**BAB III**

**METODELOGI PENELITIAN**

# Subjek,Objek,danWaktuPenelitian

# SubjekPenelitian

Subjek penelitian dari pengembangan media pembelajaran Komik Digitalini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas, siswa kelas III SD Negeri 066668MedanJohor

# ObjekPenelitian

ObjekdalampenelitianiniadalahmediapembelajaranKomikDigitalberbasaiskearifanlokalpadamateribangundataryangdiciptakanuntukmempermudahgurudalam kegiatanbelajar pada kelasIIISD.

# WaktuPenelitian

Penelitian pengembangan produk berupa media Komik Digital berbasaiskearifan lokal pada materi bangun datar yang diciptakan untuk mempermudahguru dalam kegiatan belajar pada kelas III SD dilaksanakan pada bulan Maret2024.

# ProsedurPenelitian

SesuaidenganmodelpengembanganADDIEyangdilaksanakanpadapengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi bangundatarterdapat padalima tahapan,yaitu:

1. **Tahap*Analysis*(Analisis)**

Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan apa saja yang terjadi disekolahdenganmelakukanobservasilangsungkekelasdanjugamelakukanwawancara dengan guru kelas III SD untuk mengetahui permasalahan yang terjadididalamkelassaatkegiatanpembelajaranberlangsung.Adapuninformasiyang

diperoleh ialah kurangnya media yang digunakan oleh guru saat kegiatan belajaryangdapatmenyebabkansiswakurangtertarikuntukbelajar.Mediayangdigunakan oleh guru ialah mediabuku pelajaran dan mediapapan tulis, guruhanyamenjelaskanmateridenganmenggunakanmetodeceramahsehinggamembuat siswa merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan belumtersedianyamediapembelajaranyangberbentukbendanyatasepertihalnyamediaKomikDigitalsebagaisalahsatumediapembelajaranyangdapatdikembangkan pada materi bangun datar berbasis kearifan lokal. Maka dari itu,peneliti perlu untuk menganalisis mengenai pengembangan media pembelajaranyaitu media Komik Digital yang dapat mengatasi kekurangan media yang dapatmenghambatdi dalamkegiatan pembelajaran.

1. **TahapPerancangan(*Design*)**

Setelahdiketahuiproduksepertiapayangdikembangkan,makapadatahapinidilakukanperancanganproduk.Produkyangdirancangdandikembangkan adalah media pembelajaran komik digital. Berikut adalah langkahyang dilakukan pada tahap ini, yaitu: 1) pembuatan komik digital yang meliputi,pencariananimasi,*template*,pembuatandialog,penyesuaianmateriyangdigunakan dalam media komik;2)penataanmateri dalammediadisesuaikandengan dialog, penyesuaian tata letak (*layout*) yang akan digunakan; 3) Modulyangmeliputiurutanmateriyang akandisampaikan.

1. **TahapPengembangan(*Development*)**

Setelah produk berupa media pembelajaran dirancang, produk kemudian akandiujikelayakanolehparavalidator.Halinidikarenakanpenelitianhanya

menghasilkanprodukmediapembelajarankomikdigitalyanglayakuntukdigunakan sekolah dasar. Sehingga untuk mengetahui lebih kelayakan tersebut,peneliti hanya memberikan lembar validasi (angket) kepada para ahli yaitu ahlimedia dan ahlimateri serta pelaksanaasekolahdasar.

1. **Tahap*Implementation*(Implementasi)**

Padatahapinipenelitiakanmelakukantahapanpengembanganmediapembelajaran di SD 066668 Meda Johor. Adapun subjek uji coba pada penelitianini adalah peserta didik kelas III SD 066668 Medan Johor. Tujuan dari uji cobayang peneliti lakukan yaitu untuk memperoleh respon siswa dengan menyebarkanangket,sertaPre-test dan Post-test.

# InstrumendanTeknikPengumpulanData

# Instrumen

Instrumendanteknikpengumpulandatayangakandigunakanpadapenelitianpengembangan media pembelajaran Komik Digital berbasis kearifanlokalpadamateribangun datar yaitudengan melakukanangket.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian iniberupa lembar validasi ahli materi dan ahli media serta praktisi pembelajaranSekolahDasaryaitu sebagai berikut:

1.Angket

Angket adalah teknik untuk mengumpulkan data yang dilakukan denganmemberikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk menjawab mengenaisebuah produk yang telah dikembangkan. Peneliti menggunakan angket untukdiberikankepadaahlimedia,ahlimateri,dantanggapangurudanrespownsiswa.

# Tabel3.1Kisi-kisiLembar AngketPenelitianValidasiolehAhliMedia

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Indikator** | **Jumlahbutir** | **Nobutir** |
| 1. | Kemenarikanpada media | Kesesuaian warna pada mediaKomikDigital | 1 | 1 |
| Kesesuaian pada ukuran mediaKomikDigital | 1 | 2 |
| Media Komik Digital mudahdigunakan | 1 | 3 |
| Mediadapatmenumbuhkanminatbelajarsiswa | 1 | 4 |
| 2. | Ketahananmedia | Media Komik Digital amandigunakansiswa | 1 | 6 |
| Media Komik Digital mudahuntuk digunakan | 1 | 7 |
| Keawetan bahan yang digunakanpadamedia KomikDigital | 1 | 8 |
| Kemudahan media ketikadisimpandandipindahkan | 1 | 9 |
| 3. | Fisikmedia | Kejelasantulisanpadajudulmedia KomikDigital | 1 | 10 |
| Kejelasan angka pada mediaKomikDigital | 1 | 11 |
| Kemenarikan gambar yangdigunakan | 1 | 12 |
| Kualitas bahan yang digunakandan ukuran papan media yangdigunakan | 1 | 13 |
| Keterbacaanteks | 1 | 14 |
| KeragamanvariasibentukmediaKomikDigitalyangdigunakan | 1 | 15 |
| Kerapihan bentuk-bentuk mediaKomikDigital | 1 | 16 |
| Ketepatanpemilihanwarnapada*background* media | 1 | 17 |

Sumber:Maslich,2016

# Tabel3.2Kisi-kisiLembarAngketPenilaianValidasiolehAhliMateri

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspekyangdinilai** | **Indikator** | **Jumlahbutir** | **NoButir** |
| 1. | Aspekkelayakanisi | Kesesuaian materi dengan KD,indikator dan tujuanpembelajaran | 1 | 1 |
| Kelengkapan materi denganurutan dan susunan yang | 1 | 2 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | sistematis |  |  |
| Materi pada media pembelajaranmudahdimengertisiswa | 1 | 3 |
| Materi pada media pembelajaranpada mata pelajaran matematikamaterioperasihitungbilanganbulat sesuai dengan tingkatkemampuansiswa | 1 | 4 |
| 2. | Aspekkelayakankebahasaan | Bahasa yang digunakan mudahdipahamisiswa | 1 | 5 |
| Kesesuaian dengan kaidahbahasaIndonesiayangbaikdanbenar | 1 | 6 |
| Bahasa yang digunakan sesuaidengan tingkat perkembanganberfikirsiswa | 1 | 7 |
| 3. | Aspekpenyajian | Terdapat contoh soal yangsesuaidengan materi | 1 | 8 |
| Materi yang disajikan dapatmencapaitujuanpembelajaran | 1 | 9 |
| Materi yang disajikan sesuaidengan faktauntukmeningkatkan pengetahuanpeserta didik pada pembelajaranMatematika | 1 | 10 |
| Materi yang terdapat pada media*Komik Digital*sesuaidengantingkatperkembanganintelektualpesertadidik | 1 | 11 |

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Tanggapan Guru Terhadap MediaKomikDigital**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspekyangdinilai** | **Indikator** | **JumlahItem** |
| 1. | Isi materi padamedia | Materi sesuai dengan setiapkompetensidasar | 1 |
|  |  | Materi yang disusun relevanuntuk siswa kelas III semesterII | 1 |
| Secarasubstansimateripadamedia sudah benar | 1 |
| Latihan dan evaluasi sesuaidengankompetensipembelajaran dan dinyatakandengan jelas | 1 |
| 2. | Sajiandalammedia | Tujuan pembelajarandinyatakandenganjelas | 1 |
|  |  | Urutan penyajian materi dalammedia sudah baik | 1 |
| Penyajiancontohsoalsesuaidengan materi | 1 |
| 3. | Manfaat mediaKomik Digital bagiguru | Media Komik Digital dapatmengefisienkanwaktu | 1 |
|  |  | Media Komik Digitalmemudahkan guru dalammenyampaikanmateri | 1 |
| Media Komik Digital dapatmengaktifkansiswa | 1 |
| Media Komik Digital dapatdigunakan untuk membuatpembelajaranlebihmenarik | 1 |
| 4. | Peluangimplementasi mediaKomikDigital | Media Komik Digital dapatdigunakan sebagai sumberbelajartambahanbagigurudansiswa | 1 |
|  |  | Evaluasi dalam media KomikDigital dapat digunakan siswauntukmengukurpenguasaannyaterhadapmateri pembelajaran | 1 |
| Media Komik Digital dapatdigunakanuntukmeningkatkankemandirian siswa dalambelajar | 1 |

# Tabel3.4Kisi-kisiLembarAngketPenelitianolehAhliBahasa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **AspekyangDinilai** | **SkorPenilaian** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1 | Ketepatanstrukturkalimat. |  |  |  |  |  |
| 2 | Keefektifankalimat. |  |  |  |  |  |
| 3 | Kebakuanistilah. |  |  |  |  |  |
| 4 | Pemahamanterhadappesanatauinformasi |  |  |  |  |  |
| 5 | Kemampuanmemotivasipesertadidik |  |  |  |  |  |
| 6 | Kesesuaiandenganperkembanganintelektualpesertadidik. |  |  |  |  |  |
| 7 | Kesesuaiandengantingkatperkembanganemosionalpeserta didik |  |  |  |  |  |
| 8 | Ketepatantatabahasa |  |  |  |  |  |
| 9 | Ketepatan ejaan |  |  |  |  |  |
| 10 | Kesesusaian bahasa sesuai Ejaan Yang Disempurnakan(EYD) |  |  |  |  |  |
| 11 | Penggunaanbahasasecaraefektifdanefesien |  |  |  |  |  |
| 12 | Pemakaianbahasayangmudahdipahamiolehsiswa |  |  |  |  |  |
| 13 | Istilah–istilahyangmunculdalammediadigunakandengantepat |  |  |  |  |  |
| 14 | Pengaturanjarakspasi(huruf,baris,dankarakter) |  |  |  |  |  |
| 15 | Penggunaan kosa kata, kalimat dan paragraph yangtepat. |  |  |  |  |  |
| TOTAL |  |

**Tabel3.5Kisi-kisiRespownPesertaDidik**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Pertanyaan** | **JumlahItem** |
| 1. | Saya sangat paham dengan materi pembelajaranyang disampaikan dengan menggunakan mediapembelajaranKomik Digital | 1 |
| 2. | Saya senangbelajar denganmenggunakanmediapembelajaranKomikDigital | 1 |
| 3. | Dengan adanya media pembelajaran Komik Digital,saya menjadilebih tertarikuntuk belajar | 1 |
| 4. | Media pembelajaran Komik Digital cukupbermanfaatuntukmeningkatkannilaipembelajaran | 1 |
| 5. | Materi yang disajikan dengan media Komik Digitalmembuatsaya lebih memahamimateri | 1 |
| 6. | Saya senang jika materi pelajaran lainnya jugamenggunakanmediapembelajaranKomikDigitalini | 1 |
| 7. | Beberapa soal yang ada didalam mediapembelajaran Komik Digital tersebut sangatbervariasi,sehinggamembuatsayapenasarandenganjawabannya | 1 |
| 8. | MediapembelajaranKomikDigitalyangdisajikanmembuat saya lebih mudah dalam mengerjakansoal-soal | 1 |
| 9. | Media pembelajaran Komik Digital yang disajikanpenuh warna dan gambar, sehingga membuat sayatidakmerasabosan dalambelajar | 1 |
| 10. | Saya sangat paham dengan materi pembelajaranyangdisampaikandenganmenggunakanmediapembelajaranKomikDigital | 1 |

# TeknikAnalisiData

Pada penelitian ini data yang dihasilkan yaitu kuantitatif. Data kuantitatifdapat diperioleh dengan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh para ahli yaitudosen ahli media dan ahli materi serta guru sebagai praktisi pembelajaran SekolahDasar.

Hasilujivaliditasinidigunakanuntukmengetahuikelayakanprodukmediapembelajarankomikdigitalyangtelahdikembangkan.Berikuthasilpenilaianolehpara ahlidiberikanskorpenelitiandenganketentuanyaitu:

# Tabel3.6KriteriaPenilaianKelayakanAhli

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persentase** | **Keterangan** | **Angka** |
| <21% | SangatTidakLayak | 1 |
| 21 – 40% | TidakLayak | 2 |
| 41 – 60% | CukupLayak | 3 |
| 61 – 80% | Layak | 4 |
| 81-100% | SangatLayak | 5 |

Sumber:Arikunto,2009(dalamEmawati,2017)

Skorjawabanmeliputi(1)SangatTidakLayakapabilaisimediadanmateri tidak berkesinambungan, (2) Tidak Layak apabila media tidak menarik danmateri tidak sesuai dengan KD, (3) Cukup Layak apabila media lumayan menariktetapi materi kurang melengkapi, (4) Layak apabila media dan materi sudah baiktetapi hanya sedikit kekurangan dari tampilan media, (5) Sangat Layak apabilamedia dan materi sudah berkesinambungan serta tampilan yang sangat menarik.Setelah diperoleh skor-skor yang telah diisi oleh validator ahli media, ahli materidangurukelasIVSDsertaujicobapadasiswa,selanjutnyadilakukanperhitunganagarmendapatkanskorkelayakanmediayangdikembangkan.

Adapun rumus statistik deskriptif menuut arifin (dalam Mulyaningtyas :2011)dalam (Khairunisahdan Hasannah:2022) sebagaiberikut:

∑𝑥

𝑝=∑𝑥𝑖×100%

𝑝𝑟𝑒𝑠𝑒𝑛𝑡𝑎𝑠𝑒𝑘𝑒𝑣𝑎𝑙𝑖𝑑𝑎𝑛=

Keterangan:

𝑝 =Presentase Skor

∑𝑥 =SkoryangDiperoleh

𝑟𝑒𝑟𝑎𝑡𝑎𝑠𝑘𝑜𝑟𝑦𝑎𝑛𝑔𝑑𝑖𝑝𝑒𝑟𝑜𝑙𝑒ℎ

𝑠𝑘𝑜𝑟𝑦𝑎𝑛𝑔𝑑𝑖ℎ𝑎𝑟𝑎𝑝𝑘𝑎𝑛

×𝑠𝑘𝑜𝑟𝑗𝑎𝑤𝑎𝑏𝑎𝑛

∑𝑥𝑖 = Skor yang Diharapkan

Selanjutnyadarinilaipersentasekelayakanyangdidapatkan,maka

penelitiakan menentukan kriteria kevalidanprodukdengan rinciansebagaiberikut:

# Tabel3.7KriteriaKevalidanMedia

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 84 – 100% | SangatLayak |
| 64 – 83,9% | Layak |
| 52 – 63,9% | CukupLayak |
| 36 – 52,9% | KurangLayak |
| < 35,9% | TidakLayak |

Kriteriakevalidan:

1. Apabilahasilanalisismemperolehskor(84-100%)makamediapembelajaran tersebut kualifikasinya sangat baik untuk digunakan dalampembelajaran.
2. Apabila hasil analisis memperoleh skor (64-83%) maka media pembelajarantersebut kualifikasinyabaikuntuk digunakandalampembelajaran
3. Apabilahasilanalisismemperolehskor(52-63,9%)makamediapembelajaran tersebut kualifikasinya cukup baik untuk digunakan dalampembelajaran.
4. Apabilahasilanalisismemperolehskor(36-52,9%)makamediapembelajaran tersebut kualifikasinya kurang baik untuk digunakan dalampembelajaran.
5. Apabilahasilanalisismemperolehskor(<35,9%)makamediapembelajaran tersebut kualifikasinya kurang baik untuk digunakan dalampembelajaran karena media yang digunakan tidak sesuai materi serta tidaksesuaidengan modul.

6.

Sebuahmediapembelajarandikemabangkanolehpenelitiakandinyatakanlayakuntukdigunakanjikatingkatpencapaiannyamemenuhikriteria lebih dari 64% dari seluruh unsur yang unsur yang terdapat angketpenilaian validasi ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini media yangdibuat harus memenuhi kriteria valid/layak. Oleh karena itu dilakukan revisiapabilamasih belummemenuhikriteriakevalidan.

Selanjutnyauntuk melihatrespon siswaterhadapmediayangtelahdikembangkan, setuju atau masih kurang cocok media komik sebagai mediapembelajaran, maka peneliti akan menentukan kriteria penilaian yang didapatdarirespon siswadengan rincian sebagaiberikut:

# Tabel3.7SkalaPenilaianAngketTanggapanGuruTerhadapMediaKomikDigital

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori** | **SkorPenilaian** |
| SangatSetuju(SS) | 5 |
| Setuju(S) | 4 |
| KurangSetuju(KS) | 3 |
| TidakSetuju(TS) | 2 |
| SangatTidakSetuju(STS) | 1 |

Selanjutnya seluruh data dari angket respon guru dan siswa direkapitulasi dandilakukan perhitungan persentase pertanyaan dengan menggunakan rumus yangdikemukakanolehBudiarti(2017)dimodifikasiolehpenelitisebagaiberikut:

𝑃=∑𝑅x100 %

𝑁

Keterangan:

P =PresentaseSkor

∑𝑅 = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap respondenN =Jumlahkeseluruhanskorideal dalamsatuitemkriteria

Setelahmelakukanperhitungan,makatahapberikutnyadilakukaninterpretasiskorangkamenjadisuatukriteria.Kriteriatersebutadalahsangatsetuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan tidak setuju yang dilampirkan padatabel3.8 sebagai berikut:

# Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Angket Tanggapan Guru dan ResponSiswaTerhadapMedia KomikDigital

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kriteria** |
| 81% - 100% | Sangatsetuju |
| 61% - 80% | Setuju |
| 41% - 60% | Cukupsetuju |
| 21% - 40% | Kurangsetuju |
| 0 – 20% | Tidaksetuju |

Denganketerangan:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (81% - 100%), maka siswa dan gurumemberikan kualifikasi sangat setuju terhadap pengembangan mediaKomikDigital
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (61% - 80%), maka siswa dan gurumemberikankualifikasisetujuterhadappengembanganmediaKomikDigital
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (41% - 60%), maka siswa dan gurumemberikankualifikasicukupsetujuterhadappengembanganmediaKomikDigital
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (21% - 40%), maka siswa dan gurumemberikan kualifikasi kurang setuju terhadap pengembangan media KomikDigital
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 0– 20%, maka siswa dan gurumemberikankualifikasitidaksetujuterhadappengembanganmediaKomikDigital