

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Design and Development* (D&D). Richey & Clients (dalam Hajidi, Mulyasari, & Fitriani, 2018, hlm. 372) berpendapat bahwa *Design and Development* (D&D) ini merupakan studi sistematis yang terdiri dari fase desain, pengembangan serta evaluasi untuk menetapkan dasar empiris untuk mengembangkan produk yang bersifat instruksional maupun non-instruksional yang baru atau yang lebih baik.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu buku cerita bergambar digital. Buku cerita bergambar digital ini dikembangkan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara. Buku cerita bergambar digital ini dapat diakses oleh siswa melalui smartphone atau laptop dan diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi dan mengefektifkan kegiatan belajar yang dilakukan di kelas.

Jampel, Tegeh & Pudjawan (dalam Nurjanah, Rustini, & Nurjaman, hlm. 95) menyampaikan bahwa *Design and Development* (D&D) memiliki berbagai macam prosedur penelitian, salah satu prosedurnya yaitu model ADDIE. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (dalam Nurafifah, Safitri, Alida, & Aeni, 2022, hlm. 314).

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengikuti langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap dan setiap tahap memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, dalam penggunaan model ADDIE ini harus dilakukan secara bertahap serta menyeluruh sehingga terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif (Budiono dalam Julia,

Nellitawati, Dahliana, Fauzana & Yumna 2022, hlm. 725). Tahapan model pengembangan ADDIE dipaparkan sebagai berikut:

3.2.1 Analisis

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis masalah di lapangan, menganalisis materi pembelajaran, serta menganalisis perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini.

3.2.2 Perancangan

Lalu pada tahap perancangan dibuat rancangan dalam mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar digital ini, pada tahap ini diantaranya yaitu:

1) Draft Cerita

Draft cerita adalah rancangan mengenai cerita yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran ini dalam bentuk teks. Draft cerita ini meliputi materi pembelajaran, cerita yang akan disajikan dan evaluasi.

2) *Storyboard*

Storyboard berupa ilustrasi gambar yang telah disusun secara berurutan berdasarkan naskah media yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

3.2.3 Pengembangan

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan buku cerita bergambar digital sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Pada proses pengembangan ini meliputi pembuatan slide isi buku cerita bergambar yang berisi halaman judul, isi cerita, soal evaluasi dan halaman penutup, setelah media pembelajaran selesai dikembangkan lalu divalidasi oleh ahli validasi sebelum diimplementasikan. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan juga memperoleh saran untuk perbaikan.

3.2.4 Implementasi

Tahap selanjutnya yaitu mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli kepada siswa kelas III sebanyak 25 orang. Pada tahap ini juga guru melakukan validasi dengan

mengisi angket yang diberikan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

3.2.5 Evaluasi

Setelah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran lalu tahap selanjutnya yaitu mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk penyempurnaan produk akhir.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan 25 orang siswa kelas III salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang. Ahli materi dan ahli media dalam penelitian adalah sebagai validator uji kelayakan buku cerita bergambar digital. Secara lebih jelasnya sebagai berikut:

3.3.1 Ahli Materi

Ahli materi yang akan melakukan uji validasi materi dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki keahlian dalam materi Bahasa Indonesia.

3.3.2 Ahli Media

Ahli media yang akan melakukan uji validasi media dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki keahlian dalam media pembelajaran.

3.3.3 Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru/wali kelas III Sekolah Dasar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Angket

Angket dalam penelitian ini diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dengan tujuan memperoleh penilaian dan respon terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Angket menggunakan sistem *checklist* pada sebuah daftar, artinya responden hanya memberikan tanda *checklist* saja dan memberikan saran perbaikan pada kolom yang disediakan.

3.4.2 *Worklog*

Pada *worklog* ini peneliti memperoleh data yang ditemukan selama pengembangan media pembelajaran dan *worklog* diisi oleh peneliti.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini data yang diperlukan diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu lembar angket dan *worklog*. Secara lebih jelas instrumennya dijelaskan sebagai berikut:

3.5.1 Lembar Angket

Angket digunakan pada penelitian ini dengan tujuan untuk mengumpulkan data mengenai pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Berikut kisi-kisi angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran sesuai dengan yang disampaikan oleh Nesbit mengenai *Learning Object Review Instrument* dan Wahono mengenai aspek dan penilaian media pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Materi

Aspek	Kriteria
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Mudah digunakan
	Menarik perhatian
	Memunculkan motivasi belajar pada siswa
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) Bahasa Indonesia kelas III SD
	Kesesuaian penggunaan bahasa
	Kesesuaian dengan materi
	Mudah dipahami

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Media

Aspek	Kriteria
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Menarik perhatian
	Memunculkan motivasi belajar pada siswa
Desain	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
	Gambar dan teks dapat dilihat dengan jelas
	Tidak ada kesalahan dalam penulisan
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas
	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa
	Gambar, warna, dan tulisan yang digunakan tidak mengganggu
	Gambar disesuaikan dengan karakteristik peserta didik
Kemudahan untuk digunakan	Efisiensi
	Efektivitas
	Komposisi antara gambar, warna dan tulisan yang digunakan sudah sesuai
Aksesibilitas	Dapat digunakan oleh siapapun
	Dapat digunakan dimana saja
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Pembelajaran

Aspek	Kriteria
Umum	Kreatif
	Inovatif
	Mudah digunakan
	Menarik perhatian
	Memunculkan motivasi belajar

Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) Bahasa Indonesia kelas III SD
	Kesesuaian penggunaan bahasa
	Kesesuaian dengan materi
	Mudah untuk dipahami
	Sesuai dengan karakteristik siswa
Desain Media	Gambar, warna dan tulisan yang digunakan tidak mengganggu
	Gambar dan tulisan terlihat jelas
	Komposisi antara gambar, warna dan tulisan sudah sesuai
	Tidak terdapat kesalahan pada tulisan

3.5.2 Worklog

Worklog digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan berupa catatan pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini yang diisi oleh peneliti sendiri.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif merupakan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Data kualitatif diperoleh melalui *worklog* yang kemudian menjadi data deskripsi dan data kuantitatif diperoleh melalui angket yang kemudian menjadi data berupa angka.

3.6.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dengan pengisian *worklog*. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 338) menyampaikan bahwa dalam analisis data kualitatif terdapat tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

1) Reduksi data (*data reduction*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan merangkum, memilih juga memfokuskan data yang akan dikumpulkan dari setiap tahap proses pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar

digital dikembangkan dengan 5 tahap, yaitu melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan juga evaluasi.

2) Penyajian data (*data display*)

Setelah data yang didapatkan pada setiap tahap pengembangan telah direduksi, tahap selanjutnya yaitu mendeskripsikan.

3) Verifikasi (*conclusion drawing*)

Tahap terakhir yaitu menarik kesimpulan berdasarkan setiap tahapan dari pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar pada penelitian ini.

3.6.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif dan angket dianalisis untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 5, berikut penjelasannya:

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Langkah selanjutnya melakukan perhitungan persentase rata-rata pada setiap komponen dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban

$\sum x$: jumlah total skor jawaban tertinggi

Setelah data yang diperoleh dihitung sesuai dengan skala penilaian, maka akan diperoleh hasil dari validasi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tingkat Kevalidan Produk

Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Kriteria kelayakan
81% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
61% < skor ≤ 81%	Valid	Tidak revisi
41% < skor ≤ 61%	Cukup valid	Revisi
21% < skor ≤ 41%	Kurang valid	Revisi
0% < skor ≤ 21%	Sangat kurang valid	Revisi

Berdasarkan tabel diatas penilaian untuk media yang dikembangkan dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian mulai dari 61%-100% dari keseluruhan unsur yang terdapat dalam angket ahli materi dan ahli media. Jika mendapatkan hasil di bawah 61% maka penilaian untuk produk dikatakan tidak layak dan harus melakukan revisi sampai produk mencapai kriteria valid.