

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 74 Bengkulu yang beralamatkan di Pagar Dewa, Kecamatan selebar, Kota Bengkulu. Waktu yang digunakan selama proses penyusunan rencana penelitian sampai penyusunan laporan adalah 1 bulan. Selama satu bulan itu peneliti mengumpulkan informasi, mengidentifikasi masalah mengenai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah secara nyata.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan dan menguji sebuah buku cerita bergambar matematika. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan produk yang dikembangkan tidak hanya tercipta, tetapi juga efektif dalam penggunaannya (Sugiono, 2015:407).

12. Metode Pengembangan Produk

1. Tujuan Pengembangan

Produk ini dikembangkan dengan tujuan membantu siswa dalam menangkap konsep matematika secara lebih sederhana melalui penggunaan buku cerita bergambar, sekaligus mendukung implementasi gerakan “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” dengan

mengintegrasikan ketujuh karakter tersebut ke dalam isi cerita buku.

2. Metode Pengembangan

Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena prosedurnya yang terstruktur dan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan sederhana. Melalui metode pengembangan ADDIE peneliti menghasilkan buku cerita bergambar yang dirancang berdasarkan tahapan yang ada di dalam metode tersebut. Pokok bahasan yang ada di buku ini adalah pokok bahasan perkalian dan pembagian bilangan cacah yang dipelajari di Sekolah Dasar.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini penjelasan dari masing-masing tahapannya:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini meliputi identifikasi kebutuhan dan masalah yang ada, serta pemilihan produk yang tepat guna memenuhi kebutuhan tersebut. Pada fase ini, konsep dan desain awal produk mulai direncanakan.

b. Desain (*Design*)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan konsep produk secara menyeluruh, mencakup pengaturan isi, struktur, dan tampilan agar selaras dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses merealisasikan desain ke dalam bentuk produk nyata. Seluruh perencanaan dari tahap sebelumnya mulai diwujudkan menjadi sebuah media pembelajaran yang siap diuji coba.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap di mana produk yang telah dikembangkan diuji coba untuk melihat keefektifannya. Produk diterapkan secara langsung kepada pengguna untuk melihat bagaimana respon, efektivitas, serta pemanfaatannya dalam situasi nyata.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini berfokus pada pengujian dan penilaian hasil penggunaan produk untuk mengetahui sejauh mana produk tersebut berhasil memenuhi tujuan yang diinginkan. Tujuannya buat menilai apakah produk sudah sesuai dengan tujuan yang dirancang dan apakah ada hal yang perlu diperbaiki atau disempurnakan.

		komponen buku cerita	
Tampilan Media	1. Kesesuaian ilustrasi dalam cerita	3,4 5,6	8
	2. Kesesuaian tata letak	7,8,9 ,	
	3. Dialogis dan interaktif	10	
Aspek Tipografi	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	11,1 2, 13,1 4, 15	5
Percetakan	Kesesuaian jenis kertas, ukuran buku cerita, halaman dan cetakan buku	16,1 7, 18, 19	4
Jumlah keseluruhan			19

Sumber : (Mutiasih dkk, 2021)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Indikator	No soal	Jumlah item
Isi materi	1. Kesesuaian konten cerita dengan nilai pendidikan karakter	1,2 3,4	13
	2. Kesesuaian konten dengan karakter siswa	5,6	
	3. Ketepatan konten materi perkalian dan pembagian	7,8 9,10,	
	4. Alur cerita yang menarik bagi siswa SD	11, 12,1 3	
	5. Kesesuaian cerita dengan		

		perkembangan siswa		
Pendidikan Karakter	1.	Kesesuaian cerita dengan nilai pendidikan karakter yang akan dikembangkan kepada peserta didik	14,1 5,16 17,1 8,19	8
	2.	Kesesuaian ilustrasi dengan cerita berbasis pendidikan karakter	20	21
	3.	Kesesuaian gambar dengan isis cerita		
	4.	Adanya pesan moral yang disajikan dalam cerita		
	Jumlah keseluruhan			21

Sumber : (Mutiasih dkk, 2021)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek penilaian	Indikator	No soal	Jumlah item
Tampilan bahasa	1. Bahasa yang digunakan	1	6
		2	
		3	
	2. Ketepatan teks dengan cerita	4	
	3. Pemahaman terhadap pesan yang ada pada cerita	5 6	
	4. Ketepatan ejaan		
	5. Ketepatan tata		

		bahasa		
	6.	Menggunakan ejaan yang digunakan EYD		
Tampilan kalimat	1.	Kalimat yang digunakan jelas dan tepat	7	4
	2.	Gaya bahasa yang digunakan	8	
	3.	Kesesuaian penggunaan kalimat yang komunikatif	9	
	4.	Ketepatan penggunaan istilah	10	
	Jumlah keseluruhan			10

Sumber : (Yuliana, 2018)

b. Angket Respon Siswa dan Guru

Berikut adalah kisi-kisi angket respon siswa dan guru:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	No soal	Jumlah item
Isi buku	1. Alur cerita membuat siswa mudah memahami materi	1	3
	2. Tokoh sesuai dengan karakter gemar belajar	2	
	3. Isi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3	
	4. Membaca buku	4	

		membuat semangat untuk belajar		
Bahasa	1.	Bahasa sederhana dan mudah dipahami	5	2
	2.	Pilihan kata sesuai dengan dunia anak	6	
	3.	Bahasa membuat siswa ingin terus belajar	7	
Desain buku	1.	Gambar membuat buku mudah dipahami	8	5
	2.	Warna menarik	9	
	3.	Tulisan mudah dibaca	10	
Jumlah keseluruhan				10

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	No soal	Jumlah item
Isi buku	1. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	4
	2. Karakter terlihat jelas	2	
	3. Isi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	3	
	4. Buku ini dapat membantu guru dalam pembelajaran	4	
Bahasa	1. Bahasa mudah dipahami	6	3
	2. Kalimat tidak berbelit-belit	7	
	3. Bahasa sesuai dengan	8	

perkembangan bahasa siswa					
Desain buku	1.	Tampilan cover menarik	9	3	
	2.	Tampilan gambar sesuai dengan isi cerita	10		
	3.	Jenis dan ukuran huruf (font) sesuai	11		
Jumlah keseluruhan					10

c. Angket Minat Belajar Siswa

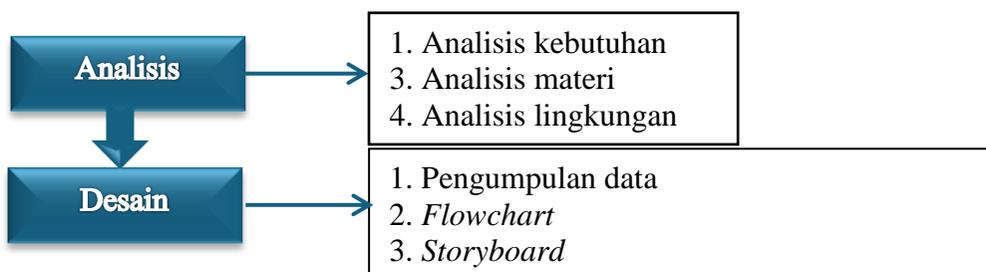
Adapun kisi-kisi angket minat belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

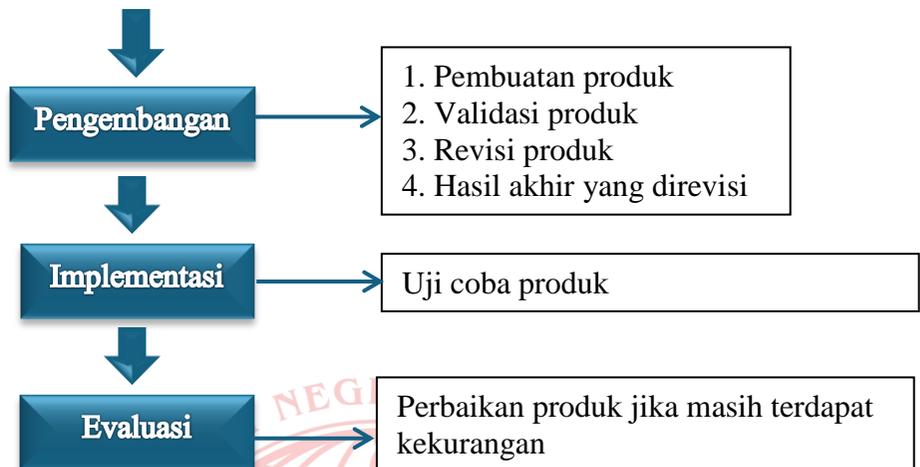
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Minat Belajar

Indikator	Pernyataan		Jumlah item
	Positif	Negatif	
Perasaan senang	1, 3, 5, 7	2, 4, 6	7
Perhatian	8, 10, 12, 14	9, 11, 13	7
Ketertarikan	15, 17, 19	16, 18, 20	6
Keterlibatan siswa	21, 23, 25, 27	22, 24, 26	7
Jumlah	15	12	27

13. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah tahapan pengembangan dalam penelitian ini, yakni:





Gambar 3.1 Rancangan produk

14. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data berupa studi literatur, observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi.

1. Studi literatur

Kajian pustaka dilakukan untuk menghimpun berbagai informasi yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, materi ajar, serta kurikulum yang berlaku. Informasi tersebut diperoleh melalui penelaahan terhadap jurnal, buku, serta artikel yang relevan guna mendukung proses pengembangan buku cerita bergambar ini

2. Observasi

Oservasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas yakni minat belajar siswa dan kelengkapan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

3. Angket/Kuesioner

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan terdiri dari angket validasi serta angket yang mengukur respon siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan.

15. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan gabungan pendekatan kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada para ahli sebagai alat evaluasi terhadap kualitas buku cerita bergambar hasil pengembangan. Hasil penilaian dalam bentuk angka tersebut selanjutnya diolah dan dianalisis guna memberikan gambaran objektif terhadap mutu produk.

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari masukan, kritik, dan saran yang disampaikan langsung oleh para ahli secara lisan atau tertulis. Masukan tersebut sangat berperan dalam mengidentifikasi aspek-aspek produk yang perlu diperbaiki. Semua data, baik angka maupun masukan langsung, digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan terhadap buku cerita bergambar yang dibuat. Namun, tidak

semua saran atau kritik langsung dijadikan dasar untuk revisi. Hanya masukan yang sesuai dengan tujuan pengembangan dan dianggap penting yang akan digunakan untuk memperbaiki produk.

1. Data Kualitatif

Penelitian ini mengandalkan data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi lapangan dan tanggapan dari para ahli melalui angket. Fokus utama dari penelitian ini adalah merancang serta mengembangkan buku cerita bergambar yang mengangkat nilai karakter gemar belajar dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Proses ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai positif dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran matematika.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta angket minat belajar siswa.

a. Analisis Angket Validasi Ahli

Data kuantitatif validasi ahli yang diperoleh akan diubah menjadi kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Nilai 1 : Sangat kurang baik	= skor 5
Nilai 2 : Kurang baik	= skor 4
Nilai 3 : Baik	= skor 3
Nilai 4 : Cukup Baik	= skor 2
Nilai 5 : Sangat baik	= skor 1

Untuk menghitung hasil jawaban peneliti menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Jumlah skor total } (x)}{\text{Jumlah skor maksimum } (x_1)} \times$$

100%

Setelah diperoleh nilainya, maka data kuantitatif akan di ubah menjadi kualitatif dengan analisi sebagai berikut:

Tabel 3.7 Range dan Presentase Kriteria Validasi Ahli

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

Sumber: (Tyara, 2017)

b. Analisis Angket Respon Siswa dan Guru

Data kuantitatif angket respon siswa dan guru yang diperoleh akan diubah menjadi kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Nilai 1 : Sangat kurang baik	= skor 5
Nilai 2 : Kurang baik	= skor 4
Nilai 3 : Baik	= skor 3
Nilai 4 : Cukup Baik	= skor 2
Nilai 5 : Sangat baik	= skor 1

Untuk menghitung hasil jawaban peneliti menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Jumlah skor total } (x)}{\text{Jumlah skor maksimum } (x_1)} \times 100\%$$

Setelah diperoleh nilainya, maka data kuantitatif akan di ubah menjadi kualitatif dengan analisi sebagai berikut:

Tabel 3.8 Range dan Presentase Kriteria Respon Siswa dan Respon Guru

No	Interval	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup Baik
4	21-40	Tidak Baik
5	0-20	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Tyara, 2017)

c. Analisis data Angket Minat Belajar

Teknik analisis minat belajar siswa menggunakan angket minat siswa yang berdasarkan skala likert. Penskoran pada angket minat belajar siswa sebagai berikut:

Skor pernyataan positif

SL : Selalu = skor 4

SR : Setuju = skor 3

KD : Tidak Setuju = skor 2

TP : Sangat Tidak Setuju = skor 1

Skor pernyataan negatif

SL : Selalu = skor 1

SR : Setuju = skor 2

KD : Tidak Setuju = skor 3

TP : Sangat Tidak Setuju = skor 4

Skor yang diperoleh di hitung persentasenya menggunakan rumus berikut:

$$P_m = \frac{m}{M} \times 100\%$$

Ket: P_m = persentase minat belajar siswa

m = jumlah skor minat siswa

M = jumlah skor minat maksimal

Dari rumus di atas dapat ditentukan kriteria minat belajar siswa seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Minat Belajar

Presentase Minat	Kategori Minat
80% < P _m ≤ 100%	Sangat Tinggi
60% < P _m ≤ 80%	Tinggi
40% < P _m ≤ 60%	Cukup
20% < P _m ≤ 40%	Kurang
P _m ≤ 20%	Sangat Kurang

Sumber: (Akbar dkk, 2014)

Setelah mengelompokkan dan membandingkan data minat belajar siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan media buku cerita bergambar, tahap selanjutnya adalah menghitung peningkatan minat belajar menggunakan rumus N-Gain. Skor gain (g) dihitung berdasarkan perbedaan antara nilai minat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media, yang bertujuan mengukur sejauh mana peningkatan minat belajar setiap siswa setelah memakai media tersebut (Khusna, 2023):

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya rata-rata nilai gain yang diperoleh dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan dalam Meningkatkan Minat Belajar

No	Rentang nilai	Kriteria
1	$0,7 \leq g$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber : (Khusna, 2023)

Keberhasilan pengembangan buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat belajar siswa ditunjukkan melalui hasil penilaian yang tinggi. Sebaliknya, apabila hasil pengembangan hanya memperoleh penilaian sedang atau rendah, maka media tersebut belum dapat dikatakan efektif dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.