kisi Lembar Angket Respons Siswa

Aspek	Butir soal
1	2
Alur	2
Bahasa	2
Gambar	2
Tulisan	2
Warna	1
Tokoh	1
Cerita	2
Materi	5
Media komik	5
Isi komik	7
Dampak media komik	6
Jumlah soal	35

3.4.5 Lembar Studi Dokumentasi

Peneliti menggunakan lembar studi dokumentasi untuk melengkapi data yang dikumpulkan. Selanjutnya digunakan sebagai penunjang untuk memeriksa dan mencatat hal-hal yang diperlukan untuk mengembangkan produk. Studi dokumentasi dilakukan di sekolah dengan menganalisis kurikulum, buku siswa, dan media pembelajaran perkalian.

Tabel 3.8
Kisi-kisi Studi Dokumentasi

Referensi	Aspek
1	2
Kurikulum	Kompetensi Dasar dan Kurikulum
Buku Siswa	Materi pembelajaran
Media pembelajaran	Media pembelajaran komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di sekolah dasar

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 244), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diketahui. diberitahukan kepada orang lain. Analisis data adalah proses mengorganisasikan data, memecahnya menjadi unit-unit, mensintesiskannya, menyusunnya menjadi suatu pola, menentukan apa yang signifikan dan apa yang akan dipelajari, dan menarik kesimpulan yang dapat dibagikan kepada orang lain.

Analisis data dilakukan sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data di lapangan. Hal ini berdasar pada pendapat Nasution (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 244) analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 244), analisis dimulai dengan merumuskan dan menjelaskan masalah sebelum terjun ke lapangan dan berlanjut hingga penulisan hasil penelitian.

Ria Khairani Rahmah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

Dalam penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini menggunakan analisis data menurut Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (1984, dalam Sugiyono, 2016, hlm. 246), “kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlanjut sampai selesai, sehingga datanya jenuh”. Analisis data terdiri dari tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Pengumpulan data media pembelajaran komik digital dilakukan melalui wawancara dan angket. Sementara itu, peneliti mengumpulkan data perkembangan media pembelajaran komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang melalui angket yang dibagikan kepada guru dan siswa kelas VI SD. Setelah pengumpulan data, langkah-langkah berikut dilakukan untuk menganalisis data:

3.5.1 Data Reduction (Reduksi Data)

Tahap reduksi data terdiri dari merangkum, memilih poin-poin utama, memfokuskan poin-poin penting, mencari tema dan pola, dan membuang yang tidak perlu. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencarinya pada saat dibutuhkan. Hasilnya, penelitian menjadi lebih fokus dan terarah pada tujuan yang diharapkan. Peneliti akan mengumpulkan data (pengumpulan data) pada tahap ini dengan mewawancarai guru kelas VI dan narasumber matematika. Kuesioner dibagikan kepada guru dan siswa untuk menilai pengetahuan mereka tentang pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan pemahaman mereka tentang sifat-sifat bangun ruang, serta reaksi siswa dan guru terhadap produk komik digital yang telah dibuat.

3.5.2 Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, peneliti akan melanjutkan untuk menyajikan data. Data hasil wawancara dan kuesioner akan disajikan dalam bentuk deskripsi singkat, bagan, hubungan kategori, piktogram, dan alat bantu visual lainnya. Dengan menyajikan data, peneliti akan dapat lebih memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan di masa depan berdasarkan apa yang telah dipelajari.

3.5.3 Conclusion Drawing/Verification (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Tahap akhir penelitian adalah penarikan kesimpulan. Sugiyono (2016, hlm. 252) menyatakan bahwa “kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan

temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya”. Temuan dapat berupa gambaran atau gambaran suatu objek yang sebelumnya redup atau gelap sehingga menjadi jelas setelah penelitian, atau dapat berupa hubungan sebab akibat atau interaktif, hipotesis atau teori. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merangkum temuan dari data yang dikumpulkan dan untuk memvalidasi kesimpulan yang dicapai dengan jawaban atas rumusan masalah yang dikembangkan oleh peneliti.