

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017: 407), metode R&D merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dimaksud adalah media pembelajaran berupa komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Produk yang dihasilkan berupa pengembangan materi, dan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan dan pengujian media dengan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2015 : 38) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze (analisis), design (perancangan), Development (pengembangan), Implementasi (pelaksanaan), Evaluation (evaluasi).

##### **3.1.1 Langkah Penelitian ADDIE**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Langkah-langkah model ADDIE dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut :

1. Analyze (analisis)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis masalah yang berkaitan dengan kemampuan membaca siswa di kelas I SD Negeri 17 Banda Aceh. Untuk mengidentifikasi masalah tersebut, peneliti melakukan observasi. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai penggunaan media komik

yang dapat meningkatkan minat baca siswa di kelas I SD Negeri 17 Banda Aceh. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan, antara lain mengobservasi metode pengajaran guru kelas dalam mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas I SD Negeri 17 Banda Aceh, diperoleh data bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah karena kemampuan membaca siswa juga tergolong rendah.

## 2. Desain Produk

Selanjutnya, peneliti merancang bahan ajar komik yang dirancang untuk menarik perhatian siswa agar lebih semangat dalam belajar dan meningkatkan minat membaca mereka. Bahan ajar komik ini dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek, seperti kesesuaian dengan materi pembelajaran dan penggunaan bahasa yang tepat dan jelas. Selain itu, desain komik juga akan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas I SD Negeri 17 Banda Aceh.

## 3. Development (pengembangan)

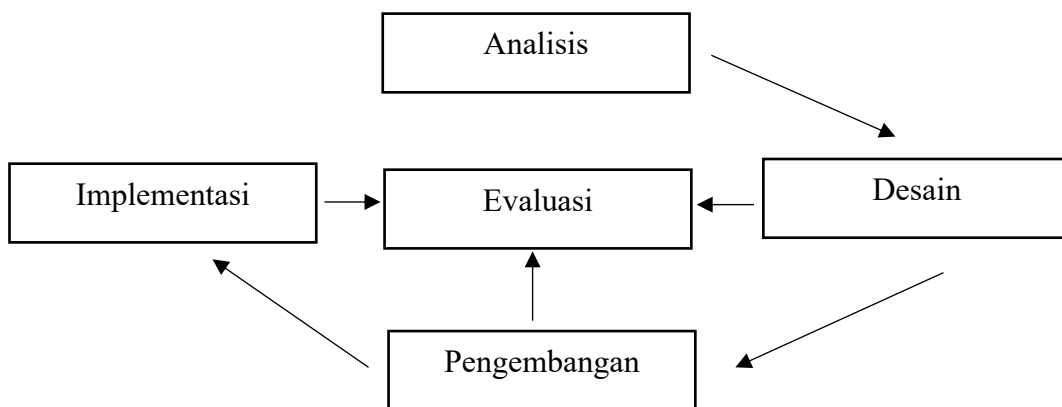
Setelah mendesain produk langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk. Langkah selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut melalui ahli media maupun ahli materi. Tujuan dari hasil validitas ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang dirancang sudah sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil validasi tersebut akan menentukan apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak. Jika ada saran dari validator, peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran tersebut hingga produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

#### 4. Implementation (implementasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk yang bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran, yaitu komik yang telah dikembangkan. Uji coba dilaksanakan di kelas I SD Negeri 17 Banda Aceh. Proses uji coba bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan bahan ajar komik dalam meningkatkan minat membaca siswa di kelas I SD Negeri 17 Banda Aceh.

#### 5. Evaluation (evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian terhadap media komik secara keseluruhan untuk menentukan apakah media komik yang dikembangkan berhasil dan memenuhi harapan atau tidak. Evaluasi tersebut mencakup penilaian kualitas bahan ajar oleh validator.



Gambar 3.1 Skema Alur Pengembangan Model ADDIE

Pada tahap penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap validasi ahli

### 3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2017:173), populasi merujuk pada keseluruhan subjek penelitian, sementara sampel adalah Sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019, 126) menyatakan bahwa: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Sedangkan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 17 Banda Aceh. Adapun sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:85). Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas I dengan jumlah 40 siswa, yang memiliki tingkat kemampuan membaca yang rendah.

### 3.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variable, yakni satu variable bebas dan satu variabel terikat sebagai berikut :

1. Variabel Independen (X)

Variabel Independen atau variabel bebas menurut Sugiyono (2017: 39), adalah variabel yang menjadi sebab perubahannya atau variabel yang mempengaruhi, sehingga mengakibatkan timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel independen atau variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik

## 2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat menurut Sugiyono (2017: 39), adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Variabel terikat atau dependen yang digunakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 17 Banda Aceh

### **3.4 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 17 Banda Aceh, dengan fokus penelitian pada siswa SDN 17 Banda Aceh. Bertujuan untuk mengembangkan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 17 Banda Aceh.

### **3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2019, 296) menyatakan bahwa: “Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket (kuesioner), dan lembar validasi. Validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media komik layak digunakan oleh siswa kelas 1 SDN 17 Banda Aceh. Kemudian Angket disusun berisi sejumlah pertanyaan dengan tujuan memperoleh masukan berupa kritik, koreksi, dan saran untuk pengembangan media komik pada materi Keinginan dan Kebutuhan bagi siswa kelas 1 SD Negeri 17 Banda Aceh. Angket juga akan disebarakan kepada guru dengan tujuan untuk

mengevaluasi hasil uji coba media komik. Angket untuk guru memuat pertanyaan terkait kepraktisan media komik, kemudian diberikan tes untuk siswa berisi pertanyaan mengenai kemenarikan media komik yang telah dibuat. Hasil tersebut akan menjadi acuan bagi peneliti untuk menyimpulkan apakah media komik yang dikembangkan efektif atau tidak.

### 3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data merupakan sarana yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli merupakan instrumen yang memuat pernyataan mengenai penggunaan media komik, yang dirancang untuk mempermudah para validator dalam memberikan tanggapan serta penilaian mereka. Proses validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

##### a. Validasi Media

Tabel 3.1 Validasi Media

	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Media Dengan Tujuan Pembelajaran					
2	Kesesuaian Media Dengan Tingkat Berpikir Siswa					
3	Kesesuaian Media Dengan Materi					
4	Tampilan Media Komik Menarik					
5	Penyajian Media Komik Mendukung Siswa Untuk Terlibat Dalam Proses Pembelajaran					
6	Kemudahan Penggunaan Media					

7	Kualitas Bahan Yang Digunakan					
8	Keterpaduan Komponen Dalam Media					
9	Tipe Warna huruf Yang Digunakan Jelas Dan Terbaca					
10	Media Komik Memberikan Ilustrasi Sesuai Dengan Keadaan					

## b. Validasi Materi

Tabel 3.2 Validasi Materi

No	Apek Yang Dinilai	Nilai pengamatan				
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan / keakuratan materi					
2	Kejelasan dan keluasan materi					
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum					
4	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5	Latihan mendukung penguasaan materi					
6	Kebenaran dan ketetapan isi materi (teori)					
7	Keefektifan dan ketepatan struktur kalimat					
8	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik					
9	Ilustrasi gambar mewakili pesan yang disampaikan					
10	Kesesuaian bahasa dengan lingkungan peserta didik					

## c. Validasi Bahasa

Tabel 3. 3 Validasi Bahasa

No	Apek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien					
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik					
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					
4	Bahasa yang digunakan bersifat lugas dan komunikatif					
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					
6	Kalimat yang digunakan sederhana					

7	Bahasa yang digunakan dalam media papan penjumlahan dan pengurangan sangat sederhana dan mudah dipahami					
8	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD					
9	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon yang disajikan					
10	Keterbacaan istilah yang mudah dilihat dan dipahami					

## 2. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner digunakan sebagai alat untuk memperoleh data terkait hasil uji coba media komik. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada guru untuk mengevaluasi aspek kepraktisan media komik.

Tabel 3. 4 Angket Guru

No	Indikator	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan media komik secara keseluruhan menarik					
2	Bentuk dan ukuran huruf dalam media komik mudah dibaca dan dipahami					
3	Gambar yang disajikan pada media komik sesuai dengan materi yang disajikan					
4	Penggunaan warna pada media komik sesuai dengan karakteristik peserta didik					
5	Materi yang disajikan dalam media komik mudah dipahami					
6	Media komik dapat mudah digunakan dan sangat menarik					
7	Penggunaan media komik bisa meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1					
8	Media komik dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa					
9	Bentuk media komik kreatif dan inovatif					
10	Media komik dapat Menarik minat siswa untuk belajar					

### 3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Metode analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

#### 3.6.1 Kevalidan Media

Validasi kelayakan media komik akan dinilai oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

(Sumber : Sugiyono, 2016)

Pedoman untuk mengukur skor maksimum :

$$\text{Validator (V)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Akbar, 2013)

Keterangan :

V = Persentase Validasi

F = Jumlah Skor Validasi

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

Hasil kevalidan media komik telah diperoleh dan disesuaikan dengan kriteria validasi yang ditetapkan sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Persentase Penilaian Validasi

No	Presentasi	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Sugiyono (2015)

### 3.6.2 Analisis Data Kepraktisan

Sebuah alat peraga dinyatakan praktis apabila dapat digunakan secara langsung di lapangan dengan hanya membutuhkan perbaikan kecil, serta memperoleh hasil angket dari respon guru yang menunjukkan kategori "Sangat Praktis" atau "Praktis". Angket respon yang diberikan kepada guru bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media komik berdasarkan respon dan tanggapan guru terhadap media komik yang telah dikembangkan. Angket tersebut disusun dengan lima pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Dalam menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk guru ialah dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Skor Penilaian Respon Guru

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono (2015:94)

Untuk menilai tingkat kepraktisan tersebut, digunakan rumus khusus. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap alat peraga adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah Skor Respon Guru

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

Hasil validasi terhadap media komik telah diperoleh dan telah disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Adapun rincian hasil validasi tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian

<b>Interval Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Arikunto dan Cepi (2010)

### **3.6.3 Hasil Belajar Siswa Melalui Keefektifan Media**

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil setelah tes proses pembelajaran menggunakan media komik. Syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor  $\leq 75$  dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Menurut (Simang, Efendi, dan Ggaramusu, 2016)

1. Daya serap individu peserta didik

$$DSI = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$