

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media KOTAK (Komik Cetak Digital) pada kurikulum merdeka untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran komik cetak digital tersebut secara sistematis dan efektif.

Penelitian menggunakan jenis model penelitian pengembangan (R & D) karena jenis model tersebut sudah disusun secara sistematis dan runtut sehingga mudah untuk dipahami dalam melakukan penelitian pengembangan media. Serta alasan lain peneliti memilih model ADDIE yaitu model ADDIE berfokus dalam menyelesaikan masalah pembelajaran pada sumber belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan media KOTAK (Komik Cetak Digital) untuk Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang peneliti menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 langkah tahapan dapat diuraikan sebagai berikut :

Analysis – Design – Development – Implementation- Evaluation.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Tegeh, dkk. 2014)

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan observasi dan wawancara terkait dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas 1 SDN Tunjung Sekar 04 Malang. Observasi dan wawancara tersebut dijadwalkan pada dua waktu yang berbeda, yaitu pada tanggal 8 September 2023 dan 10 Januari 2024. Sebelum melaksanakan observasi dan wawancara, peneliti terlebih dahulu menyiapkan pedoman yang berisi daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada guru. Daftar pertanyaan ini berfungsi untuk memandu jalannya wawancara dan memastikan bahwa semua aspek yang relevan dengan tujuan penelitian dapat terungkap.

Wawancara dan observasi ini memiliki tujuan utama untuk menggali permasalahan yang dihadapi oleh guru serta memahami lebih dalam mengenai kondisi dan situasi sekolah dalam menjalankan proses pembelajaran. Dengan wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi langsung mengenai tantangan yang ada, sedangkan observasi memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung bagaimana pembelajaran dilaksanakan di kelas. Tahap analisis ini terdiri dari beberapa langkah

yang akan dijelaskan lebih lanjut di bawah ini, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kondisi yang ada di lapangan.

- a. Menganalisis kurikulum dan capaian pembelajaran yang digunakan
- b. Menganalisis karakteristik peserta didik
- c. Menganalisis lingkungan yang digunakan selama proses belajar mengajar di kelas
- d. Menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses belajar mengajar di kelas 6

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada tahapan sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai kebutuhan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Selama observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Tunjung Sekar 04 Malang, peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kondisi sekolah, baik dari segi sarana maupun prasarana, sudah cukup memadai. Namun, meskipun kondisi fisik sekolah sudah baik, masih terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih variatif dan mendukung. Selama proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Meskipun metode-metode ini efektif dalam beberapa aspek, namun peneliti melihat adanya potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan media yang lebih inovatif. Oleh karena itu, media KOTAK diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran, serta memenuhi kebutuhan siswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pelajaran di SDN Tunjung Sekar 04 Malang.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua penelitian, peneliti menggunakan hasil wawancara dan observasi untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang ditemukan di sekolah. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dinamakan KOTAK (Komik Cetak Digital), yang dirancang dalam format buku cetak. Media ini disusun secara khusus untuk mendukung materi pelajaran IPAS, yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran yang berlaku, sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan relevan bagi siswa.

Dengan pengembangan media ini, peneliti berharap dapat memperkenalkan metode baru dalam pembelajaran IPAS yang dapat merangsang interaksi positif dan lebih efisien antara siswa dan materi pelajaran. Melalui penggunaan media KOTAK, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga, media pembelajaran yang telah dirancang kemudian mulai dibuat dan dikembangkan. Proses pengembangan dimulai dengan pembuatan cerita serta desain gambar untuk media yang akan dibuat, sambil memastikan bahwa materi yang disampaikan tetap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini mencakup pembuatan media KOTAK (Komik Cetak Digital).

Sebelum media ini diterapkan di kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan proses validasi. Validasi ini melibatkan ahli media dan ahli materi, dengan tujuan untuk

memperoleh ulasan dan masukan yang konstruktif mengenai kualitas dan kesesuaian media yang dikembangkan. Ahli media memberikan masukan terkait desain dan tampilan media, sementara ahli materi memberikan saran terkait kesesuaian konten dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ini, peneliti akan melakukan revisi untuk menyempurnakan baik media maupun materi agar lebih efektif dan tepat sasaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Komik cetak digital (KOTAK) diperkenalkan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran IPAS dilakukan secara terencana dan terstruktur sesuai yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka.

Tahap ini media KOTAK (Komik Cetak Digital) diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang yang berjumlah 20 siswa, Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media, serta melakukan revisi berdasarkan masukan yang diterima, media KOTAK siap diterapkan dalam pembelajaran. Dalam penerapan media ini, peneliti akan melakukan pengamatan langsung di kelas untuk mencatat berbagai kendala atau kekurangan yang muncul selama penggunaan media. Selain itu, peneliti juga akan membagikan angket kepada guru untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas media dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, peneliti juga akan mengumpulkan angket dari siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Proses ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai penerimaan dan efektivitas media KOTAK dalam

meningkatkan pengalaman belajar siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi media KOTAK dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Evaluasi mencakup feedback dari guru dan siswa, serta pengukuran terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi yang dilakukan terdiri dari 2 bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif

- a) Pelaksanaan evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir dari setiap tahapan pengembangan guna agar dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan guna meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran.
- b) Pelaksanaan evaluasi sumatif yaitu dilaksanakan setelah semua kegiatan berakhir untuk penilaian media KOTAK (komik cetak digital) terhadap pembelajaran IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian untuk pengembangan media KOTAK (Komik Cetak Digital) pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Tunjung Sekar 04 Malang, Jawa Timur, Indonesia. SDN Tunjung Sekar 04 dipilih sebagai lokasi penelitian karena sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki kelas IV sebagai fokus penelitian.

Sekolah ini dipilih karena kondisi yang representatif terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat Sekolah Dasar.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama periode tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dimulai pada bulan 8 September dan 10 Januari 2024 dengan tahap analisis kebutuhan dan desain awal media KOTAK. Proses pengembangan komik cetak digital dilakukan pada bulan Agustus 2024. Implementasi media KOTAK dalam pembelajaran IPAS kelas IV dilakukan mulai bulan Januari 2024. Evaluasi terhadap efektivitas media dilakukan secara berkelanjutan sepanjang periode penelitian, dengan iterasi dan perbaikan media berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh.

Penelitian dilakukan di sekolah selama jam pelajaran normal, dengan partisipasi siswa dan kerjasama dari pihak sekolah dalam penggunaan media KOTAK untuk memfasilitasi proses pembelajaran IPAS yang efektif dan memenuhi kebutuhan kurikulum yang berlaku.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media KOTAK (Komik Cetak Digital) pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang dapat meliputi beberapa metode sebagai berikut.

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas IV bagaimana penggunaan media didalam kelas selama pembelajaran

berlangsung. Observasi peneliti memahami interaksi antara guru, siswa, dan media dalam konteks pembelajaran IPAS dengan aspek-aspek pembelajaran dari perilaku peserta didik selama berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi tentang kesulitan dalam pembelajaran di kelas. Wawancara juga dapat dilakukan dengan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang ada.

3. Angket

Angket untuk mengumpulkan pendapat secara sistematis tentang efektivitas dalam pembelajaran. Angket mencakup pertanyaan tentang kejelasan pesan, keterlibatan siswa, dan kepuasan terhadap media yang digunakan. Angket dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media sebagai pengembangan media pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk proses melengkapi data berupa foto dan data tentang media pembelajaran yang di implementasikan pada Lembaga atau peneliti disekolah, Sehingga terdapat dokumentasi berupa foto sat uji coba media KOTAK (komik cetak digital. Dalam dokumentasi tersebut peneliti menggunakan kamera handphone sebagai bukti dalam pengambilan dokumentasi pada penmggunaan media KOTAK pembelajaran IPAS kelas IV SD Tunjung Sekar 04 Malang.

E. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Lembar observasi merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan data dari subjek penelitian yaitu pendidik dan peserta didik. Alat ini disiapkan sebelum melakukan observasi agar mengetahui proses pembelajaran.

Observasi awal dilakukan pada tanggal 10 Januari 2024 terhadap guru di SDN Tunjung Sekar 04 Malang untuk mengetahui proses pembelajaran IPAS kelas IV. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data pada subjek penelitian. Lembar observasi dikelompokkan berdasarkan kisi-kisi instrument berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi proses pembelajaran dalam kelas

No	Aspek	Indikator
1	Penggunaan Media Pembelajaran	1. Media yang digunakan saat proses Pembelajaran
2	Peserta Didik Dalam Pembelajaran	1. Memiliki rasa ingin tahu 2. Karakteristik siswa 3. Mudah memahami materi

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara untuk guru kelas IV yang mencakup pertanyaan tentang proses pembelajaran kurikulum merdeka materi IPAS pada kelas IV. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV SD Tunjung Sekar 04 Malang berikut ini pedoman wawancara agar dengan mudah dan terarah.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi pedoman wawancara

No.	Aspek	Indikator
1.	Proses Pembelajaran	1. Karakteristik pembelajaran 2. Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran 3. Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi
2.	Media Pembelajaran	1. Media yang sedang digunakan dalam pembelajaran 2. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik. 3. Kendala saat proses pembelajaran menggunakan media pendukung berlangsung 4. Media yang diharapkan

3. Angket

Angket untuk teknik dalam mengumpulkan data dengan menggunakan cara pengajuan pertanyaan untuk dijawab secara tertulis oleh responden

a. Angket Validasi Media, Validasi Materi

Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Isi materi	1. Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yakni sifat, macam-macam, dan contoh gaya pada kehidupan sehari-hari 2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Kesesuaian materi dengan media KOTAK
2	Penyajian	1. Alur cerita saling berkaitan dengan materi gaya 2. Penyesuaian isi media dengan materi 3. Bahasa yang mudah di pahami
3	Pembelajaran	1. Berfokus pada student center 2. Media KOTAK disampaikan dengan baik 3. Tujuan dan Manfaat disampaikan dengan jelas 4. Media menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran

(Sumber Olahan Peneliti))

Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Isi Materi	1. Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yakni sifat, macam-macam, dan contoh gaya pada kehidupan sehari-hari 2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Kesesuaian materi dengan media KOTAK
2	Desain media	1. Desain selaras dengan lingkungan sekitar 2. Pentunjuk media disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami 3. Tokoh dijelaskan dengan nampak
3	Kualitas tampilan media	1. Penggunaan gambar pada media 2. Ketepatan pemilihan warna pada media 3. Media tidak mudah rusak 4. Media aman digunakan dan tidak berbahaya

(Sumber Olahan Peneliti)

b. Angket Validasi Guru

Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Angket Respon Guru

No Aspek	Indikator
1 Respon guru	1. Kualitas motivasi sesuai dengan kurikulum 2. Kualitas tampilan 3. Penggunaan media pembelajaran

(Sumber Olahan Peneliti)

c. Angket Validasi Siswa**Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa**

No Aspek	Indikator
1 Respon siswa	1. Kualitas motivasi 2. Kualitas tampilan 3. Penggunaan media pembelajaran

(Sumber Olahan Peneliti)

D. Teknik Analisis Data

Penelitian tentang pengembangan media KOTAK (Komik Cetak Digital) untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Tunjung Sekar 04 Malang yang mengacu pada Kurikulum Merdeka

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Menurut Miles dan Huberman aktivitas analisis data ada 3 yaitu reduction, data display dan conclusion drawing atau verification dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Reduksi data

Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan cara mereduksinya, seperti merangkum informasi penting. Mereduksi data berarti menyaring, memilih aspek-aspek utama, memfokuskan pada hal-hal yang relevan, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Data yang diperoleh dan

dianggap relevan dengan rumusan masalah akan dipersiapkan untuk proses penyajian data, di mana data tersebut akan disusun secara sistematis untuk memudahkan pemahaman dan analisis lebih lanjut.

b. Penyajian Data

Pada tahapan penyajian data kegiatan yang dilaksanakan adalah menyajikan data yang diperoleh dalam bentuk penjelasan deksriptif atau uraian singkat.

c. Verifikasi/Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir adalah penyimpulan yaitu penarikan kesimpulan yang berupa deksripsi dari objek yang telah diteliti atau data data sebelumnya.

2. Analisis Dekskriptif Kuantitatif

Analisis kualitatif diterapkan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket. Data ini meliputi hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta analisis terhadap respons yang diberikan oleh guru dan siswa. Dalam analisis ini, peneliti akan mengidentifikasi dan menginterpretasikan temuan-temuan yang muncul dari validasi ahli serta feedback dari guru dan siswa, untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dan bagaimana media tersebut diterima dalam konteks pembelajaran.

a. Analisis data angket Validitas Ahli Materi dan Media

Validitas dilakukan untuk menguji kelayakan suatu media pembelajaran yang dikembangkan, dengan tujuan memastikan bahwa media tersebut benar-benar memenuhi standar yang diharapkan dalam mendukung proses pembelajaran. Untuk

itu, digunakan angket validitas yang melibatkan ahli materi dan ahli media, serta respons dari guru. Berikut adalah kategori Skala Likert pada angket validitas yang digunakan untuk mengukur penilaian terhadap media pembelajaran

Tabel 3. 7 Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Keterangan
1	Nilai 4	Setuju/sesuai/layak/tertarik/memotivasi
2	Nilai 3	Cukup setuju /cukup sesuai/cukup layak/cukup tertarik/cukup memotivasi
3	Nilai 2	Tidak setuju/tidak sesuai/tidak layak/tidak tertarik/tidak memotivasi
4	Nilai 1	Sangat tidak setuju/sangat tidak sesuai/sangat tidak layak/sangat tidak tertarik/sangat tidak memotivasi

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

Keterangan :

P = Perolehan Presentase Validator

$\sum x$ = Jumlah Skor Setiap Kriteria Yang Dipilih

N = Jumlah Skor

Tabel 3. 8 Penilaian Validasi Ahli Media

No	Skor dalam Persen	Kategori
1	80 – 100%	Sangat layak
2	60 – 80%	Layak
3	40 – 60%	Cukup layak
4	40 – 20%	Tidak layak
5	20%	Sangat Tidak Layak

(sumber dan peneliti)

b. Analisis data angket validasi Guru dan peserta didik

Analisis data respon siswa menggunakan data skala Guttman. Dalam skala ini terdapat dua pilihan sehingga memiliki skor yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan tanya jawab yang memiliki jawaban dan nilai yang tertinggi hingga terendah.

Tabel 3. 9 Angket Validasi Guru Dan Peserta Didik

No	Skor	Keterangan
1	Nilai 4	setuju/sesuai/layak/tertarik/memotivasi
2	Nilai 3	cukupsetuju /cukupsesuai/cukuplayak/cukuptertarik/cukup memotivasi
3	Nilai 2	tidaksetuju/tidaksesuai/tidaklayak/tidaktertarik/tidak memotivasi
4	Nilai 1	sangat tidaksetuju/sangat tidaksesuai/sangat tidak layak/sangat tidak tertarik/sangat tidak memotivasi

$$p = \frac{\sum x}{N} \times 100 \% \quad (\text{sumber dan peneliti})$$

Keterangan :

P = Perolehan Presentase Validator

$\sum x$ = Jumlah Skor Setiap Kriteria Yang Dipilih N = Jumlah Skor