

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering dikenal dengan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk Susilawati (2022). Menurut Okpatrioka (2023), *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifitan produk agar bisa bermanfaat. Sedangkan menurut Sugiyono (2020: 30), penelitian dan pengembangan atau *Reseach and Development* adalah suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Penelitian pengembangan bahan ajar komik ini mengacu pada pengembangan pada model pengembangan pendidikan umum yang dikemukakan oleh Tjeerd Plomp (2015). Desain menggunakan model Plomp memiliki lima pengembangan (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan terakhir (5) fase implementasi. Selain itu bahan ajar yang saya kembangkan yaitu berbasis komik pada materi cerita tentang daerahku untuk kelas

IV.

## **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri Limpok, Kecamatan Darussalam, Kabutapen Aceh Besar, dan melaksanakan uji coba produk yang digunakan pada siswa kelas IV.

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

## **3.3 Subjek dan Objek Penelitian**

### **3.3.1 Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV dalam skala besar 20 orang Tahun Pelajaran 2024/2025.

### **3.3.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas IV SDN Limpok Aceh Besar.

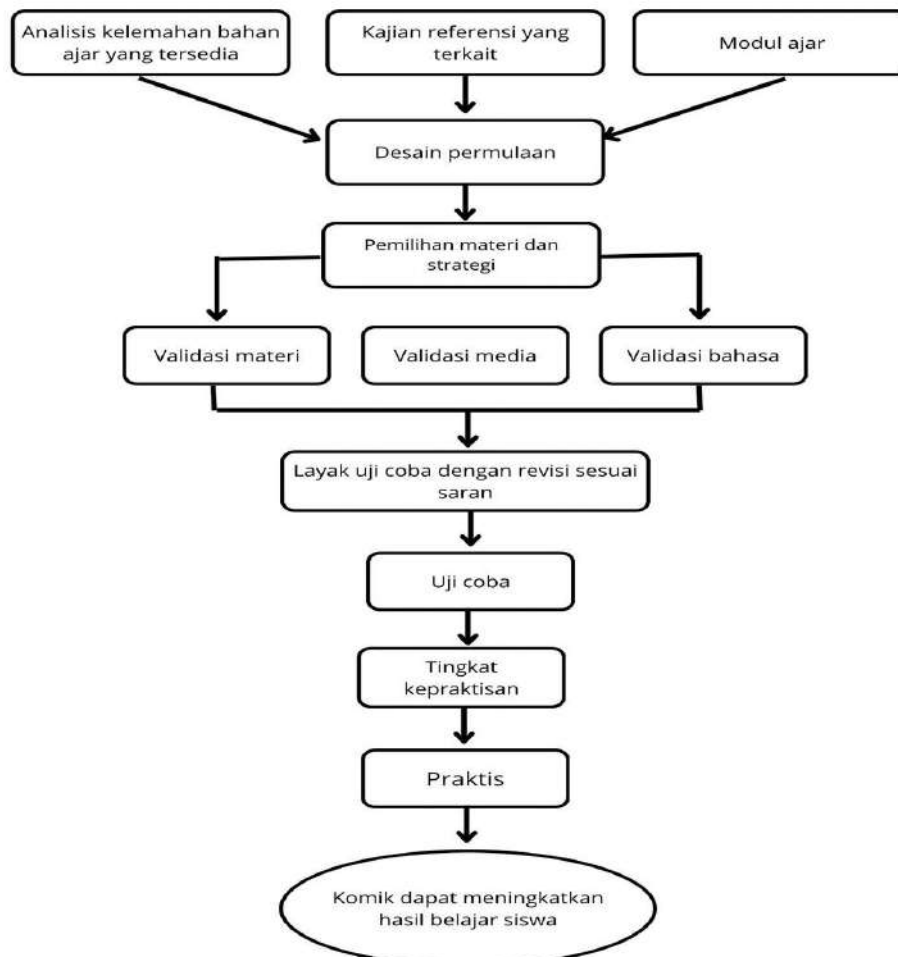
## **3.4 Populasi dan Sampel**

Menurut Arikunto (2020), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Limpok Aceh Besar. Sedangkan sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini digunakan untuk menentukan sampel dengan pertimbangan

tertentu (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas yang memiliki tingkat minat belajarnya yang rendah yaitu siswa yang duduk kelas IV yang berjumlah 20 siswa.

### 3.5 Prosedur Pengembangan

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan melalui fase-fase pengembangan Plomp yaitu:



**Gambar 3.1 Diagram Alur Fase Pengembangan**

### 3.5.1 Fase Investigasi (*Preliminary Investigation*)

Fase investigasi awal dilakukan untuk mendefinisikan masalah dan merencanakan pengembangan bahan ajar berbasis komik. Dalam fase ini, dilakukan analisis terhadap kelemahan bahan ajar yang sudah ada serta kajian mengenai konsep-konsep bahan ajar yang berkualitas untuk dimasukkan dalam tinjauan pustaka. Kedua kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Pendefinisian Masalah

Selain adanya kelebihan pada bahan ajar yang ada, terdapat beberapa kelemahan, antara lain: (1) Bahan ajar yang sudah ada kurang relevan dalam penjelasannya, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. (2) Guru belum mengembangkan bahan ajar sebelumnya dengan yang baru, sehingga siswa kesulitan untuk cepat memahami materi, terutama pada topik cerita tentang daerahku.

Dalam identifikasi dan pendefinisian masalah terkait bahan ajar, terdapat sejumlah permasalahan yang muncul, termasuk yang berkaitan dengan siswa itu sendiri. Beberapa masalah yang dihadapi siswa terkait bahan ajar antara lain adalah kurang tepatnya implementasi bahan ajar oleh guru. Salah satu contohnya adalah penggunaan bahan ajar yang terlalu monoton, tanpa adanya pengembangan sesuai dengan kreativitas guru, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan.

#### 2. Merencanakan kegiatan penelitian

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, peneliti akan merencanakan langkah selanjutnya terkait pengembangan bahan ajar berbasis

komik. Rencana yang akan disusun mencakup desain bahan ajar berbasis komik, penambahan materi secara singkat dan tepat, dan penyusunan gambaran mengenai pembuatan bahan ajar tersebut agar mudah dipahami oleh siswa serta mendorong pembelajaran yang berfokus pada pemikiran siswa.

### **3.5.1 Fase Desain (*desain*)**

Pada fase ini, pemecahan masalah dirancang mulai dari definisi masalah. Kegiatan dalam fase ini bertujuan untuk merancang solusi terhadap masalah yang diidentifikasi pada fase investigasi awal. Fase ini digunakan untuk menyusun kerangka kerja bahan ajar berbasis komik yang akan dikembangkan. Berikut adalah kerangka kerja untuk bahan ajar berbasis komik :

#### **1. Draf Bahan Ajar Komik**

Draf merupakan rancangan atau konsep yang akan dibuat. Disini peneliti membuat rancangan atau konsep media komik yang akan peneliti kembangkan.

#### **2. Merancang Bahan Ajar Komik**

Merancang adalah proses mencipta bentuk melalui sketsa dari yang belum ada menjadi nyata/kenyataan dengan maksud tertentu. Disini peneliti membuat sketsa kasar terlebih dahulu untuk mengetahui gambar yang cocok pada media komik.

#### **3. Tahap Desain Angket Validasi bahan ajar berbasis komik**

Untuk menilai validitas produk ini, peneliti menggunakan alat ukur berupa angket. Angket ini akan diisi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah produk yang dirancang telah sesuai dengan materi dan desain yang dibuat. Hasil dari

validasi ini akan menentukan apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak. Jika ada saran dari proses validasi, peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator hingga produk yang dikembangkan mencapai status valid.

#### 4. Revisi Produk

Peneliti akan melakukan revisi produk apabila terdapat masukan dari hasil validasi. Revisi pada produk akan dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator.

#### **3.5.2 Fase Realisasi/Konstruksi (*Realization/Construction*)**

Fase ini merupakan tindak lanjut dari fase desain. Pada fase ini setelah produk berupa bahan ajar berbasis komik dan perangkat pendukungnya didesain maka langkah selanjutnya akan diproduksi atau dibuat. Fase realisasi dapat dikatakan juga fase pembuatan produk.

#### **3.5.3 Fase Tes, Evaluasi (*Test,Evaluation*)**

Pada fase ini media pembelajaran yaitu bahan ajar berbasis komik yang sudah dibuat dengan materi cerita tentang daerahku. Selanjutnya akan dilakukan tes Setelah melakukan rangkaian tes maka tahap selanjutnya yaitu evaluasi. Evaluasi sangat penting dilakukan untuk melihat sejauh mana bahan ajar berbasis komik dikembangkan. Pada tahap ini juga dilihat kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki. Informasinya bisa didapatkan setelah melakukan validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan lembar kerja siswa. Saran dan komentar dapat dibuat sebagai acuan dalam evaluasi selain itu angket respon siswa yang telah disebar di dalam kelas IV bisa digunakan sebagai acuan

dalam evaluasi. Setelah tahap evaluasi dilakukan maka selanjutnya akan dilakukan revisi. Revisi dilakukan dengan melihat hasil evaluasi. Revisi juga dilakukan agar produk yang dikembangkan layak digunakan dan mejadi salah satu bahan ajar alternatif.

#### **3.5.4 Fase Implementasi**

Fase implementasi ini dilakukan untuk melakukan uji coba terhadap komik ipas yang telah dibuat. Uji coba dilakukan pada sekolah yang dijadikan subjek penelitian yaitu kelas IV.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data. Instrumen penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini ada 2 jenis, yaitu: (1) lembar validasi, dan (2) lembar angket respon siswa. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Lembar Validasi bahan ajar komik**

Untuk memperoleh data tentang kevalidan bahan ajar komik yang dikembangkan digunakan instrumen berupa lembar validasi bahan ajar komik. Lembar validasi bahan ajar komik ini terbagi menjadi 2, yaitu: (1) lembar validasi ahli media dan (2) lembar validasi ahli materi. Lembar validasi media bahan ajar komik berupa angket yang terdiri dari 5 alternatif jawaban, yaitu 1,2,3,4, dan 5 yang berturut-turut menyatakan: sangat tidak baik, tidak baik, kurang baik, baik, dan sangat baik. Berikut aspek yang diuraikan untuk lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi
1.	Aspek Tampilan	Aspek ini terdiri dari kombinasi warna, bentuk dan ukuran huruf, dan kerapian desain.
2.	Aspek Pembelajaran	Prosedur penggunaan atau kejelasan produk. Tingkat materi yang mudah dipahami siswa serta bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi
1.	Aspek Pembelajaran	Aspek ini terdiri dari tujuan pembelajaran. Media yang sesuai dengan karakteristik materi dan ketepatan penggunaan bahasa pada bahan ajar komik
2.	Aspek Isi/ Materi	Ketepatan dan kejelasan materi pada komik.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi
1.	Kebahasaan	Kesesuaian penggunaan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2.	Kesesuaian Kosakata	Kesesuaian pilihan kata dengan tingkat perkembangan siswa (kelas IV SD)
3.	Kejelasan Kalimat	Kalimat tidak ambigu, mudah dipahami oleh siswa.
4.	Ejaan dan Tanda Baca	Ketepatan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dan tanda baca.

## 2. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa dibuat sebagai alat untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan bahan ajar komik yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga untuk melihat

kepraktisan bahan ajar berbasis komik dalam pembelajaran. Lembar angket respon siswa berupa angket yang terdiri dari 5 alternatif jawaban, yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5 yang berturut turut menyatakan sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Berikut table instrumen angket respon siswa.

**Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Siswa**

No	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi
1.	Ketertarikan	Kemenarikan media dilihat dari tampilan komik, kemudahan penggunaan komik, dan letak serta bentuk media komik.
2.	Materi	Materi yang mudah dipelajari menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3.	Bahasa	Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

### 3.6.1 Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh dari kegiatan mengerjakan soal sebelum dan sesudah uji coba penggunaan bahan ajar berbasis komik pada siswa kelas IV SDN Limpok Aceh Besar. Pengukuran dilakukan menggunakan teknik normalisasi skor gain. Rata-rata nilai gain skor ini dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis komik ini.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket dan tes. Menurut Muliawan (2020) Teknik angket disebut pula teknik kuisisioner atau wawancara tertulis. Teknik angket dianggap lebih mudah, terencana, dan dapat dipercaya. Angket tertutup merupakan angket dimana pernyataan-pernyataan telah

memiliki alternatif jawaban yang tinggal dipilih oleh responden. Teknik Tes merupakan teknik pengumpulan data dimana objek yang diteliti diminta mengerjakan tugas atau pekerjaan tertentu yang diberikan peneliti. Instrument yang digunakan pada penelitian ini merupakan lembar angket yang mengikuti skala sikap dan Likert yang terdiri dari lembar validasi media komik Ipas dan lembar penilaian kepraktisan media komik Ipas, dan test yang terdiri dari pre-test dan pos-test yang akan diberikan kepada siswa. Adapun uraian detailnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **3.7.1 Validasi**

Data yang dikumpulkan berfokus pada kevalidan bahan ajar berbasis komik, berupa pernyataan dari validator mengenai berbagai aspek yang ada dalam bahan ajar tersebut. Teknik yang digunakan melibatkan pemberian bahan ajar berbasis komik yang telah dikembangkan, disertai dengan lembar validasi kepada validator untuk dinilai. Proses validasi akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi

### **3.7.2 Angket Respon Siswa**

Data yang diperoleh berupa respon atau tanggapan dari siswa terhadap penggunaan bahan ajar berbasis komik dalam pembelajaran. Teknik yang digunakan dengan memberikan lembar angket kepada siswa setelah pembelajaran selesai.

## **3.8 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi, serta lembar tes yang berisi soal, diakhiri dengan angket respon siswa terhadap bahan ajar komik. Lembar validasi dari ahli materi berfungsi

untuk menilai kedalaman materi yang disampaikan dan relevansinya dengan kompetensi yang diharapkan. Sementara itu, lembar validasi dari ahli media digunakan untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data awal tentang minat belajar siswa dengan adanya bahan ajar komik siswa kelas IV SDN Limpok Aceh Besar. Sementara itu, lembar soal akan diberikan kepada siswa pada saat sebelum dan sesudah uji coba produk yang telah dikembangkan

### **3.9 Teknik Analisis Data**

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

#### **3.9.1 Analisis Validasi Bahan Ajar Komik**

Penelitian ini menggunakan instrumen validasi untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media pembelajaran komik dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Limpok Aceh Besar. Teknik analisis data validasi dirancang untuk validator dari ahli media dan ahli materi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan media pembelajaran dalam bentuk buku komik yang telah dikembangkan beserta lembar validasi kepada validator. Validator kemudian diminta untuk memberikan penilaian. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah pengembangan media pembelajaran komik tersebut layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Teknik analisis data yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah teknik analisis deskriptif dengan rata-rata scoring. Maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya penyajian data hasil validasi disajikan dalam bentuk kriteria dan dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

P = Rata-rata scoring

$\sum X$  = Frekuensi dari setiap jawaban

N = Jumlah item pertanyaan

Kriteria kevalidan data angket penilaian validator ahli media dan ahli materi terhadap penggunaan media pembelajaran komik. Kategori kevalidan bahan ajar berdasarkan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Skala Kevalidan**

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
$4,2 \leq \text{nilai} < 5$	Sangat Valid
$3,4 \leq \text{nilai} < 3,25$	Valid
$2,6 \leq \text{nilai} < 3,4$	Kurang Valid
$1,8 \leq \text{nilai} < 2,6$	Tidak Valid
$0,75 \leq \text{nilai} < 1,8$	Sangat Tidak Valid

### 3.9.2 Analisis Keefektifitan Bahan Ajar Komik

Keefektifitan bahan ajar komik dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif. Data keefektifitan bahan ajar komik diperoleh dari peningkatan skor minat belajar

siswa pada saat sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar komik melalui angket/kuensioner respon siswa terhadap bahan ajar komik. Langkah-langkah analisis keefektifitan bahan ajar komik adalah sebagai berikut :

a. Lembar angket respon siswa pada bahan ajar komik

Data respon siswa tentang bahan ajar komik pembelajaran Ips yang dikembangkan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) kurang baik, (4) baik dan (5) sangat baik. Respon siswa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum}{n} \times 100$$

Keterangan :

$\sum$  = Jumlah Skor

n = Skor Maksimum

Pedoman skor penilaian dan skor rata-rata menurut Sugiono, (2019:93) sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Pedoman Skor Penilaian**

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

**Tabel 3.7 Kriteria Skor Rata – rata**

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Kurang Baik
21 – 40	Tidak Baik
0 – 20	Sangat Tidak Baik

b. Analisis Skor Gain

Analisis data pre-test dan post-test dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan bahan ajar berbasis komik. Untuk mengukur peningkatan tersebut digunakan skor gain ternormalisasi (*normalized gain*) dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Post-test} - \text{Pre-test}}{100 - \text{Pre-test}}$$

Pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 3.8 Kriteria Gain Score Ternormalisasi**

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Wahab,2021)

Presentase skor dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut:

**Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan**

No	Skor	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Praktis
2	70% - 80%	Praktis
3	50% - 70%	Cukup Praktis
4	30% - 50%	Kurang Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(Wahab,2021)

c. Menyimpulkan Hasil

Setelah melalui langkah-langkah tersebut, peneliti menyimpulkan hasil penelitian dengan menguraikan apakah penggunaan bahan ajar komik efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.