

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pembuatan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pembuatan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Dalam menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan terhadap subyek penelitian yang sudah ditentukan. Dalam hal ini Penelitian menggunakan Model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (dalam Endang Mulyatiningsih, 2012:195).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X Boga 1 SMK Negeri 6 Yogyakarta, Jalan Kenari 4, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55166. Penelitian ini dilaksanakan pada Februari 2017 - Januari 2018.

C. Subjek dan Objek Penelitian

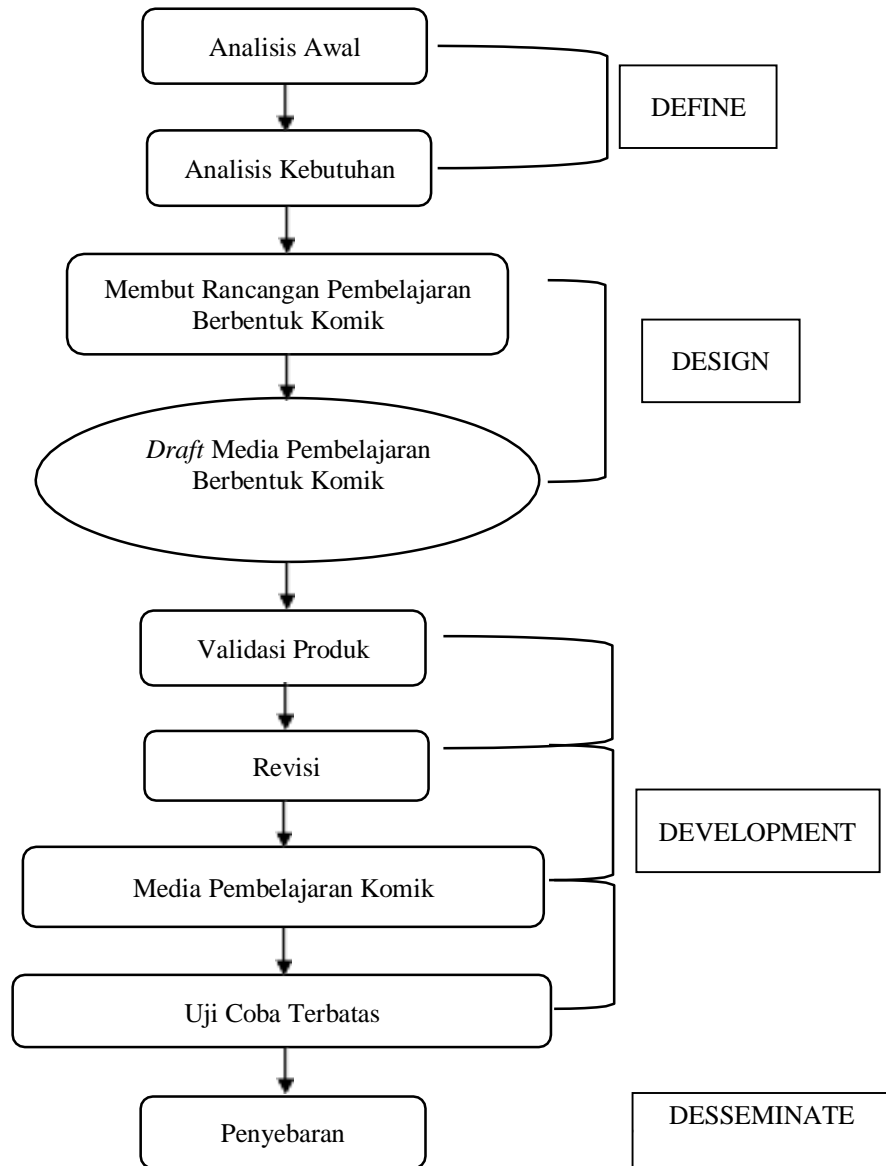
Subjek penelitian ini adalah 2 Ahli Materi, 2 Ahli Media, 16 Siswa Kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta dan Siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta yang berjumlah 33 siswa.

D. Prosedur Pembuatan

Prosedur dalam penelitian Pembuatan Media Komik pada Pembelajaran Ilmu Gizi materi Zat Sumber Zat Tenaga Siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta ini menggunakan Model 4D yang

dikembangkan Thiagarajan (dalam Endang Mulyatiningsih, 2012:195).

seperti bagan pembuatan media berikut :



Bagan 3. Bagan Penelitian Pembuatan Media Komik

Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan (dalam Endang Mulyatiningsih, 2012:195).

1. *Define* (Tahap pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi 5 (lima) langkah pokok, yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi dasar yang pada bahan ajar yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Sehubungan dengan pembuatan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya, apabila minat baca siswa masih rendah, maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang menarik untuk mempermudah siswa memahaminya.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusun kembali secara sistematis.

d. Merumuskan Tujuan

Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap perancangan dilaksanakan setelah analisis kebutuhan selesai. Tahap ini dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran, dan membuat media dengan rancangan penyajian yang sudah disusun.

3. *Development* (Tahap Pembuatan)

Pada tahap ini, konsep yang sudah disusun dalam tahap desain diwujudkan dalam produk (Draf Media Pembelajaran Berbentuk Komik) untuk dilakukan penilaian oleh validator (Ahli Materi, Ahli Media, Guru Ilmu Gizi) kemudian setelah direvisi, produk diuji coba secara terbatas pada siswa dalam kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan media. Pembelajaran berbentuk komik sebagai media pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga.

4. *Desseminate* (Tahap Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahapan penggunaan produk (Media Pembelajaran Berbentuk Komik) yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas (diproduksi dalam jumlah besar). Penyebaran produk dilakukan sebatas pada lingkungan SMK Negeri 6 Yogyakarta yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan digunakan untuk media pembelajaran Ilmu Gizi siswa kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta.

E. Teknik Pengambilan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui berbagai cara, antara lain:

1. Observasi

Pengambilan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Mulyatiningsih, 2012: 26). Kegiatan observasi kelas ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran Ilmu Gizi berlangsung dan melakukan pengumpulan data nilai para siswa semester sebelumnya. Diharapkan dari hasil observasi tersebut dapat diambil kesimpulan tentang kurangnya penggunaan media grafis dalam pembelajaran Ilmu Gizi di kelas X Boga 1 SMK Negeri 6 Yogyakarta.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pembuatan media pembelajaran berbentuk komik. Wawancara dilakukan secara personal terhadap guru dan beberapa siswa. Dari hasil wawancara terhadap Guru memperoleh data tentang tingkat motivasi belajar siswa dan kurangnya media pembelajaran bergambar dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dibutuhkan di sekolah tersebut.

3. Angket

Angket yang digunakan ada 3 (tiga) jenis, yaitu : angket ahli materi, ahli media, dan siswa kelas x boga 1 yang bertujuan untuk menilai kelayakan pembuatan media pembelajaran komik.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen nontes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket. Sedangkan kisi-kisi penelitian sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Aspek yang diamati meliputi penggunaan media pembelajaran, metode dan sikap siswa pada saat pembelajaran.

2. Pedoman wawancara

Kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran	1
2.	Kesulitan dalam mengajar	1
3.	Sikap siswa dalam pembelajaran	1
4.	Kebutuhan media dalam pembelajaran	1

Sumber : Data Penelitian Ade Prahmadia

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesulitan dalam pembelajaran	1
2.	Metode yang diterapkan oleh guru	1
3.	Media pembelajaran sesuai kebutuhan	1
4.	Kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan	1

Sumber : Data Penelitian Ade Prahmadia

3. Angket Penilaian Pembuatan Media Komik

Angket ini diberikan kepada validator (2 Ahli materi, 2 Ahli Media, dan Siswa Kelas X Boga 1). Dalam pemberian skor masing-masing indikator yang diamati menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu skor 4 untuk kategori Sangat Layak (SL), skor 3 untuk kategori Layak (L), skor 2 untuk kategori Kurang Layak (KL), dan skor 1 untuk kategori Tidak Layak (TL). Kisi-kisi instrumen penilaian Pembuatan Media Komik dapat dilihat pada Tabel 3, 4 dan 5.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Pembuatan Media Komik Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4
	2. Kebenaran konsep	5
	3. Keakuratan materi	5
	4. Penyampaian materi secara sistematis	5
	5. Meningkatkan kompetensi siswa	5
Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang baik dan benar	5
	2. Penggunaan peristilahan yang tepat	3
Penyajian	1. Penyajian logis dan sistematis	5
	2. Melibatkan secara aktif	3
	3. Mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan	3

Sumber : Data Penelitian Ade Prahmadi

Proses penilaian materi oleh ahli materi pada tabel diatas terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek materi, bahasa, dan penyajian. Setiap masing-masing aspek mempunyai indikator. Pada aspek materi terdapat 5 indikator dan ada 24 sub-indikator/butir soal (Lampiran 2, hal.116), aspek penilaian materi bertujuan untuk

menguji kelayakan media komik yang sudah dibuat pada kelengkapan KI dan KD isi materi yang harus diajarkan kepada siswa, keberan konsep, keakuratan materi, penyampaian materi secara sistematis dan meningkatkan kompetensi siswa. Aspek bahasa terdapat 2 indikator dan ada 11 sub-indikator/butir soal (Lampiran 2, hal 117), penilaian aspek bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan dari komik yang sudah dibuat pada penggunaan bahasa yang digunakan dan penggunaan peristilah yang tepat. Aspek penyajian terdapat 3 indikator dan 9 sub-indikator/jumlah butir soal (Lampiran 2, hal 118), penilaian aspek penyajian bertujuan untuk menguji kelayakan dari komik yang sudah dibuat pada penyajian materi, melibatkan siswa secara aktif dan kebermanfaatan dan kebermaknaan.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pembuatan Media Komik Oleh Ahli

Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan Visual	1. Kejelasan sampul	3
	2. Kejelasan media gambar	3
	3. Kesesuaian format	5
	4. Keseimbangan garis, bentuk, ruang, dan tulisan	5
	5. Tampilan gambar	3
	6. Tipografi	3
Desain Pembelajaran	1. Pemberian Motivasi Belajar	3
	2. Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan KI dan KD	3
	3. Interaktivitas	2
	4. Kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran	3
	5. Mudah digunakan dalam pembelajaran	2

Sumber : Data Penelitian Ade Prahmadia

Proses penilaian media oleh ahli media pada tabel diatas terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Setiap masing-masing aspek penilaian mempunyai indikator. Pada aspek materi terdapat 6 indikator dan ada 22 sub-indikator/butir soal (Lampiran 3, hal 121), aspek penilaian tampilan visual bertujuan untuk menguji kelayakan media komik yang sudah dibuat pada kejelasan sampul atau *Cover*, kejelasan media gambar, kesesuaian format, tampilan gambar dan *typograpy*. Pada penilaian aspek desain pembelajaran terdapat 5 indikator 13 sub-indiaktor/butir soal (lampiran 3, hal 122), aspek penilaian desain pembelajaran bertujuan untuk menguji kelayakan media komik yang sudah dibuat pada pemberian motivasi belajar kepada siswa, relevansi tujuan pembelajaran, interaktivitas, mudah digunakan dalam pembelajaran, kreatif dan inovativ dalam media pembelajaran.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pembuatan Media Komik Oleh Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Aspek Materi	5
2.	Aspek Bahasa	3
3.	Aspek Penyajian	3
4.	Aspek Tampilan Visual	5
5	Aspek Desain Pembelajaran	5

Sumber : Pembuatan penelitian Media Komik

Proses penilaian media komik oleh para siswa pada tabel diatas terdapat 5 aspek penilaian yaitu aspek materi yang berjumlah 5 butir soal, aspek bahasa yang berjumlah 3 butir soal, aspek

penyajian berjumlah 3 butir soal, aspek tampilan visual berjumlah 5 butir soal, dan aspek desain pembelajaran yang berjumlah 3 butir soal.

G. Teknik Analisis Data

Data uji kelayakan didapatkan dari pengisian angket oleh yang bersangkutan, yaitu 2 ahli media, 2 ahli media, uji terbatas 16 dan penyebaran kepada 33 siswa. Surhasismi Arikunto (2013:285 dalam Rira Zahrotul, 2017:58) Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

$$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ total}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor total : jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden

Skor maksimal : Skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah responden.

Data yang didapatkan diolah dengan *rating-scala* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan *rating-scale*. Tabel 6.

Kategori Kelayakan Media

No	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	0%-25%	Tidak Layak
2	>25%-50%	Kurang Layak
3	>50%-75%	Layak
4	>75%-100%	Sangat Layak

Dengan adanya kategori kelayakan media tersebut. Maka rekapitulasi data validasi dapat disimpulkan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Sehingga indikator dalam penilaian media komik dapat disimpulkan tingkat kelayakannya. Pedoman tersebut untuk menentukan kriteria kelayakan media komik. Media pembelajaran komik dikatakan dapat digunakan apabila hasil penilaian dari responden minimal masuk dalam kategori layak.