

## BAB III

### METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian & Pengembangan

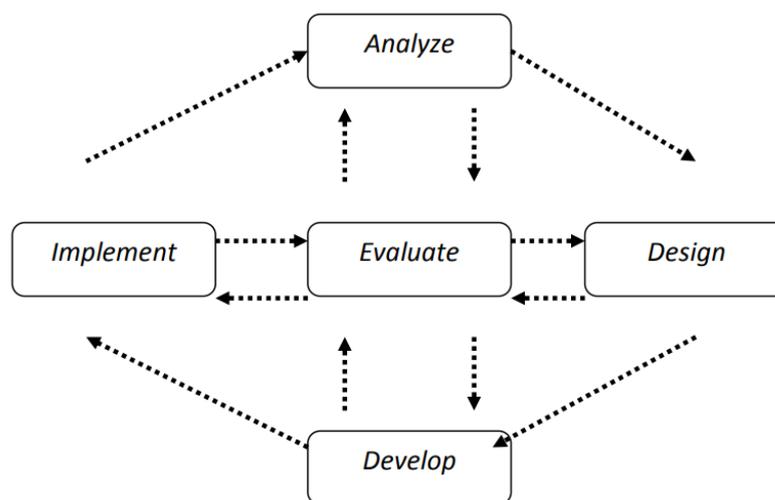
Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *research and development*. Menurut Borg and Gall (dalam Sumarni, 2019) *instructive innovative work is a cycle used to create and approve instructive item*, artinya penelitian dan pengembangan adalah siklus yang digunakan untuk proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Pengembangan produk yang sudah ada, serta penemuan wawasan dan solusi terhadap permasalahan merupakan hasil dari penelitian pengembangan.

Pengembangan komik digital TANADA (kata bermakna ganda) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas 4 sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan model ADDIE dikarenakan model ini mempunyai tahapan yang sistematis dalam penerapan atau implementasinya sehingga sangat membantu dalam pengembangan sebuah produk agar lebih efektif. Dari lima tahapan model ADDIE, semua tahapan dilaksanakan sesuai dengan urutannya.

#### B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Pengembangan komik digital TANADA (kata bermakna ganda) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas 4 sekolah dasar

menggunakan model ADDIE dengan mengikuti lima tahapan dalam proses pengembangannya. Berdasarkan lima tahapan yang ada dari model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar bagan dibawah ini:



**Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE (Syafi'i & Mariono, 2022)**

Melalui gambar diatas, tahapan dari model pengembangan ADDIE diuraikan sebagai berikut:

#### 1. *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 12 Oktober 2023 di SDN Junrejo 02 Batu dengan guru kelas dan peserta didik kelas 4. Analisis tersebut meliputi pelaksanaan pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran, bahan bacaan peserta didik, serta sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Melalui obervasi dan wawancara tersebut maka didapatkan kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Pengembangan media dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang ada di kelas.

## 2. *Design* (Desain)

Produk yang dikembangkan yaitu media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) dengan terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu:

- a. Menentukan elemen, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.
- b. Menyusun modul pembelajaran setelah dilakukan pemilihan materi yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.
- c. Merancang produk.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan yaitu dengan membuat dialog cerita komik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-sehari. Selanjutnya, membuat desain ilustrasi yang menarik dan dilakukan penggabungan gambar dan cerita sehingga membentuk sebuah komik. Didalamnya juga diberikan tambahan sebuah audio sebagai penjelasan tambahan terkait materi yang ada didalamnya. Setelah selesai, dilanjutkan ke tahap validasi kepada ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui nilai kelayakan produk yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan revisi dari hasil validasi yang diberikan oleh para ahli atau validator sebelum diujikan.

## 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada peserta didik kelas 4 SD dilakukan tahap implementasi atau uji coba produk media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) untuk mengetahui hasil dari produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini

media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) dapat diuji cobakan dengan beberapa langkah, diantaranya:

- a. Memberikan penjelasan terkait tujuan pemakaian media pembelajaran.
- b. Mengajak peserta didik untuk belajar dengan menggunakan media komik digital TANADA (kata bermakna ganda).
- c. Sebelum dan sesudah kegiatan belajar, peserta didik diminta untuk menjawab tes berupa soal evaluasi.
- d. Peserta didik dan guru kelas 4 SD mengisi angket respon setelah menggunakan media komik digital TANADA (kata bermakna ganda).

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir model pengembangan ADDIE. Evaluasi formatif dan sumatif adalah dua jenis evaluasi yang dilakukan. Evaluasi formatif digunakan untuk menyempurnakan media atau produk yang dikembangkan. Sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk mengambil keputusan akhir mengenai hasil dari proses pembelajaran dengan menggunakan modul. Dengan asumsi hasil penilaian, jika menunjukkan hasil yang bagus maka produk yang dibuat dapat dianggap layak untuk digunakan. Selain itu pada tahap evaluasi, peneliti juga akan melakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan pada produk tersebut, jika tidak ada maka produk yang digunakan.

### **C. Pengembangan Produk Awal**

Pengembangan produk awal bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui kekurangan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan produk awal juga merupakan validasi tahap pertama oleh

validator yang berpengalaman sehingga nantinya media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) dapat menjadi media yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

#### **D. Uji Coba Produk**

##### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba terdiri dari 3 tahap, yaitu 1) uji coba lapangan terbatas, 2) uji coba lapangan lebih luas, dan 3) uji operasional. Uji coba lapangan terbatas dilakukan setelah produk dikembangkan dan divalidasi oleh validator dengan melibatkan beberapa subjek dalam jumlah kecil guna mengetahui nilai pada produk yang dikembangkan. Uji lapangan lebih luas memiliki tujuan untuk mengetahui efektifitas dan kekurangan pada media yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan revisi untuk mengurangi kelemahan produk. Pada uji lapangan lebih luas membutuhkan lebih banyak subjek. Uji coba operasional dilakukan pada saat implementasi produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dan daya tarik produk yang telah dikembangkan.

##### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini, yaitu peserta didik kelas 4 SDN Junrejo 02 Batu dengan jumlah peserta didik sebanyak 29.

#### **E. Jenis Data**

Data merupakan kumpulan fakta atau hasil informasi yang diperoleh dari suatu observasi atau penelitian. Ada dua macam data yang diperoleh peneliti, yaitu data kualitatif (data deskriptif berupa kata-kata tertulis) dan data kuantitatif (data-data berupa angka atau bilangan). Ada dua macam sumber

data yang diperoleh peneliti, yaitu data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

#### 1. Data pimer

Menurut Husain Umar (dalam Rosini, 2023) data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli, seperti hasil wawancara penelitian atau tanggapan kuesioner. Data primer penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan guru dan peserta didik kelas 4, melalui observasi pra penelitian, serta berdasarkan dari angket.

#### 2. Data sekunder

Menurut Nur Indrianto dan Bambang Supono (dalam Rosini, 2023) data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media delegasi (didapat dan dicatat oleh berbagai pihak). Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari sumber luar seperti buku, artikel, dan jurnal, dan lain-lain yang dapat mendukung data atau sebagai referensi peneliti.

### **F. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian dan pengembangan dilakukan di SDN Junrejo 02 Batu yang beralamatkan di JL. Kartini NO. 27, Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Provinsi Jawa Timur. Dengan peserta didik kelas 4 dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 tepatnya dibulan Maret 2024.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diuraikan sebagai berikut:

## 1. Observasi

Peneliti dapat memperoleh data yang lebih tepat dengan mengamati langsung kondisi sekolah melalui observasi. Peneliti mengamati pembelajaran di kelas 4 SDN Junrejo 02 Batu untuk mengetahui kondisi kelas sebenarnya pada saat proses belajar mengajar. Selama pembelajaran bahasa Indonesia, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi kata yang bermakna ganda. Guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat mengajarkan materi, dilanjutkan dengan diskusi dan pemberian tugas. Guru tidak menggunakan media pembelajaran apapun untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Sehingga disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi kata bermakna ganda.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dengan maksud tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 4 mengenai pelaksanaan pembelajaran dan hal-hal yang dapat mendukung pembelajaran seperti penggunaan media. Selain kepada guru kelas, wawancara juga dilakukan kepada peserta didik kelas 4 mengenai penggunaan media, pemahaman materi, keaktifan, serta kesulitan selama pembelajaran. Peneliti dapat menyimpulkan dari kegiatan wawancara tersebut bahwa guru tidak menggunakan media ketika pembelajaran bahasa Indonesia materi bermakna ganda, peserta didik

merasa kesulitan memahami materi tersebut, dan bahan bacaan yang ada menggunakan bahasa yang kurang mudah untuk dipahami.

### 3. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara responden diberi sejumlah pertanyaan tertulis. Pada penelitian ini, menggunakan dua jenis angket, yaitu angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon guru dan peserta didik kelas 4.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk membuktikan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah dilaksanakan. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumentasi awal pada saat observasi awal dan saat dilaksanakan uji coba produk media pembelajaran komik digital TANADA di kelas 4 SDN Junrejo 02 Batu.

### 5. Tes

Tes menggunakan soal evaluasi yang ditujukan kepada peserta didik kelas 4 sekolah dasar digunakan pada sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah proses pembelajaran.

## H. Instrument Penelitian

### 1. Observasi

Dari teknik observasi, ada dua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pada saat observasi awal dan observasi uji coba media yang dikembangkan. Berikut pedoman observasinya:

**Tabel 3.1 Instrumen Obervasi Awal**

No	Aspek	Indikator
1	Sarana dan prasarana	1.1 Adanya fasilitas penunjang

		1.2 Penggunaan media pembelajaran
		1.3 Bahan ajar yang digunakan
2	Pelaksanaan pembelajaran	2.1 Kurikulum yang digunakan 2.2 Kondisi selama pembelajaran 2.3 Evaluasi pembelajaran

Sumber: Mahmudah (2022) dan dimodifikasi oleh peneliti

**Tabel 3.2 Instrumen Observasi Uji Coba Media**

No	Aspek	Indikator
1	Pelaksanaan pembelajaran	1.1 Kurikulum yang digunakan pada pembelajaran di kelas 4 SD 1.2 Penggunaan model dan metode pembelajaran 1.3 Kondisi peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media komik digital TANADA

Sumber: Mahmudah (2022) dan dimodifikasi oleh peneliti

## 2. Wawancara

Berikut instrumen yang digunakan sebagai pedoman wawancara analisis kebutuhan guru dan peserta didik kelas 4:

**Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan**

No	Aspek	Indikator	Subyek
1	Pembelajaran di kelas 4 SDN Junrejo 02 Batu	1.1 Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas 1.2 Model dan metode yang digunakan pada saat pembelajaran 1.3 Media yang digunakan pada saat pembelajaran 1.4 Bahan bacaan yang digunakan pada saat pembelajaran 1.5 Karakteristik peserta didik pada saat di kelas 1.6 Keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran 1.7 Kesulitan peserta didik pada saat pembelajaran 1.8 Hasil belajar peserta didik	Guru Guru Guru, peserta didik Guru, peserta didik Guru Guru, peserta didik Guru, peserta didik Guru

Sumber: Wahyuni (2020) dan dimodifikasi oleh peneliti

## 3. Angket

### a. Angket validasi

Angket dengan bentuk evaluasi validasi yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi yang berguna untuk mengetahui kelayakan media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) sebelum

dilakukan ujicoba di kelas 4 sekolah dasar. Berikut instrumen validasi produk yang dikembangkan:

**Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan media	1.1 Kesesuaian media yang dikembangkan 1.2 Kejelasan materi dalam media 1.3 Keterkaitan gambar dan cerita
2	Desain media	2.1 Ilustrasi gambar yang digunakan 2.2 Penggunaan karakter tokoh 2.3 Kesesuaian kombinasi warna 2.4 Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf 2.5 Ketepatan dalam tata letak
3	Manfaat media	3.1 Kemudahan penggunaan media

Sumber: Kurniawati & Koeswanti (2021) dan dimodifikasi oleh peneliti

**Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1	Materi	1.1 Kesesuaian materi 1.2 Penyajian materi
2	Bahasa	2.1 Bahasa yang digunakan pada media

Sumber: Kurniawati & Koeswanti (2021) dan dimodifikasi oleh peneliti

b. Angket respon guru dan peserta didik

Angket digunakan untuk melihat respon guru dan peserta didik kelas 4 setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Angket berisikan penilaian, komentar dan saran. Berikut instrumen yang digunakan sebagai pedoman angket respon guru dan peserta didik:

**Tabel 3.6 Instrumen Respon Guru**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan media	1.1 Tampilan media 1.2 Kesesuaian materi 1.3 Kesesuaian ilustrasi 1.4 Pemilihan <i>font</i> (jenis dan ukuran) 1.5 Penggunaan bahasa 1.6 Alur cerita pada media
2	Manfaat media	2.1 Kegunaan media yang dikembangkan 2.2 Kemudahan dalam penggunaan media yang dikembangkan

Sumber: Susila (2019) dan dimodifikasi oleh peneliti

**Tabel 3.7 Instrumen Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan media	1.1 Tampilan media menarik 1.2 Kesesuaian ilustrasi 1.3 Penggunaan bahasa 1.4 Alur cerita pada media
2	Manfaat media	2.1 Kegunaan media yang dikembangkan

2.2 Kemudahan dalam penggunaan media yang dikembangkan

Sumber: Susila (2019) dan dimodifikasi oleh peneliti

#### 4. Dokumentasi

Berikut instrumen yang digunakan sebagai pedoman dokumentasi:

**Tabel 3.8 Instrumen Dokumentasi**

No	Aspek	Indikator
1	Analisis kebutuhan	1.1 Kegiatan pembelajaran pada observasi awal di kelas 4 1.2 Kegiatan wawancara bersama guru dan peserta didik kelas 4
2	Pelaksanaan uji coba produk Media komik digital TANADA	2.1 Proses kegiatan uji coba produk 2.2 Respon peserta didik terhadap produk

Sumber: Wahyuni (2020) dan dimodifikasi oleh peneliti

#### 5. Tes

Berikut instrument yang digunakan sebagai pedoman soal tes untuk peserta didik kelas 4:

**Tabel 3.9 Instrumen Tes**

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No. Soal	Bentuk Soal	Bobot
Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi (C1) kosa kata yang memiliki makna ganda dari teks yang dibaca dan tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	1.1 Disajikan sebuah teks, peserta didik mampu mengidentifikasi kosa kata yang memiliki makna ganda	1	Pilihan ganda	20
		1.2 Disajikan sebuah teks, peserta didik mampu mengidentifikasi kosa kata yang memiliki makna ganda	2	Pilihan ganda	20
	2. Peserta didik mampu memaknai (C2) kosa kata yang memiliki makna ganda dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	2.1 Disajikan sebuah teks, peserta didik mampu memaknai kata yang memiliki makna ganda.	3	Pilihan ganda	20
	3. Peserta didik mampu menggunakan (C3) kata yang memiliki	3.1 Disajikan beberapa kalimat, peserta didik mampu memilih kalimat yang menggunakan kata	4	Pilihan ganda	20

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No. Soal	Bentuk Soal	Bobot
	makna ganda menjadi sebuah kalimat.	bermakna ganda.			
	4. Menunjukkan (P5) hasil identifikasi, pemaknaan, dan kalimat yang dibuat terkait kata bermakna ganda.	4.1 Disajikan sebuah teks, peserta didik mampu memilih pernyataan yang tepat terkait identifikasi, pemaknaan, dan kalimat yang menggunakan kata bermakna ganda.	5	Pilihan ganda	20

Sumber: Anggraena, dkk (2017) dan dimodifikasi oleh peneliti

## I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan setelah semua data yang dicari sudah terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data untuk mengetahui bahwa penelitian ini telah memenuhi tujuan pembelajaran atau belum. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif yang diuraikan sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh informasi dari data angket validator ahli bahan ajar, angket validator ahli materi, angket respon guru dan peserta didik kelas 4, serta hasil tes yang telah dilakukan. Berikut uraian penjelasan mengenai analisis data angket dan tes dalam penelitian ini:

#### a. Analisis Data Angket

Analisis data angket diperoleh berupa angka-angka dari hasil angket validasi materi, angket validasi media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik kelas 4. Skala likert dengan empat kategori digunakan untuk menilai hasil tersebut, berikut penjelasannya disediakan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.10 Kategori Penilaian Skala Likert**

NO	Keterangan	Skor
1	Sangat setuju	4
2	Setuju	3
3	Cukup setuju	2
4	Tidak setuju	1

Sumber: Arikunto & Jabar (dalam Nurafrihan, dkk 2022) dan dimodifikasi oleh peneliti

Data angket yang diperoleh dihitung dengan memakai rumus berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah skor yang dipilih

N = Total skor

Untuk mengetahui tingkat capaian dari hasil hitung angket yang dijadikan sebagai acuan dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.11 Tingkat Capaian Skor Angket**

NO	Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang
5	0-20%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto & Jabar (dalam Nurafrihan, dkk 2022) dan dimodifikasi oleh peneliti

Berdasarkan penjabaran tabel diatas, maka produk pengembangan media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 4 SD dapat dikatakan baik dan layak digunakan jika persentasenya mencapai >61%.

#### b. Analisis Data Tes

Analisis data tes digunakan dalam penelitian ini, tes dilakukan pada sebelum dan sesudah pembelajaran. Untuk pedoman penilaian, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

Melalui hasil evaluasi dapat dilihat dan diketahui nilai peserta didik saat pembelajaran dengan menggunakan media komik digital TANADA, jika hasil nilai menunjukkan baik maka dapat disimpulkan bahwasannya media komik digital TANADA (Kata bermakna ganda) dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kata bermakna ganda di kelas 4 Sekolah Dasar.

## 2. Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian ini teknik analisis data kualitatif merupakan analisis deskriptif, peneliti melakukan penyelidikan dan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara guru dan peserta didik kelas 4, serta hasil kritik dan saran validator atau ahli media dan materi. Hasil yang diperoleh dari analisis data kuantitatif juga akan dilengkapi dengan penjelasan secara deskriptif untuk membantu pemahaman pembaca. Data tersebut kemudian disimpulkan dan digunakan untuk menyempurnakan produk media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) agar dapat menjadi media pembelajaran yang lebih baik.