

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Margasari II Karawang Timur yang beralamat di Jalan Margasari Raya, RT.09 RW.03, Desa Margasari, Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019, tepatnya yaitu pada bulan Februari sampai dengan  Juli tahun pelajaran 2018/2019.

B. Metode Pengembangan Produk

1. Tujuan pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar berbasis komik yang sesuai dengan pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV sekolah dasar.

2. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk penelitian. Sugiyono (2007:407) menyatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata,

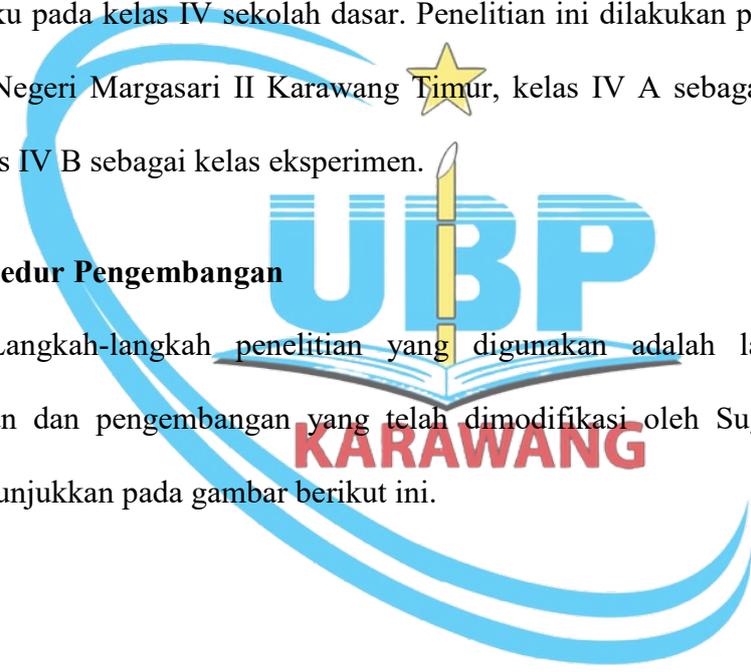
2013:164). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV sekolah dasar.

3. Sasaran Produk

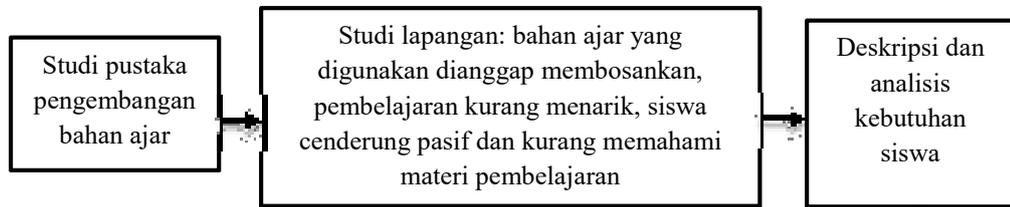
Sasaran produk pada penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dikembangkan untuk pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Margasari II Karawang Timur, kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

C. Prosedur Pengembangan

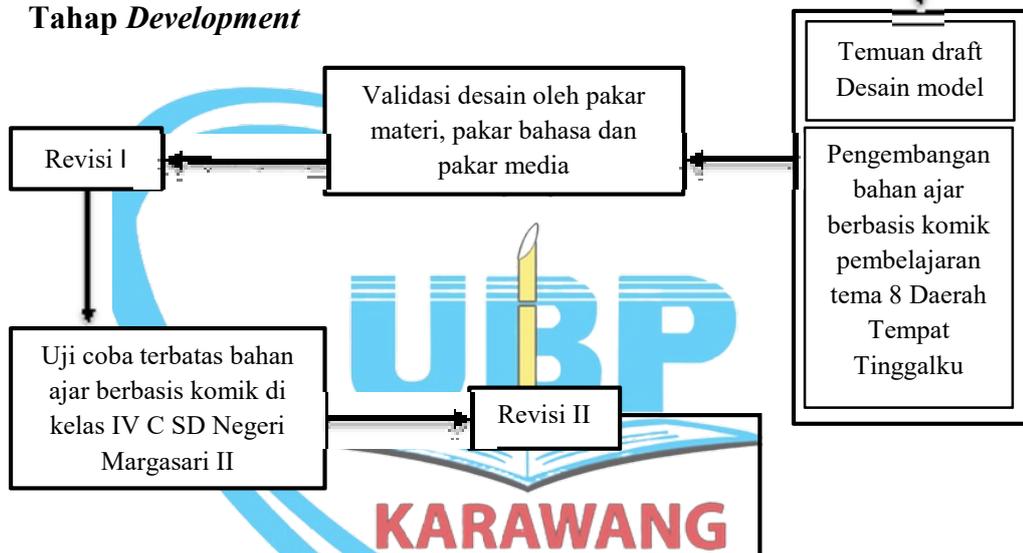
Langkah-langkah penelitian yang digunakan adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Tahap *Research*



Tahap *Development*



Tahap *Uji Produk*



Gambar 3.1 Langkah – langkah penelitian (dimodifikasi dari langkah – langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono 2009)

Langkah – langkah penelitian pengembangan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap *Research*

- a. Studi pustaka. Studi awal dengan mengkaji teori dan hasil – hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni mengenai pengembangan bahan ajar.
- b. Studi lapangan. Sebelum pengembangan produk dilaksanakan, peneliti melakukan *research* pada kelas **IV**. *Research* dilakukan dengan cara observasi pada saat pembelajaran, wawancara guru dan siswa, serta melihat hasil tes siswa.

2. Tahap *Development*

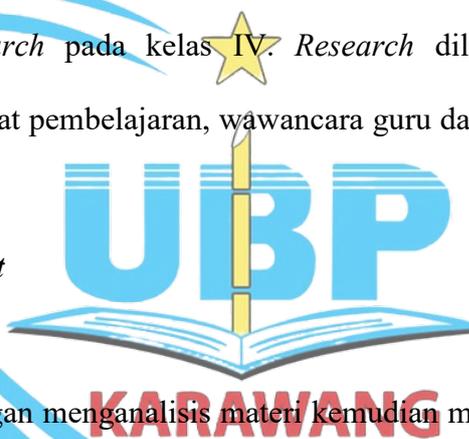
- a. Temuan draft.

Diawali dengan menganalisis materi kemudian menentukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar dan selanjutnya membuat model berupa pengemasan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

Penyusunan desain komik ini dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai pencetus ide/konsep, pengarang cerita, penulis skenario serta editor, sekaligus bertindak sebagai *illustrator* dan *coloring*.

- b. Validasi

Pada tahap ini dilakukan validasi produk dengan melibatkan para ahli yang berhubungan dengan produk penelitian yang sedang dikembangkan. Hal



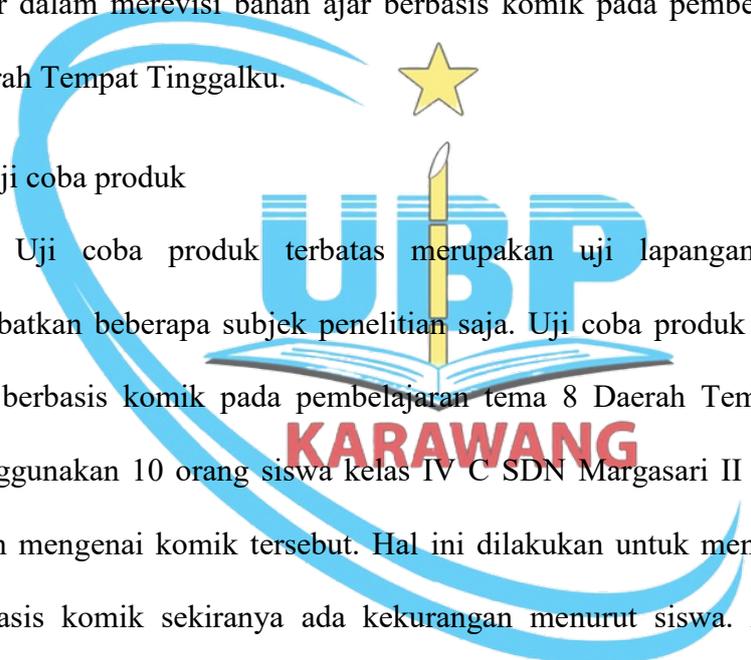
ini bertujuan untuk mengetahui apakah penelitian yang dikembangkan siap untuk dilakukan uji lapangan atau tidak. Validasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis komik ini dilakukan dengan validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

c. Revisi I

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dijadikan dasar dalam merevisi bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

d. Uji coba produk

Uji coba produk terbatas merupakan uji lapangan yang hanya melibatkan beberapa subjek penelitian saja. Uji coba produk terbatas bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku menggunakan 10 orang siswa kelas IV C SDN Margasari II untuk dimintai saran mengenai komik tersebut. Hal ini dilakukan untuk menilai bahan ajar berbasis komik sekiranya ada kekurangan menurut siswa. Apabila masih terdapat kekurangan, bahan ajar berbasis perlu dilakukan revisi dan hasil revisi dianggap lebih baik dari sebelumnya serta siap untuk diuji efektifitasnya. Namun jika bahan ajar berbasis komik ini telah layak dan tidak ada yang perlu direvisi, maka bahan ajar dianggap siap untuk diujicobakan keefektifannya pada uji coba pemakaian skala luas.



3. Tahap Uji Produk

a. Uji coba pemakaian.

Uji coba ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku efektif diterapkan dalam pembelajaran. Uji coba pemakaian ini dilakukan pada siswa SDN Margasari II kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Dalam tahap ini dilakukan *post-test* di akhir pembelajaran, dan khusus pada kelas eksperimen diberi angket tanggapan terhadap bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Penggunaan bahan ajar berbasis komik pada kelas eksperimen dan penggunaan buku pelajaran pada kelas kontrol merupakan variabel bebas (*independent*). Sedangkan hasil belajar dan tanggapan siswa merupakan variabel terikat (*dependent*).

b. Revisi III

Revisi III ini dilakukan untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku agar produk tersebut layak untuk digunakan sebagai alternatif bagi penyelesaian masalah yang diteliti.

c. Analisis data

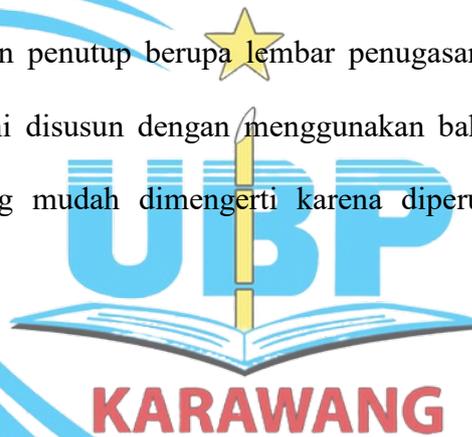
Data yang diperoleh dari penilaian pakar dan hasil uji coba pemakaian di lapangan dianalisis untuk kemudian dijadikan landasan dalam penyusunan laporan.

d. Produk final

Berupa bahan ajar dari hasil revisi III yang dianggap telah sempurna dan efektif diterapkan pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas IV sekolah dasar.

D. Desain Produk

Desain komik ini berukuran B5 dan berisi halaman yang meliputi halaman judul, pengenalan tokoh, tujuan komik, daftar isi, halaman isi dan halaman pembatas, serta halaman penutup berupa lembar penugasan dan daftar pustaka. Komik pembelajaran ini disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana, bahasa sehari-hari yang mudah dimengerti karena diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar.



E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui kualitas kelayakan bahan ajar berbasis komik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

F. Desain Uji Coba

Desain uji coba dari produk bahan ajar berbasis komik ini dilakukan dengan observasi untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di SD Negeri Margasari II terutama kelas IV, kemudian mengumpulkan data, mendesain produk, uji ahli, revisi desain produk, uji coba ke siswa kelas IV SD Negeri Margasari II, dan mendapatkan hasil akhir dari penelitian pengembangan tersebut.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Tahap *Research*

Data tentang pelaksanaan pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD Negeri Margasari II Karawang Timur diambil dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara, berupa lembar observasi dan wawancara guru dan siswa.

2. Data Tahap *Development*

Data tentang validitas bahan ajar berbasis komik pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar diambil dengan menggunakan teknik angket, berupa lembar validasi komik yang diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Angket validasi ini digunakan untuk menentukan kelayakan pada bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Kisi-kisi yang digunakan untuk validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Materi

Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Cakupan materi	1, 2	2
Akurasi materi	3, 4	2
Kemutakhiran	5	1
Merangsang keingintahuan	6, 7	2
Penyajian pembelajaran	8, 9, 10, 11	4
Jumlah		11

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Bahasa

Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1, 2	2
Komunikatif	3	1
Dialogis dan interaktif	4, 5	2
Jumlah		5

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Kejelasan dan keterkaitan teks	1, 2	2
Penggambaran	3, 4	2
Perwajahan	5, 6, 7, 8, 9	5
Huruf dan ukuran bahan	10, 11, 12	3
Jumlah		12

3. Data Tahap Uji Produk

Data tentang hasil belajar siswa diambil dengan menggunakan teknik tes, berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Selain itu menggunakan data tentang tanggapan guru dan siswa terhadap bahan ajar berbasis komik menggunakan teknik angket, berupa lembar angket tanggapan guru dan siswa.

H. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh oleh peneliti kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil (Arikunto, 1998:236). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Data tentang pelaksanaan pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV di SD Margasari II Karawang Timur dianalisis dengan metode deskriptif.
2. Data tentang validitas bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV sekolah dasar dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{k}{Nk} \times 100\%$$

Keterangan:

N = \sum presentase skor

k = \sum skor perolehan

Nk = \sum skor maksimal

3. Data tentang hasil belajar siswa dianalisis dengan metode *t - test*. Uji *t* digunakan untuk menguji perbedaan dua rata – rata data nilai hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol yang diperoleh dari gabungan nilai subtema pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, yang mana dalam tema tersebut terdiri dari tiga subtema. Maka nilai akhir pada kelas kontrol dan

eksperimen adalah jumlah skor akhir pada setiap subtema yang kemudian dibagi 3.

Hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 = efektivitas kelas eksperimen lebih kecil atau sama dengan kelas kontrol

H_a = efektivitas kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Dimana,

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)}}$$

Keterangan:

- t = nilai t hitung
- \bar{X}_1 = rata-rata nilai kelompok kesatu
- \bar{X}_2 = rata-rata nilai kelompok kedua
- S_1^2 = varians kelompok kesatu
- S_2^2 = varians kelompok kedua
- n_1 = banyak subjek kelompok kesatu
- n_2 = banyak subjek kelompok kedua

4. Data tentang tanggapan guru dan siswa terhadap bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV sekolah dasar dianalisis menggunakan skala *Likert* untuk mengetahui nilai persetujuan

angket. Adapun kriteria penskoran meliputi: sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (skor 1).

Konversi skala *Likert*:

81% - 100% = 41 – 50 = sangat baik

61% - 80% = 31 – 40 = baik

41% - 60% = 21 – 30 = cukup

21% - 40% = 11 – 20 = kurang

0% - 20% = 0 – 10 = jelek

