

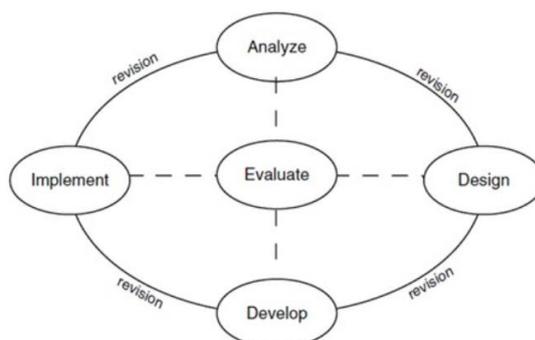
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bertujuan untuk melakukan pengembangan media Pembelajaran berupa Komik Pembelajaran Digital IPS pada materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan yang layak digunakan, mendapatkan respon positif, serta efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran.

Model ADDIE dipilih karena memiliki proses pengembangan media pembelajaran yang sistematis, efektif dan efisien. Hal ini di dukung oleh pandangan Branch (2009) bahwa pembuatan produk menggunakan model ADDIE merupakan salah satu metode yang paling efektif. Hal tersebut dikarenakan ADDIE merupakan sebuah rangkaian proses yang berbentuk kerangka panduan yang sangat kompleks dan sangat tepat untuk digunakan dalam pengembangan berbagai produk pendidikan ataupun berbagai sumber belajar lainnya.

Pada model ADDIE proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelima tahapan ini tidak berlangsung secara linear. Davis (2013) menjelaskan bahwa ADDIE adalah sebuah siklus. Artinya ADDIE cukup fleksibel untuk memungkinkan siapa saja dan kapan saja untuk meninjau kembali suatu langkah dan menyempurnakannya.



Gambar 3. 1 Desain Pengembangan Model ADDIE

a. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media komik pembelajaran digital dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media komik pembelajaran digital. Pengembangan media komik pembelajaran digital didasari oleh permasalahan dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Permasalahan pada media pembelajaran dapat terjadi dapat terjadi karena produk yang tersedia tidak lagi relevan dengan kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar, perkembangan teknologi, dan karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

Setelah analisis kebutuhan pengembangan dilakukan analisis kompetensi materi untuk memetakan materi yang akan dikembangkan dalam bentuk media.

b. Perancangan (Design)

Tahap Design atau perancangan media dirancang berdasarkan rancangan pembelajaran dan kriteria-kriteria media. Pada tahap ini dilakukan proses yang sistematis yang dimulai dari wawancara pada para ahli, perancangan pembelajaran, dan perancangan media komik pembelajaran digital. Rancangan media komik pembelajaran digital bersifat konseptual, berupa konsep-konsep yang menjadi dasar proses pengembangan (development).

c. Pengembangan (Development)

Pengembangan merupakan kegiatan mewujudkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, rancangan penerapan media pembelajaran berupa rancangan pembelajaran telah selesai dibuat. Pada tahap inilah rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada komik pembelajaran digital proses pengembangan terdiri dari beberapa langkah diantaranya:

- 1) Menggambar sketsa menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.
- 2) Mewarnai komik menggunakan warna yang natural dan sesuai

dengan nuansa yang digambarkan.

- 3) Menambahkan teks (prolog, monolog, dialog) dan penomoran halaman pada setiap panel komik.
- 4) Meninjau kembali seluruh komponen komik.
- 5) Mengeksport komik dalam bentuk PDF.

d. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap yang sangat penting karena pada tahap ini media komik pembelajaran digital yang telah dikembangkan digunakan dalam situasi pembelajaran yang nyata. Sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan pretest untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik. Setelah penerapan media komik pembelajaran digital kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik. Terakhir dilakukan penyebaran angket guru dan peserta didik.

e. Evaluation

Proses evaluasi dilakukan dari mulai tahap Analisis hingga tahap Implementasi. Setiap tahapan akan ditinjau kembali kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Pada tahap analisis peneliti meninjau kesesuaian alternatif media pembelajaran dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Pada tahap perancangan peneliti meninjau kesesuaian rancangan dengan alternatif media pembelajaran yang diharapkan. Pada tahap pengembangan peneliti meninjau kelayakan media komik pembelajaran digital, tingkat kemenarikan media, serta ketepatan materi yang dituangkan dalam media. Pada tahap implementasi, peneliti meninjau ketepatan metode penerapan media dalam pembelajaran.

3.2 Partisipan dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022 sejak bulan Februari hingga Juni 2022 di Kota Tasikmalaya.

Karena area penelitian adalah kota tasikmalaya maka digunakan probability sampling jenis Cluster Sampling. Cluster Sampling (Area Sampling) atau lebih dikenal sampling daerah digunakan untuk menentukan

sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas (Sugiyono, 2015). Teknik sampling daerah digunakan melalui dua tahap yaitu: 1) menentukan sampling daerah, 2) menentukan sekolah/sekolah pada daerah terpilih.

Pada tahap pertama peneliti menentukan sampling daerah berdasarkan kecamatan di Kota Tasikmalaya. Dari 10 kecamatan yang terdapat wilayah di Kota Tasikmalaya peneliti memilih Kecamatan Indihiang sebagai representasi wilayah utara, Kecamatan Cihideung sebagai representasi wilayah pusat, dan Kecamatan Tamansari sebagai representasi wilayah selatan.

Pada tahap kedua peneliti menentukan 1 sekolah dari masing-masing kecamatan untuk memudahkan proses pengumpulan data. Hasilnya peneliti memilih SDN Indihiang untuk mewakili kecamatan Indihiang, SDN 2 Tuguraja untuk mewakili Kecamatan Indihiang, dan SDN Ciangir untuk mewakili Kecamatan Tamansari.

Dari ketiga sekolah terpilih, partisipan penelitian ini terdiri dari 51 peserta didik serta 3 orang guru kelas V SDN Indihiang, SDN 2 Tuguraja, dan SDN Ciangir.

Objek penelitian ini adalah Media Komik Pembelajaran Digital IPS.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan wawancara guru kelas V dan observasi kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari data Instrumen Validasi Media Komik Pembelajaran Digital IPS oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas V, angket respon oleh guru dan peserta didik terhadap pembelajaran IPS, tes hasil belajar peserta didik.

Untuk mendapatkan kedua jenis data tersebut digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara akan ditujukan pada guru kelas V di Sekolah serta Ahli Media dan Ahli Materi IPS. Wawancara guru dilakukan untuk mengetahui dan menjelaskan kebutuhan pengembangan media komik pembelajaran digital di sekolah pada tahap analisis. Wawancara ahli dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang perlu dilakukan dalam merancang media komik pembelajaran digital IPS pada tahap perancangan.

b. Observasi

Observasi akan ditujukan kegiatan pembelajaran dan pemakaian media pembelajaran. Observasi kegiatan pembelajaran dan pemakaian media pembelajaran akan dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran dan menjelaskan kebutuhan pengembangan media komik pembelajaran digital di sekolah pada tahap analisis. Studi Dokumentasi referensi perancangan komik digital dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah dalam merancang media komik pembelajaran digital pada tahap perancangan.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi akan ditujukan pada berkas dan fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah serta referensi perancangan komik digital. Studi Dokumentasi Berkas dan fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah dilakukan untuk mengetahui dan menjelaskan kebutuhan pengembangan media komik pembelajaran digital di sekolah pada tahap analisis. Studi Dokumentasi referensi perancangan komik digital dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah dalam merancang media komik pembelajaran digital pada tahap perancangan.

d. Validasi

Validasi akan ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk melakukan penilaian kelayakan media komik pembelajaran digital yang telah dikembangkan. Data hasil validasi akan digunakan pada tahap pengembangan.

e. Angket Peserta didik

Angket peserta didik akan ditujukan kepada peserta didik kelas V. Penyebaran angket ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan berupa komik pembelajaran digital IPS pada materi Sejarah Kemerdekaan Kelas V SD. Data hasil pengumpulan angket respon peserta didik akan digunakan pada tahap implementasi.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Pedoman wawancara

3.4.1.1 Pedoman Wawancara Guru Kelas

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru Kelas

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah
2	Pembelajaran IPS	Pelaksanaan Pembelajaran IPS Kesulitan Pada Pembelajaran IPS
3	Penggunaan Media Pembelajaran	Pengetahuan guru mengenai media pembelajaran Penggunaan media pada saat proses pembelajaran IPS Ketersediaan media pembelajaran IPS Ketertarikan peserta didik belajar pada saat menggunakan media

3.4.1.2 Pedoman Wawancara Ahli Materi

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Isi penyajian materi	Kesesuaian isi materi dengan KD Kedalaman materi yang digunakan pada media Kelengkapan materi pada media Kesesuaian materi dengan gambar

3.4.1.3 Pedoman Wawancara Ahli Media

Tabel 3. 3 Wawancara Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Elemen-elemen komik	Kesesuaian tema Penggunaan sampul Kesesuaian panel Kejelasan tokoh

3.4.2 Pedoman Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah
2	Pembelajaran IPS	Pelaksanaan Pembelajaran IPS Kesulitan Pada Pembelajaran IPS
3	Penggunaan Media Pembelajaran	Penggunaan media pada saat proses pembelajaran IPS Ketersediaan media pembelajaran IPS Ketertarikan peserta didik belajar pada saat menggunakan media

3.4.3 Pedoman dokumentasi

Untuk melengkapi data-data yang peneliti perlukan dalam penelitian ini, maka peneliti juga menggunakan dokumentasi yang memuat hal-hal sebagai berikut:

1. Buku yang digunakan untuk pembelajaran kelas V.
2. Kurikulum dan silabus kelas V.
3. Daftar media pembelajaran IPS di sekolah.
4. Daftar peserta didik kelas V.
5. Buku rujukan mendesain komik digital.

3.4.4 Lembar Validasi media

Lembar validasi memuat pertanyaan-pertanyaan seputar kelayakan media. Validator memberikan jawaban pada salah satu dari kelima kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert pada Nastiti (2012) yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisa

menggunakan rumus Herawati (2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, Hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert dalam Novianti & Susilowibowo (2015) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Keterangan	Kriteria Interpretasi
81% < x < 100%	Sangat Layak
61% < x < 80%	Layak
41% < x < 60%	Cukup Layak
21% < x < 40%	Tidak Layak
0% < x < 20%	Sangat Tidak Layak

3.4.4.1 Kisi-kisi validasi ahli materi

Tabel 3. 6 Kisi-kisi validasi ahli materi

No	Aspek	Butir Pernyataan
1	Kesesuaian isi materi dengan KD	1, 2, 3
2	Kedalaman materi yang digunakan	4, 5
3	Kelengkapan materi pada media	6
4	Kesesuaian materi dengan gambar	7, 8

3.4.4.2 Kisi-kisi validasi ahli media

Tabel 3. 7 Kisi-kisi validasi ahli media

No	Aspek	Butir Pernyataan
----	-------	------------------

1	Kesesuaian tema	1, 2, 3
2	Penggunaan sampul	4, 5
3	Kesesuaian panel	6, 7, 8
4	Kejelasan tokoh	9, 10, 11
5	Kesesuaian balon kata	12, 13, 14
6	Kemenarikan warna	15, 16, 17
7	Ketercapaian alur/plot	18, 19
8	Petunjuk pemakaian	20
9	Kemudahan mengakses	21
10	Kesesuaian waktu penggunaan	22

3.4.4.3 Kisi-kisi validasi ahli bahasa

Tabel 3. 8 Kisi-kisi validasi ahli bahasa

No	Aspek	Butir Pernyataan
1	Kesesuaian kebahasaan anak	1, 2, 3, 4
2	Ketepatan memilih huruf	5, 6
3	Ketepatan menggunakan tanda baca	7

3.4.5 Kisi-kisi angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala dikotomi yang terdiri dari 2 skala penilaian yakni setuju dan tidak setuju.

Hasil angket peserta didik akan dianalisa menggunakan rumus dalam Herawati (2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh

kesimpulan tentang respon peserta didik, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Keterangan	Kriteria Interpretasi
$81\% < x < 100\%$	Sangat Menarik
$61\% < x < 80\%$	Menarik
$41\% < x < 60\%$	Cukup Menarik
$21\% < x < 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < x < 20\%$	Sangat Tidak Menarik

3.4.5.1 Kisi-kisi angket respon peserta didik

Tabel 3. 10 Kisi-kisi angket respon peserta didik

No	Indikator	Butir Pernyataan
1	Kesesuaian isi materi dengan KD	1
2	Penyajian materi	2, 3, 4
3	Kemenarikan produk	5, 6, 7
4	Penggunaan Bahasa	8, 9
5	Kemudahan	10

3.5 Validasi Instrumen

3.5.1 Expert Judgement

Expert judgment dilakukan untuk menilai apakah instrument yang telah dibuat layak untuk digunakan dalam penelitian oleh dosen ahli sesuai bidang penelitian yang dilakukan. Instrument yang di validasi menggunakan expert judgement diantaranya: 1) Pedoman wawancara; 2) Pedoman observasi; 3) Pedoman dokumentasi; dan 4) Validitas ahli materi, media, dan bahasa.

3.5.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

Angket respon peserta didik Sebelum angket disebarakan kepada responden sampel, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument kepada 30 responden non-sampel. Pengumpulan data dilakukan pada 30 peserta didik kelas V SDN Malasari 5. Penghitungan dan pengujian data dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan aplikasi Microsoft Office Excel 365.

3.5.2.1 Uji Validitas

Pengambilan keputusan uji validitas berdasarkan pada nilai rhitung

(*Corrected Item – Total Correlation*) > r_{tabel} sebesar 0,361 untuk $df = 30 - 2 = 28$; $\alpha = 0,05$ maka item/ pernyataan tersebut valid dan sebaliknya. Hasil perhitungan uji validitas item pernyataan angket respon peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Item Pernyataan Angket Respon Peserta Didik

No Soal	Nilai <i>Corrected Item – Total Correlation</i> / r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	0,379	0,361	valid
2	0,509	0,361	valid
3	0,571	0,361	valid
4	0,545	0,361	valid
5	0,117	0,361	tidak valid
6	0,545	0,361	valid
7	0,379	0,361	valid
8	0,609	0,361	valid
9	0,435	0,361	valid
10	0,662	0,361	valid

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, dan 10 memiliki status valid karena nilai *Corrected Item – Total Correlation* / $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ sehingga item pernyataan tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Sedangkan pernyataan nomor 5 memiliki status tidak valid karena nilai *Corrected Item – Total Correlation* / $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ sehingga item pernyataan tersebut tidak dapat digunakan dalam penelitian.

3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan terhadap item pernyataan yang dinyatakan valid. Suatu angket respon dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pernyataan tersebut selalu konsisten. Reliabilitas angket respon diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk menguji keandalan dari angket respon yang akan digunakan.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument (total tes)
 k = jumlah butir pertanyaan yang sah
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir
 σ_t^2 = varian skor total

Gambar 4.1 Rumus Alpha Cronbach (Arikunto)

Hasil perhitungan uji reliabilitas angket respon peserta didik menggunakan rumus Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Respon Peserta Didik

No	Item Perhitungan	Keterangan
1	Jumlah item pernyataan yang valid (k)	9
2	Jumlah Varian Butir ($\sum \sigma_b^2$)	0,901
3	Varian Skor Total (σ_t^2)	2,064
4	Koefisien Reliabilitas Instrumen (r_{11})	0,634

Untuk mengetahui apakah reliabilitas angket koefisien reliabilitas instrument (r_{11}) dibandingkan dengan nilai koefisien r_{kritis} (0,600). Dari hasil perhitungan uji reliabilitas angket respon peserta didik dapat diketahui bahwa r_{11} (0,634) > r_{tabel} (0,361) artinya angket respon peserta didik dinyatakan reliabel.

Untuk menginterpretasikan tingkat keandalan angket respon peserta didik digunakan pedoman yang diberikan Arikunto (2008) sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kriteria Interpretasi Keandalan Instrumen

No	Rentang Nilai Reliabilitas	Kriteria Interpretasi
1	$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Kuat
2	$0,60 < r_{11} < 0,80$	Kuat
3	$0,40 < r_{11} < 0,60$	Cukup Kuat
4	$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
5	$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

Dari tabel tersebut nilai r_{11} (0,634) yang didapat berada pada rentang $0,60 < r_{11} < 0,80$ artinya tingkat keandalan angket respon peserta didik dinyatakan kuat.

3.6 Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di dapatkan melalui wawancara guru, ahli media dan ahli materi serta studi dokumentasi. Data-data yang didapatkan akan dianalisis secara deskriptif menggunakan model miles-hubberman dan digunakan untuk pertimbangan kebutuhan pengembangan dan proses perancangan media. Data kuantitatif digunakan untuk menilai kelayakan produk dan peserta didik. Data kelayakan produk diperoleh menggunakan angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Data respon peserta didik didapatkan melalui angket respon peserta didik.

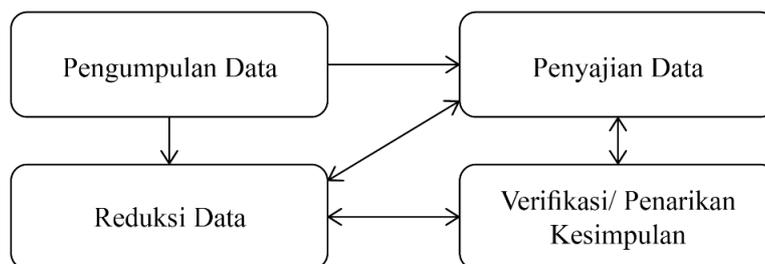
Data dalam penelitian pengembangan (R&D) yang telah diperoleh dilakukan analisa dengan teknik analisis statistik dan deskriptif (Saputro, 2017).

1. Analisis Statistik Deskriptif (Kuantitatif)

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan data hasil validasi dan respon peserta didik.

2. Analisis Deskriptif Interaktif (Kualitatif)

Data respon peserta didik berupa skor skala likert dan dikotomi dianalisis menggunakan teknik persentase.



Gambar 3. 2 Model Analisis Data Miles-Hubberman

Menurut Miles dan Huberman dalam Saputro (2017) “analisis data kualitatif dengan model interaktif dibagi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) reduksi data, merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan di verifikasi, (2) penyajian data, sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, (3) menarik kesimpulan/ verifikasi, 4) menyajikan data.