# BAB III METODEPENELITIAN

## Desain Penelitian

Desain penelitianpadamediaanimasi komikdigital berbasis kearifanlokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng di kelas V SDmenggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produkbaru atau menyempurnakan produk yangtelahada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng di kelas V SD menggunakan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (*Pendefinisian*), Design (*Perancangan*), Development* (Pengembangan*) dan Dissemination* (Penyebaran*)* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017).

## Subjek,WaktudanTempatPenelitian

## Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli pembelajaran (guru), respon siswa (siswa), validator ahli materi yaitu dosen dan ahli media yaitu dosen untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng di kelas VSD.

38

## WaktudanTempatPenelitian

Waktu penelitian produk media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng di kelas V SD yang akan dikembangkan yaitu pada bulan Mei 2024. Tempat penelitian adalah UPTSD 060925 medan amplas.

## ProsedurPenelitian Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan4Dterdiri atasempat tahaputamayaitu(1) *Define* (pendefinisian),

(2)*Design*(Perancangan),(3)*Development*(pengembangan),dan(4)

*Dissemination*(penyebaran)yaitu:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat–syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu; Analisis kebutuhan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :
   1. AnalisisKebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dan permasalahan siswa dilakukan guna mengidentifikasi serta menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi untuk mendukung pengembangan bahan ajar pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran.

1. Tahap *Design* (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatanproduk.Langkahyangharusdilakukanpadatahapiniyaitu

pemilian aplikasi untuk merancang/membuatmedia komik digital. Selain itulangkah yangkeduapemilihanformatberdasarkankriteria yangakandi buat seperti : ukuran huruf, jenis huruf dan penggunaan warna padatulisan.

1. Tahap *Development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan mediadan perbaikan mediaberdasarkan saran para ahli. produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah pengembangan berupa media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng. media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 2 validator yaitu ahlimateri dosen dan ahli media yaitudosen.
   1. TelaahAhli

Mediayang telah dihasilkan pada tahap perancangan divalidasioleh para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran (guru) yang berkompeten dalam menilai media , untuk memberikan saran dan masukkan berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media .

Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan sarandari ahli media dan ahli materi mengenai kesesuaian materi dan tampilan media. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1. Tahap*Dissemination*(penyebaran)

Setelahdilakukanujikelayakanmediapembelajaranberupamediakomik

digital berbasis kearifan lokal mata pelajaran bahasa indonesia materi Indonesiaku kaya budaya oleh para ahli, tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penyebaran. Jika produk yang dikembangkan sudah siap digunakan sebagai media pembelajaran maka komik digital sudah bisa diterapkan sebagai media pada pembelajaran dikelas V SD.

***Define***

(Pendefinisian

***Design***

(Perancangan)

***Development***

(Pengembangan)

***Disseminattion***

(Diseminasi)

**Gambar3.1.ProsedurPenelitiandanPengembangan Model 4D( Sugiyono 2017:38)**

## InsturmendanTeknikPengumpulanData

## InstrumenPengumpulanData

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alatuntukmengumpulkan datasepertiangketatau kuesionerSugiono (2017:156).

1. Instrumenpengumpulandataahlimateri

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi. Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli materi :

## Tabel3.1.Kisi-KisiInstrumen AhliMateri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **No.Butir instrumen** |
| Pengembangan media animasi komik digital berbasiskearifanlokal pembelajaran bahasa Indonesiamatericerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas | IsiCerita | 1 |
| KeakuratanMateri | 2,3 |
| KemutakhiranMateri | 4,5 |
| Kesesuaian dengan PerkembanganSiswa | 6,7 |
| Berbasiskearifanlokal | 8,9,10 |
| **Jumlahbutir penilaian** | | **10** |

1. Instrumenpengumpulandataahlimedia

Instrumenpenelitianiniadalahangketyangdigunakanuntukmemperoleh data validasi ahli media . Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli media :

## Tabel3.2.Kisi-KisiIntrumenAhliMedia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Aspek** | **No. Butir instrument** |
| Pengembangan media animasi komik digital berbasiskearifanlokal pembelajaran bahasa Indonesiamatericerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas | Mutu Teknis | 1,2,3,4,5,6 |
| KualitasTampilan | 7,8,9,10,11,12 |
| KemudahanDigunakan | 13,14,15 |
| **Jumlahbutir penilaian** | | **15** |

1. Instrumenpengumpulandataahlipembelajaran (guru)

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli pembelajaran (guru). Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli pembelajaran (guru) :

## Tabel3.3.Kisi-KisiIntrumenAhliPembelajaran (Guru)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **No.Butir instrumen** |
| Pengembangan media animasi komik digital berbasiskearifanlokal pembelajaran bahasa Indonesiamatericerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas | IsiCerita | 1 |
| KeakuratanMateri | 2,3 |
| KemutakhiranMateri | 4,5 |
| Kesesuaian dengan PerkembanganSiswa | 6,7 |
| Berbasiskearifanlokal | 8,9,10 |
| BahasadanPenulisan | 11,12,13,14,15 |
| **Jumlahbutir penilaian** | | **13** |

c.InstrumenPengumpulanResponSiswa

Angket validasi respon siswa bertujuan untuk mengetahui dampak pembelajaran menggunakan media animasi canva yang dikembangkan. Adapun kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

## Tabel3.4Kisi-KisiAngketRespon Siswa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **No.**  **Butir** | **Jumlah**  **Butir** |
| 1 | Menarik | Media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesiamatericeritadongengmenarik  perhatiansiswa | 1 | 1 |
| Prosespembelajaranmenggunakanmedia  animasikomikdigitalmenambahrasaingin tahu siswa. | 2 | 1 |
| Prosespembelajaranmenggunakanmedia  animasikomikdigitalmeningkatkanminat belajar siswa. | 3 | 1 |
| Prosespembelajaranmenggunakanmedia  animasikomikdigitalmenyenangkanbagi siswa. | 4 | 1 |
| 2 | Manfaat | Belajarmenggunakanmediaanimasikomik  digitaldapatmembuatsiswalebihmudah dalam memahami materi pembelajaran. | 5 | 1 |
| Belajar menggunakan media animasi komik digitaldapatmerubahcarapandangsiswa  terhadapmateripembelajaran. | 6 | 1 |

## TeknikPengumpulanData

Teknikpengumpulandatayangdigunakandalampenelitianiniadalah:

* + - 1. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket digunakan untuk mengukur kualitas media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebutangket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

Menurut nana sudjana (2004), kelebihan angket atau kuesioner yaitu mudah digunakan atau praktis dan menghemat waktu, tenaga, maupun biaya. Angket merupakan cara pengumpulan data penelitian yang sangat fleksibel serta menyajikan data faktual. Dari kelebihan tersebut, penelitian dan pengembanganini menggunakan kuesioner atau angket sehingga lebih memudahkan dalam pengumpulan data yang diperlukan. Angket dalam penelitian ini sebelumnya divalidasi dari pendapat para ahli.

## TeknikAnalisis Data

Data proses pengembangan produk media komik digital berbasis kearifan lokalberupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materidan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisitahap I.Dengan menggunakan skalalikertuntuk mengukur pendapat validator yaitu doesn terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk kelayakan validasi.

## Tabel3.4KriteriaLembarValidasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Persentase** | **Kriteria** |
| 1 | 0-20% | TidakValid |
| 2 | 21 -40 % | KurangValid |
| 3 | 41 -60 % | Cukup Valid |
| 4 | 61-80% | Valid |
| 5 | 81-100% | SangatValid |

**(Sumber:Riduwan,2010:89)**

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media pembelajaran digunakan.



**NilaiValidasi=**Skoryangdiperoleh

𝑥100%