

BAB III

METODE PENELITIAN

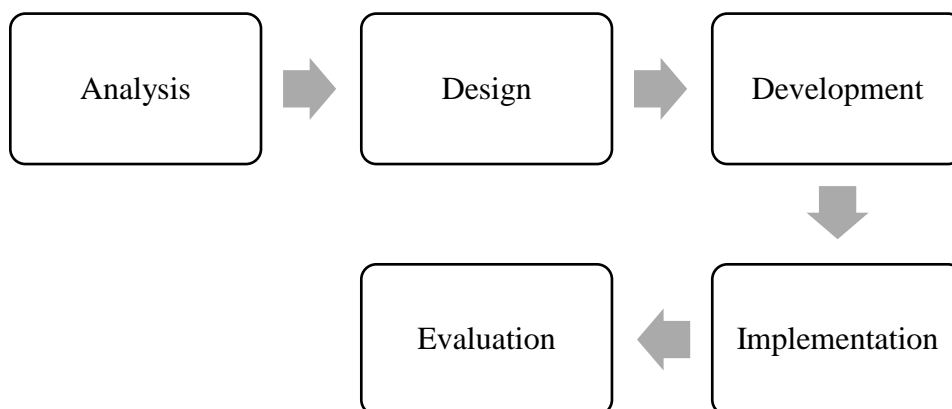
1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD pada pembelajaran Pancasila fase C. Penelitian yang dilakukan akan menghasilkan media pembelajaran berupa cerita bergambar digital. Kemudian setelah produk media jadi, tahapan selanjutnya adalah validasi media oleh ahli media dan pembelajaran Pancasila untuk diuji kelayakannya. Setelah memperoleh kelayakan melalui uji validasi, selanjutnya media akan diuji untuk mengukur variabel y, yaitu keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (DND)* atau riset desain dan pengembangan.

Richey dan Klein (Richey & Klein, 2007, hlm. 1) mengungkapkan “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development.*” Jadi dapat disimpulkan bahwa DND adalah studi sistematis dalam desain, pembuatan produk dan alat instruksional serta non-instruksional atau model baru maupun yang disempurnakan.

1.2 Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada sebelumnya, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk untuk media pembelajaran Pancasila di SD, maka metode yang digunakan adalah DND. Pada metode DND, terdapat prosedur penelitian yang harus dilakukan, yaitu meliputi tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). (Peterson, 2003, hlm. 228)



Gambar 3.1 Prosedur penelitian ADDIE

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan dengan mengadakan observasi di sekolah serta pengumpulan data terkait dengan permasalahan yang ada di lapangan. Dari hasil pengamatan ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, ditandai dengan rendahnya kemampuan bertanya, kurangnya kemampuan siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, siswa masih sulit membuat alasan yang didukung dengan data, dan kesulitan dalam membuat kesimpulan. Hal ini tentunya tidak sesuai dengan harapan capaian keterampilan abad-21 dan Profil Pelajar Pancasila serta berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Jika media pembelajaran tidak memfasilitasi kepada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa maka siswa tidak terbiasa untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain produk adalah proses yang paling penting dalam penelitian ini. Tahapan desain produk yang dilakukan berlandaskan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Adapun produk yang didesain dalam penelitian ini berupa cerita bergambar yang dapat diakses secara digital. Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan awal terlebih dahulu terkait pengembangan media pembelajaran dan melakukan penyusunan instrumen

untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Di tahap perancangan awal, peneliti merumuskan beberapa unsur yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran Cerita Bergambar Digital Berorientasi *Problem Based Learning* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan penyusunan media pembelajaran yang baik dan sesuai berdasarkan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran.

Beberapa tahapan desain yang dilakukan peneliti dalam penelitian yang akan dikembangkan yaitu.

- 1) Membuat format untuk desain awal media pembelajaran
 1. Merumuskan judul media pembelajaran
 2. Analisis materi pembelajaran
 3. Menyusun petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran
- 2) Menyusun kerangka media pembelajaran

Peneliti menyusun kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan pembuatan produk dengan berbantuan aplikasi *Ibis Paint* untuk menggambar ilustrasi pendukung cerita. Setelah produk dikembangkan, tahapan berikutnya adalah peneliti mengonsultasikan hasil pengembangan media kepada dosen pembimbing untuk memperoleh saran dan perbaikan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada dasarnya tahap pengembangan ini bertujuan untuk melakukan produksi produk yang telah direncanakan. Setelah produk dibuat, maka tahapan penting lainnya adalah melakukan validasi, seperti terhadap ahli materi, media, maupun pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan agar dapat berguna bagi siswa. Selaras dengan hal tersebut (Peterson, 2003, hlm. 231) menyebutkan “*Evaluations during the development stage contain a different focus than the actual evaluation format that occurs during stage 5 of the ADDIE process. Encompassing a formative approach, evaluation during the development phase calls attention to the product and the quality standards of the*

product. Designers are to determine if the students or audience will learn from the product and how it can be improved before implementation.” Jadi dalam tahap pengembangan meliputi pendekatan formatif yang dapat meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan agar dapat efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

d. Implementasi Produk (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan melalui uji kelayakan produk media pembelajaran cerita bergambar. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan pendidik menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan oleh peneliti berupa lembar angket. Hasil validasi dari para ahli menjadi dasar dalam perbaikan media pembelajaran cerita bergambar digital.

Setelah melalui validasi ahli, media akan diuji coba kepada siswa kelas 4 di dua sekolah di Kabupaten Bandung. Uji coba dilakukan melalui teknik wawancara serta pengimplementasian secara terbatas dan luas. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara dan 35 instrument tes. Hasil wawancara dan tes tersebut akan dianalisis kemudian menghasilkan sebuah kesimpulan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, media cerita bergambar digital yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan pendidik serta hasil wawancara siswa kemudian dievaluasi. Evaluasi hasil uji coba dilakukan dengan pengolahan data yang sudah diperoleh sehingga didapatkan sebuah kesimpulan mengenai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah para ahli dalam bidang yang sesuai dengan topik penelitian yang dibahas, yaitu ahli media, ahli materi, guru kelas IV SD dan siswa sekolah dasar kelas IV.

3.3 Prosedur Penelitian

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Prosedur Penelitian	Luaran dan Indikator Capaian
-----	--------------------	---------------------	------------------------------

Syifa Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PANCASILA FASE B SEKOLAH DASAR

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

1.	<i>Analysis</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Menemukan masalah di lapangan dengan kajian literatur dan observasi Menganalisis indikator keterampilan berpikir kritis b. Menganalisis struktur kurikulum merdeka c. Menganalisis capaian pembelajaran Pancasila Fase B d. Merumuskan tujuan umum dan khusus a. Menganalisis tahapan pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi permasalahan yang terjadi berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila • Analisis materi pelajaran Pancasila
2.	<i>Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat rancangan skrip cerita b. Membuat ilustrasi dari setiap bagian cerita menggunakan <i>Ibis Paint</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Blueprint cerita bergambar • Desain awal cerita bergambar
3.	<i>Development</i>	Penilaian produk berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan guru	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru • Hasil pengembangan media cerita bergambar digital
4.	<i>Implementation</i>	Menguji coba produk kepada siswa melalui uji terbatas	Respon pengguna terhadap tahapan pembelajaran yang telah dirancang melalui tes dan observasi.
5.	<i>Evaluation</i>	Menganalisis hasil uji coba dan uji validasi untuk perbaikan dalam pengembangan cerita bergambar digital	Produk akhir cerita bergambar digital.

Diadaptasi dari Mutia (2022)

3.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan data dari proses pencatatan suatu fenomena secara sistematis dengan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Instrumen observasi yang digunakan adalah *worklog*, yang mana lembaran *worklog* dibuat dan diisi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan pengamatan terhadap penggunaan media pembelajaran

Syifa Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PANCASILA FASE B SEKOLAH DASAR

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

yang digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada saat pembelajaran sila kedua Pancasila di kelas 4 SD.

b. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli materi, dan guru untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melalui uji validasi ahli, media pembelajaran pun dapat diuji coba kepada responden penelitian.

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan informasi yang dilangsungkan dengan cara tanya jawab. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru wali kelas IV di salah satu SD di Kota Bandung untuk memperoleh data dan informasi lebih dalam terkait keterampilan berpikir kritis siswa serta proses pembelajaran pendidikan Pancasila. Kemudian wawancara juga dilakukan melalui percakapan dengan siswa untuk memperoleh informasi terkait media pembelajaran yang diuji cobakan.

3.3 Instrumen Penelitian

a. Angket

Angket atau kuisioner adalah alat untuk mengumpulkan data dan informasi yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden beberapa responden, seperti para ahli, guru, dan siswa terkait pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini angket yang diberikan bersifat tertutup, artinya peneliti memberikan beberapa pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Kisi-kisi instrumen angket memodifikasi kisi-kisi Pinatih & Wiarta, (2022, hlm. 763) dan Sungkono et al., n.d.

1) Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kelayakan oleh Ahli Materi

Aspek	Kriteria	No.	Skor Maksimal
Aspek isi/materi	Kesesuaian cerita bergambar dengan capaian pembelajaran Pancasila Fase B	1	5
	Kesesuaian cerita bergambar dengan Tujuan Pembelajaran Pancasila Fase B	2	5
	Kedalaman materi dalam cerita bergambar	3	5

Syifa Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PANCASILA FASE B SEKOLAH DASAR

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

	Kesesuaian cerita bergambar dengan karakteristik siswa	4	5
	Ketelitian materi yang disampaikan	5	5
	Materi diambil dari sumber yang relevan	6	5
	Cerita bergambar memuat model <i>Problem Based Learning</i>	7	5
	Kesesuaian cerita bergambar dengan keterampilan berpikir kritis siswa	8	5
	Cerita bergambar sesuai dengan kebutuhan siswa	9	5
	Media sesuai dengan pembahasan materi	10	5
	Media yang dikembangkan efektif dan efisien dalam pembelajaran	11	5
	Keseuaian materi dengan kondisi faktual	12	5
Aspek kebahasaan	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan peserta didik	13	5
	Keruntutan cerita bergambar	14	5
	Tingkat kemudahan terhadap pemahaman cerita	15	5
	Ketepatan dialog atau teks cerita dengan materi	16	5
	Kejelasan makna atau kalimat	17	5
	Kesesuaian tanda baca	18	5
	Bahasa yang digunakan efektif	19	5
Skor Maksimal			95

2) Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kelayakan oleh Ahli Media

Aspek	Kriteria	No.	Skor Maksimal
Tampilan/Desain Sampul Cerita Bergambar	Kemenarikan desain <i>cover</i> cerita bergambar	1.	5
	Kejelasan judul pada media cerita bergambar	2.	5
	Kemenarikan warna <i>cover</i> cerita bergambar	3.	5
	Kekontrasan warna huruf dengan background <i>cover</i>	4.	5
Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita	5.	5
	Kemenarikan desain karakter tokoh	6.	5
	Konsistensi karakter	7.	5
Kegrafisan	Kesesuaian jenis/bentuk huruf	8.	5
	Kesesuaian ukuran huruf	9.	5
	Penggunaan spasi antar baris	10.	5
	Penggunaan tanda baca	11.	5
	Ketepatan penempatan ilustrasi	12.	5
	Kejelasan ilustrasi	13.	5
	Ketepatan penempatan balon kata	14.	5
	Keharmonisan penggunaan warna	15.	5
	Kesesuaian ilustrasi dengan kondisi faktual	16.	5
Interaksi Pengguna	Cerita bergambar mudah digunakan	17.	5

Syifa Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PANCASILA FASE B SEKOLAH DASAR

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

Aksebilitas	Memudahkan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru	18.	5
Reusabilitas	Cerita bergambar mudah digunakan dan dikembangkan kembali	19.	5
Memenuhi standar	Kesesuaian cerita bergambar dengan ISO (A4: 21 x 27.9 cm)	20.	5
Skor Maksimal			100

3) Kisi-Kisi Cerita Bergambar oleh Ahli Pembelajaran

Tabel 4.4 Kisi-Kisi Kelayakan oleh Ahli Pembelajaran

Aspek	Kriteria	No.	Skor Maksimal
<i>Content Quality</i> (Kualitas Materi)	Kesesuaian materi dengan sila kedua Pancasila		5
	Keteraturan dalam penyajian materi		5
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa		5
	Memuat materi faktual		5
<i>Learning Goal Alighment</i> (Kesesuaian Tujuan Pembelajaran)	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Fase B		5
	Keseuaian cerita bergambar dengan Tujuan Pembelajaran Fase B		5
	Memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis		5
<i>Feedback and Adaptation</i> (Umpan Balik dan Adaptasi)	Memancing siswa untuk memberikan umpan balik		5
<i>Motivation</i> (Motivasi)	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa		5
	Media mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan siswa		5
Skor Maksimal			50

Lori v1.5 Nesbit, et al (Kurniawan et al., 2020)

b. Lembar catatan lapangan (*work log*)

Work log ini digunakan untuk mencatat berbagai progres yang dilakukan pada saat proses pengembangan media pembelajaran. *Work log* ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan proyek pada saat ini, masa lalu, dan atau yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini *work log* digunakan untuk mencatat segala informasi proges pengembangan media pembelajaran pada setiap fase bimbingan.

Tabel 3.5 Lembar *worklog*

Syifa Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PANCASILA FASE B SEKOLAH DASAR

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

Fase ke: - (tanggal-bulan-tahun s/d tanggal-bulan-tahun)		
No.	Progres Media Pembelajaran	Keterangan
1.		
2.		
3.		
Dst.		

c. Pedoman Tes

Tes yang dilakukan mengacu pada pedoman yang telah peneliti rumuskan melalui kisi-kisi soal berbasis pada tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan indikator keterampilan berpikir kritis siswa sebagai berikut.

3.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini, untuk mendapatkan data kualitatif digunakan teknik Miles dan Huberman, sedangkan untuk data kuantitatif menggunakan skala Likert.

a. Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh melalui pengisian *worklog* akan dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses pengembangan cerita bergambar digital yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kualitatif yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model Miles & Huberman (Sugiyono, 2022, hlm. 246-252), yaitu.

1) Reduksi data

Reduksi data adalah proses penyaringan data dimana hanya hal-hal penting saja yang akan dimasukkan pada penyajian data. Data yang diambil dirangkum dan difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian saja.

2) Penyajian data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, gambar, maupun kata-kata. Prinsip penyajian data adalah untuk memudahkan dalam membuat kesimpulan.

Syifa Fauziah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN
PANCASILA FASE B SEKOLAH DASAR**

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

3) Penarikan kesimpulan atau verifikasi

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan melihat sajian data yang telah dibuat sebelumnya. Penarikan kesimpulan sementara dapat dilakukan ketika penelitian berlangsung. Kemudian setelah data benar-benar lengkap, maka bisa dibuat kesimpulan akhir. Dalam hal ini, peneliti menarik sebuah kesimpulan dan memverifikasi suatu data dari tiap tahapan pengembangan media pembelajaran cerita bergambar digital yang sudah disajikan dan dianalisis dari hasil validasi para ahli serta uji coba kepada siswa.

b. Analisis Data Kuantitatif

Data yang diperoleh melalui angket kelayakan cerita bergambar oleh para ahli dan penilaian dari siswa dianalisis melalui metode kuantitatif untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil dari cerita bergambar yang sudah dikembangkan. Skala yang digunakan dalam angket adalah skala Likert. Skala Likert menurut Likert (Sugiyono, 2022, hlm. 93) menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku dengan merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Dalam penelitian ini, skala likert yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan format 5 (lima) respon, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1).

Tabel 3.6 Indikator Penilaian Skala Likert

Skala	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Adapun rumus untuk menghitung kelayakan dari pengembangan media pembelajaran menurut Damayanti et al (2018, hlm. 66) adalah.

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

Keterangan:

F = Persentase ideal

P = Jumlah skor jawaban penelitian

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Cerita Bergambar

Interval skor	Kriteria validasi
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Sangat kurang layak

Kemudian untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis, maka dapat dicari menggunakan rumus N-Gain (Wahab et al., 2021, hlm. 1041), sebagai berikut:

$$Normal\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Adapun kriteria peningkatan dalam *N-Gain* (Hake, 1999, hlm. 1) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria N-Gain

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal