

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. R&D adalah penelitian untuk menghasilkan produk tertentu yang telah diuji kevalidan dan keefektifannya (Sugiyono dikutip dalam Nurmalasari et al. 2022). Peneliti menggunakan metode ini untuk menguji keefektifan media pembelajaran yang sudah dikembangkan juga untuk melihat peningkatan pemahaman yang terjadi pada siswa. Penelitian ini dilakukan dengan analisis kebutuhan dan untuk mengetahui permasalahan di lapangan terlebih dahulu agar dapat mengetahui kebutuhan dan kebermanfaatannya dapat berfungsi dengan baik.

3.2 Model Pengembangan

Pengembangan desain komik digital dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu: tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Kelima tahapan tersebut akan dilakukan sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Desiani, 2021)

| | |
|-----------------------|---|
| <i>Analysis</i> | Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat. Kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian melalui wawancara. |
| <i>Design</i> | Pada tahap ini mulai merancang kerangka atau <i>blueprint</i> terkait bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta Menyusun lembar penilaian. |
| <i>Development</i> | Mengembangkan bahan ajar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. |
| <i>Implementation</i> | Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap produk hasil pengembangan. Uji coba ini dilakukan |

Hanna Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI KEWAJIBAN, HAK, DAN TANGGUNG JAWAB
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

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

| | |
|-----------------|--|
| | kepada siswa kelas VI SD dengan menerapkan media komik digital dan melakukan tes diakhir pembelajaran. |
| <i>Evaluate</i> | Melakukan analisis keefektifan dan kelayakan pada media komik digital yang telah digunakan. |

Penelitian pengembangan desain media pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan Langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi yang digunakan untuk mendesain media komik digital merupakan materi Tema 3 Subtema 2 pembelajaran ke-2 kelas VI di Sekolah Dasar. Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini melalui fase evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang layak digunakan. Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online* (Desiani, 2021).

Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda yang berfungsi sebagai pedoman dalam membangun perangkat program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik (Desiani, 2021).

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi partisipan adalah semua siswa kelas VI SDN Cimalaka III tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 35 orang siswa. SDN Cimalaka III terletak di Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang. Penelitian ini juga melibatkan dua orang pakar atau ahli dibidangnya untuk dijadikan sebagai validator ahli media dan materi sekaligus yang menilai pengembangan komik digital yaitu dosen PGSD UPI Kampus Sumedang.

Tempat penelitian dilakukan di satu SD yang berada di Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang yaitu SDN Cimalaka III dengan alasan karena memenuhi beberapa kriteria untuk dijadikan subjek penelitian, serta ketersediaan sekolah yang memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

3.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Oktober 2022 – Maret 2023, Adapun rincian waktu penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Waktu Penelitian

| Waktu Penelitian | Kegiatan |
|---------------------|--|
| Oktober 2022 | Wawancara dengan guru kelas VI SDN Cimalaka III terkait media pembelajaran. |
| | Analisis kebutuhan dan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa komik digital. |
| November 2022 | Melakukan validasi komik digital kepada validator ahli materi dan ahli media. |
| | Implementasi hasil pengembangan komik digital kepada siswa kelas VI SDN Cimalaka III |
| Desember 2022 | Penyusunan artikel |
| Januari 2023 | Submit artikel pada jurnal tujuan |
| Februari-Maret 2023 | Penyusunan skripsi |

3.5 Teknik dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data oleh peneliti dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas VI langsung di sekolah mengenai media pembelajaran yang digunakan. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan pada saat melakukan wawancara dengan guru dan dokumentasi, data yang diperoleh selanjutnya yaitu hasil validasi kelayakan produk menggunakan angket validasi yang dikembangkan dari validator ahli materi dan ahli media, dan pengumpulan data yang terakhir yaitu hasil *pre-test* sebelum pembelajaran menggunakan komik digital dan *post-test* setelah pembelajaran dengan komik digital.

1) Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih secara langsung tatap muka. Teknik pengumpulan data dengan wawancara ini berguna untuk mendapatkan data primer, pelengkap data yang akan dikumpulkan, dan untuk menguji hasil pengumpulan data lainnya. Ketika menggunakan teknik ini, peneliti harus membuat rangkuman yang sistematis pada hasil wawancara yang sudah diperoleh. Berbagai sumber data yang diperoleh pun harus dikelompokkan kembali untuk memperoleh data yang tuntas atau pasti. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data melalui wawancara ditujukan kepada guru kelas VI SDN Cimalaka III.

2) Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui selembaran kertas yang didalamnya beri pernyataan. Data yang diperoleh dari angket validasi dalam penelitian ini yaitu hasil penilaian ahli materi dan ahli media mengenai pengembangan komik digital beserta kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran PPKn.

3) *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test (tes awal) dilakukan sebelum menggunakan komik digital yang dikembangkan. Pengumpulan data dari tes awal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai materi PPKn dengan pemberian soal pilihan ganda dan uraian pada materi kewajiban, hak, dan tanggung jawab. Kemudian setelah digunakannya komik digital dalam pembelajaran dilakukan Kembali tes yang sama dengan *pre-test* yaitu *post-test* yang bertujuan untuk mengambil data atau memperoleh nilai dari pemahaman siswa mengenai materi PPKn setelah penggunaan komik digital tersebut.

3.5.2 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pengumpulan data yang berhubungan dengan teknik pengumpulan data untuk memperoleh data non tes dan tes yang dijadikan sebagai landasan untuk membuat kesimpulan. Adapun instrument dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan oleh peneliti untuk memudahkan dalam menyusun daftar pertanyaan untuk analisis kebutuhan dilapangan. Peneliti menggunakan wawancara langsung kepada guru kelas VI.

Tabel 3. 3 Instrumen Wawancara

| No. | Instrumen Wawancara |
|-----|--|
| 1. | Sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar dan mengajar. |
| 2. | Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas. |
| 3. | Kesesuaian metode dalam pembelajaran. |
| 4. | Media yang digunakan dalam pembelajaran PPKn dikelas. |
| 5. | Kesesuaian media pembelajaran PPKn dengan materi ajar. |
| 6. | Kendala dalam pembelajaran PPKn. |
| 7. | Rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. |
| 8. | Sikap siswa saat guru menjelaskan materi PPKn dikelas. |
| 9. | Kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan karakter siswa. |

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket yang digunakan dalam instrument ini yaitu angket validasi ahli materi pembelajaran PPKn dan ahli media untuk menilai aspek materi yang disusun dan desain dalam pengembangan komik digital sudah sesuai dan layak ataukah belum.

a. Lembar angket validasi ahli materi

Tabel 3. 4 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Butir Penilaian |
|---------------|--------------------|--|
| Kelayakan Isi | Kelengkapan Materi | Kesesuaian isi dengan kelengkapan materi |

| | | |
|-------------------|--------------------------------|--|
| | Keluasan Materi | Kesesuaian isi dengan pencapaian Kompetensi Dasar |
| | Kedalaman Materi | Kesesuaian isi dengan kedalaman materi mencakup pengertian dan contoh pelaksanaannya. |
| Keakuratan Materi | Keakuratan konsep | Keakuratan konsep pengenalan dan penyajian sesuai dengan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab dalam pembelajaran PPKn kelas VI |
| | Keakuratan teks dan contohnya. | Keakuratan teks sesuai dengan konsep hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada kelas VI |
| | | Keakuratan contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sesuai dengan kenyataan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VI. |

| | | |
|-----------------------------|--------------------------------------|---|
| | Keakuratan gambar | Keakuratan gambar pada materi dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VI. |
| Kelayakan Kebahasaan | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | Bahasa yang digunakan pada komik digital mudah dipahami siswa. |
| | Kalimat yang digunakan | Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan mudah dipahami |
| | Tidak menimbulkan makna ganda | Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda |
| Mendorong Keingin tahuan | Mendorong rasa ingin tahu siswa | Isi materi dan gambar dapat mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. |

b. Lembar angket validasi ahli media

Tabel 3. 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | Butir Penilaian |
|--|---------------------------------------|--|
| Kesesuaian kualitas dan tampilan desain | Kualitas teknis dan desain pada komik | Kesesuaian desain <i>cover</i> depan dengan isi materi pada komik |
| | | Penampilan tata letak layout pada komik |
| | | Kemenarikan desain sesuai dengan karakteristik siswa |
| | | Kesesuaian komposisi warna pada komik selaras dengan karakteristik siswa |
| | | Gambar serta teks memiliki ukuran yang sesuai |
| Kesesuaian dengan materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab | Pemahaman terhadap materi | Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi). |
| | | Gambar yang dihadirkan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran |

| | | |
|-----------|------------------------------|---|
| | | Gambar yang dihadirkan mengenalkan contoh dari Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab. |
| Kerapihan | Tata Letak | Kerapihan tata letak teks dan gambar sesuai |
| | Jenis Huruf | Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf |
| Kegunaan | Kegunaan dalam memfasilitasi | Media mempermudah siswa dalam proses belajar baik di sekolah ataupun rumah |
| | | Kegunaan media dalam memfasilitasi siswa untuk dapat aktif pada kegiatan pembelajaran |

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan berbagai cara di antaranya sebagai berikut:

- 1) Melakukan perizinan ke SDN Cimalaka III yang berada di Kecamatan Cimalaka.
- 2) Melakukan pengambilan data awal berupa wawancara mengenai media pembelajaran dengan guru kelas VI di SDN Cimalaka III.
- 3) Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan pengembangan media pembelajaran.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Membuat pengembangan media pembelajaran berupa komik digital pada materi kewajiban, hak, dan tanggung jawab.
- 2) Melakukan validasi oleh para ahli.
- 3) Melakukan perbaikan atau pengembangan komik digital untuk melihat kekurangan dan kelebihan.
- 4) Melakukan implementasi dari hasil pengembangan komik digital pada pembelajaran PPKn di kelas VI SDN Cimalaka III.

3.6.3 Tahap Akhir

Peneliti melakukan tahap akhir diantaranya dengan:

- 1) Mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif
- 2) Mengumpulkan hasil data kualitatif dan kuantitatif
- 3) Menganalisis kemudian menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah model Miles and Huberman dalam Sugiyono dikutip dari (Desiani, 2021) yang terdiri dari tiga tahapan:

- 1) Reduksi data (*reduction*) menjelaskan bahwa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting.
- 2) Penyajian data (*data display*)
Mendisplay data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, serta dapat merencanakan kerja yang akan dilakukan selanjutnya.
- 3) Penyimpulan data (*conclusion drawing/verification*)
Penarikan kesimpulan didalamnya menjelaskan mengenai perubahan yang terjadi secara bertahap dari kesimpulan pertama sampai dengan kesimpulan terakhir, sehingga dapat dilakukannya penarikan kesimpulan.

3.7.2 Analisis Kuantitatif

Menurut Sugiyono dalam (Desiani, 2021) mengatakan bahwa skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang suatu fenomena. Adapun skala likert untuk angket validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Skala Likert Angket Validasi Ahli

| Penilaian | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang Baik | 2 |
| Tidak Baik | 1 |

Kemudian dilakukan perhitungan persentase rata-rata tiap komponennya dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono dalam (Desiani, 2021) sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:
P = presentase hasil validasi
 $\sum x$ = jumlah skor jawaban
 $\sum x_i$ = jumlah skor maksimal

Gambar 3. 1 Rumus persentase rata-rata angket validasi

Hanna Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI KEWAJIBAN, HAK, DAN TANGGUNG JAWAB
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

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

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka diperoleh hasil skor yang menggambarkan kualitas media komik digital. Dari hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan ke dalam kategori dibawah ini:

Tabel 3. 7 Interpretasi kualitas komik digital (Sugiyono, 2014)

| No. | Interval Nilai | Kategori |
|------------|-----------------------|-----------------|
| 1 | 81%-100% | Sangat Baik |
| 2 | 61%-80% | Baik |
| 3 | 41%-60% | Cukup Baik |
| 4 | 21%-40% | Kurang Baik |
| 5 | 0%-20% | Tidak Baik |