

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

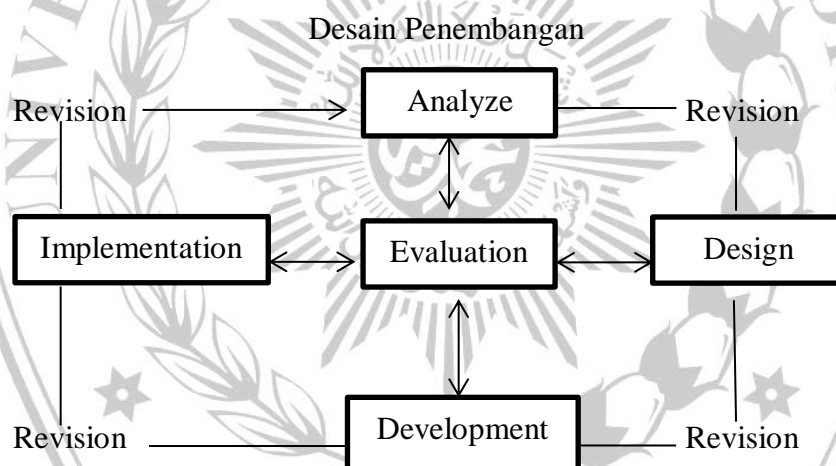
Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian Research and Development salah satunya *ADDIE* (Amali et al., 2019). Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai metode logis untuk menyelidiki, merencanakan, memproduksi dan menguji keabsahan produk yang telah dibuat. Untuk mempunyai pilihan dalam membuat produk tertentu, digunakan penelitian dalam rangka analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat diterapkan pada jangkauan yang lebih luas, penelitian diharapkan dapat menguji keberhasilan produk tersebut. Karya inovatif juga dicirikan sebagai interaksi atau gerakan ke arah pengembangan produk lain atau pengerjaan produk saat ini, yang dapat direpresentasikan. (Sugiyono 2016).

Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *ADDIE* adalah model pengembangan bersifat pengajaran yang menjadikan pembelajaran individu sebagai fokus utama, mempunyai tahap langsung dan dalam waktu lama, terstruktur, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat and Nizar, 2021). Rancangan adalah tindakan merencanakan produk sesuai kebutuhan, kemajuan adalah pembuatan dan

pengujian produk. Rancangan ADDIE yang sukses berpusat pada pelaksanaan, informasi kompleks, dan masalah otentik (Hidayat and Nizar, 2021). Model ADDIE dipandang lebih masuk akal dan lebih lengkap dibandingkan model lainnya. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai jenis perbaikan produk seperti model, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar (Mulyatiningsih, 2014).

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan KOIN (Komik Interaktif) ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu analisis, rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sutarti dan Irawan, 2017).



Gambar 3.1 Desain Pengembangan ADDIE (Sutarti dan Irawan, 2017)

Berdasarkan pada gambar 3.1 merupakan desain pengembangan ADDIE, di bawah ini merupakan langkah pengembangan ADDIE :

1) Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama peneliti melakukan analisis permasalahan yang terdapat di SDN 2 Ampeldento pada kelas 4. Beberapa analisis disajikan pada uraian di bawah ini:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan pada peserta didik kelas 4 SDN 2 Ampeldento saat observasi yang dilakukan peneliti pada 05 Oktober 2023 ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, menelaah kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran dalam penyampaian materi bagi peserta didik, reaksi peserta didik ketika terlibat saat pembelajaran di kelas, dan seperti apa hasil belajar peserta didik saat kegiatan belajar di kelas. Pada saat observasi ditemukan bahwa pembelajaran di kelas, guru menitikberatkan pada bahan ajar yang kurang berinovasi. Penggunaan bahan ajar yang menitikberatkan pada LKS (Lembar Kerja Siswa) yang tidak berwarna dan buku mata pelajaran pada umumnya, sehingga ada beberapa peserta didik yang mengantuk dan ramai dengan temannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan sebuah pembelajaran yang menarik perhatian dan memberi dorongan kepada peserta didik agar giat dalam belajar.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada saat observasi awal peneliti menganalisis karakteristik peserta didik di SDN 2 Ampeldento dengan beberapa peserta didik kelas IV agar tahu karakteristik peserta didik yang menjadi objek penelitian. Analisis ini meliputi

perkembangan kognitif, kemampuan awal, gaya belajar peserta didik mengenai pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan peneliti, meliputi KI dan KD pada tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 pada kurikulum 2013 untuk mengetahui indikator yang sesuai dengan KD dan sesuai dengan bahan ajar yang akan dibuat oleh peneliti.

2) Rancangan (*Design*)

Pada tahap ini, rencana bahan ajar yang akan dibuat dapat digambarkan sebagai berikut:

a) Bersumber pada observasi awal yang didapat dari analisis, maka guru menyelesaikan pembelajaran pada mata pelajaran 4 dengan menggunakan strategi *talk* dan *Q&A* dan hanya sekedar menampilkan materi secara keseluruhan yang membuat peserta didik sibuk dengan teman yang lain, dan peserta didik kurang bersemangat di kelas karena bosan.

b) Membuat rancangan bahan ajar dimulai dengan sketsa pembuatan Bahan Ajar KOIN “Komik Interaktif” sketsa yang tepat sesuai pada spesifikasi produk. Kemudian diteruskan dengan merangkai keperluan dalam membuat bahan ajar. Bahan ajar dicetak pada kertas berukuran A4. Berikut desain dari bahan ajar KOIN “Komik Interaktif” .

3) Pengembangan (*Development*)

Desain Bahan Ajar yang disusun. Dikembangkan berdasarkan beberapa tahap seperti ini :

a. Penyusunan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) dilakukan peneliti karena belum ada buku yang membahas tema 1 subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku yang dikemas dalam bentuk komik. Sehingga peneliti mengembangkan KOIN (Komik Interaktif), komik membahas materi yang dikemas dengan percakapan tokoh anak sekolah dasar, dengan pengenalan tokoh serta tata cara penggunaan. Komik di cetak dengan kertas berukuran A4.

b. Menyusun angket untuk validasi ahli materi dan ahli bahan ajar, angket guru dan peserta didik mengenai bahan ajar yang dikembangkan. Isi angket validasi materi terdiri dari beberapa sudut pandang seperti kurikulum, kesesuaian materi dengan bahan ajar, kesesuaian kompetensi dasar pada pembelajaran, dan lain sebagainya. Lalu angket validasi bahan ajar terdiri dari kemenarikan bahan ajar yang dilihat dari isi bahan ajar, warna bahan ajar, dan kegunaan. Angket respon peserta didik berisi aspek tampilan bahan ajar, respon penggunaan, dan daya tarik bahan ajar bagi peserta didik.

4) Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahapan yang digunakan untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SDN 2 Ampeldento untuk siswa kelas 4. Dalam pembelajaran yang berlangsung, peneliti mencatat hambatan-hambatan, kemudian setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan penilaian terhadap pembelajaran

yang telah diberikan dan angket respon peserta didik untuk menentukan reaksi peserta didik terhadap bahan ajar.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap penilaian merupakan suatu proses menelaah apakah proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sesuai atau tidak. Prosedur penilaian yang dilakukan merupakan penilaian sumatif dengan memanfaatkan evaluasi pada setiap tahapan sebelum melaksanakan bahan ajar yang telah dibuat. Alasan penilaian ini adalah untuk menentukan tingkat keefektifan bahan ajar yang dibuat. Dengan tujuan bahan ajar yang dirasa masih kurang, maka akan dilakukan penyempurnaan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian di SDN 2 Ampeldento Jl.Sentana No.173 RT. 10 RW. 3 Dusun Bunder, Ampeldento, Kec. Karangploso, Kab. Malang, Prov. Jawa Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/ 2025. Pada materi pembelajaran tematik Tema 4 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa macam teknik pengumpulan data yang dapat digunakan saat penelitian yaitu sebagai berikut ini :

a) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat analisis kebutuhan dan saat implementasi produk. Pada saat implementasi produk peneliti mengumpulkan data yang diperlukan pada saat implementasi bahan ajar pada kelas 4 untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar belajar secara langsung.

b) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas 4 dan peserta didik kelas 4 yang berupa tanya jawab dengan memberikan daftar pertanyaan supaya peneliti mengerti apa saja kekurangan dalam tercapainya tujuan pembelajaran pada materi tematik tema 1 subtema 1 saat awal penelitian, lalu dilanjutkan setelah tahap implementasi bahan ajar supaya tahu respon peserta didik dan guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

c) Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah strategi pengumpulan informasi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dapat diverifikasi. Dalam eksplorasi ini, peneliti akan mengumpulkan dokumentasi berupa foto kondisi ruang belajar di sekolah, kondisi dan siklus penggunaan materi pendidikan.

d) Angket

Peserta didik berjumlah 22 menjadi subjek penelitian. Angket yang berisi beberapa sajian pertanyaan yang mesti dijawab bagi peserta didik. Peneliti menggunakan angket yakni angket validasi dan angket respon pengguna. Peneliti akan memberikan angket yang berisi pertanyaan terkait instrumen validasi produk yang diberikan kepada validator materi dan bahan ajar, dan angket tentang respon

produk yang akan diberikan kepada guru wali kelas 4 dan peserta didik kelas 4 SDN 2 Ampeldento.

E. Instrumen Penelitian

Ada dua hal paling menarik yang mempengaruhi sifat hasil eksplorasi, yaitu sifat instrumen pemeriksaan dan sifat pengumpulan informasi (Sugiyono, 2016). Persyaratan penelitian untuk menggunakan strategi pengumpulan informasi yang tepat, karena metode pengumpulan informasi adalah langkah utama menuju penelitian langsung. Tanpa mengetahui strategi pengumpulan informasi, para peneliti tidak akan mendapatkan informasi yang memenuhi pedoman yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian lanjutan digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai bahan ajar komik interaktif dapat disajikan pada uraian dibawah ini:

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan kegiatan memperhatikan perihal awal kelas sebelum pembelajaran dan saat pembelajaran berlangsung. Arah dari observasi ini agar menyajikan solusi yang tepat melalui perencanaan penerapan bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan yang ada pada SDN 2 Ampeldento.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Guru	Metode pembelajaran	1
		Pelaksanaan pembelajaran	2
		Penyampaian materi pembelajaran	1
2	Peserta didik	Karakteristik peserta didik	1
		Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran	1
3	Bahan ajar	Bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran berlangsung	2

No	Aspek	Indikator	Butir
		Jenis bahan ajar yang digunakan	2

(Sumber: Rahmawati, 2023 diolah oleh peneliti)

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

Wawancara adalah suatu tindakan responsif secara dekat dan personal antara penanya dan narasumber terhadap permasalahan yang sedang diteliti, dimana penanya mengharapkan untuk mendapatkan rancangan pemikiran dari narasumber yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dipertimbangkan. Informasi dari hasil wawancara ini adalah sebagai penyelidikan kebutuhan untuk memahami pembelajaran dan kualitas peserta didik. Wawancara ini ditujukan kepada guru kelas IV untuk menyelidiki data-data yang diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar pembelajaran. Daftar pertanyaan ini digunakan sebagai bahan wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Kurikulum yang digunakan	Pelaksanaan kurikulum yang digunakan kurikulum 2013 (K-13)	1
2	Proses pembelajaran	Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	1
		Kesulitan dalam kegiatan pembelajaran	2
3	Bahan ajar	Bahan ajar yang dipakai dalam pembelajaran	2
		Bahan ajar lain	1
		Bahan ajar dalam bentuk komik	2

(Sumber: Rahmawati, 2023 diolah oleh peneliti)

3. Dokumentasi

Dokumentasi sangat penting dilakukan untuk membuktikan penelitian telah selesai dilakukan oleh peneliti. Dokumentasi yang peneliti gunakan berupa foto

yang diabadikan menggunakan kamera. Dimana foto tersebut diambil dari proses implementasi bahan ajar di SDN 2 Ampeldento.

4. Lembar Angket

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan angket validasi ahli bahan ajar dan validasi ahli materi dengan kisi-kisi berikut ini :

a) Angket Validasi Bahan Ajar

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Desain KOIN (Komik Interaktif)	Kemenarikan sajian KOIN (Komik Interaktif)	1
		Keamanan KOIN (Komik Interaktif) saat digunakan	1
		Bahan ajar mudah dipindah	1
		Bahan ajar tidak mudah rusak	1
2	Warna KOIN (Komik Interaktif)	Kombinasi warna KOIN (Komik Interaktif)	1
3	Petunjuk Penggunaan	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dipahami	1
4	Ahli Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	1
		Penggunaan bahasa yang baku	1
5	Grafis	Gambar menarik	1
		Penyajian materi dengan gambar mudah dipahami	1

(Sumber: Ramawati, 2023 diolah oleh peneliti)

b) Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Kecocokan materi	Kesesuaian Indikator dengan KD	1
		Kecocokan Tujuan pembelajaran dengan indikator	1
		Kecocokan materi bahan ajar KOIN (Komik Interaktif)	1
		Kesesuaian pengembangan materi sesuai karakteristik peserta didik	1
		Kesesuaian dialog komik dengan materi	1
2	Kelengkapan sajian materi	Materi bersifat holistik	2
		Kelengkapan materi	1
		Sajian materi mudah dipahami	2

(Sumber: Ramawati, 2023 diolah oleh peneliti)

c) Data Respon Peserta Didik

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Pertanyaan	Butir
1	Tampilan bahan ajar	Saya suka warna bahan ajar KOIN (Komik Interaktif)	1
		Saya suka bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) karena menarik terdapat latihan soal yang mudah dipahami	1
		Saya suka dengan bentuk bahan ajar KOIN (Komik Interaktif)	1
2	Kegunaan atau manfaat bahan ajar	Saya suka dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) karena mudah dipelajari	1
		Saya senang saat belajar menggunakan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif)	1
		Belajar dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) sangat menyenangkan	2

(Sumber: Ramawati, 2023 diolah oleh peneliti)

d) Data Respon Guru

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Materi	Kecocokan materi dengan KD dan Indikator	1
		Kecocokan materi yang disampaikan	1
2	Kurikulum	Kecocokan materi dengan kurikulum	1
3	Bahasa bahan ajar	Bahasanya mudah dipahami	2
4	Tampilan bahan ajar	Bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) menarik untuk belajar	1
		Kejelasan gambar pada bahan ajar KOIN (Komik Interaktif)	1
		Tidak mudah bosan saat menggunakan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif)	2
5	Penyampaian materi	Penyampaian materi membantu peserta didik agar berinteraksi satu sama lain.	1

(Sumber: Ramawati, 2023 diolah oleh peneliti)

F. Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Kualitatif

Langkah-langkah teknik analisis data kualitatif

a). Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Peneliti mengumpulkan data pada saat proses implementasi bahan ajar KOIN (Komik Interaktif). Pengumpulan data berguna untuk mengetahui faktor

pendukung dan faktor penghambat penerapan bahan ajar saat implementasi berlangsung.

b). Reduksi Data (*Data Reduction*)

Proses seleksi data merupakan hal utama dalam proses pemisahan dan perubahan dari data yang masih mentah sehingga fokus pada data penting lewat instrumen wawancara dan dari angket di SDN 2 Ampeldento. Peneliti dapat menyimpulkan data yang diperoleh sehingga mendukung yang dapat menghasilkan tujuan yang substansial.

c). Penyajian Data (*Data Display*)

Data dikemas dalam bentuk uraian. Peneliti menyampaikan data dalam bentuk uraian teks yang berhubungan mengenai tata cara pemakaian bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) dalam proses pembelajaran, serta aktivitas yang menjadi penyebab pendukung maupun penghambat dalam kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk teks deskripsi.

d). Kesimpulan (*Concluding*)

Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang sudah disajikan yang kesimpulannya yaitu jawaban dari rumusan masalah penelitian pengembangan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif).

2) Analisis Data Kuantitatif

Menelaah informasi kuantitatif, penilaian informasi survei validator, khususnya validator materi dan validator bahan ajar, serta angket guru dan peserta didik kelas IV dikumpulkan dan ditangani. Informasi gambaran umum yang diperoleh validator bermaksud untuk menguji kevalidan materi KOIN (Komik Interaktif). Sementara itu, keberhasilan dan kualitas KOIN (Komik Interaktif)

dalam perolehannya ditentukan dengan memanfaatkan informasi. Keberhasilan yang diperoleh dari guru dan peserta didik. Berikut merupakan analisis data kuantitatif:

a). Analisis Data Angket Validasi Ahli

Tabel 3.7 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert Validasi Para Ahli

No	Kriteria Penelitian	Skor
1	Sangat Baik = SB	4
2	Baik = B	3
3	Cukup = C	2
4	Kurang = K	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase dari validator

$\sum x$ = Jumlah nilai setiap komponen dari validator

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.8 Kriteria Jawaban Penilaian Skala Likert Guru

No	Kriteria Penelitian	Skor
1	Sangat Baik = SB	4
2	Baik = B	3
3	Cukup = C	2
4	Kurang = K	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase dari validator

$\sum x$ = Jumlah nilai setiap komponen dari validator

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.9 Kriteria Jawaban Penilaian Skala Likert Peserta Didik

No	Kriteria Penelitian	Skor
1	Sangat Baik = SB	4
2	Baik = B	3
3	Cukup = C	2
4	Kurang = K	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Hasil respon angket dari setiap peserta didik, selanjutnya akan dihitung nilai

rata – rata dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Rata-rata} = \frac{Rs1+Rs2+Rs3+\dots+Rsm}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Rs = Respon peserta didik

n = Jumlah angket peserta didik

Berikut rentang skor angket respon guru dan peserta didik pada pengembangan media komik, yaitu:

Tabel 3.10 Keterangan Rentang Skor

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria	Skor
1	85,01% - 100,00%	Sangat Menarik	Sangat layak tidak perlu revisi
2	70,01% - 85,00%	Menarik	Layak tidak perlu revisi
3	50,01% - 70,00%	Kurang Menarik	Kurang layak, perlu revisi
4	1,00% - 50,00%	Tidak Menarik	Tidak layak, perlu revisi

(Sumber Ilsa, 2020 diolah oleh peneliti)