

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

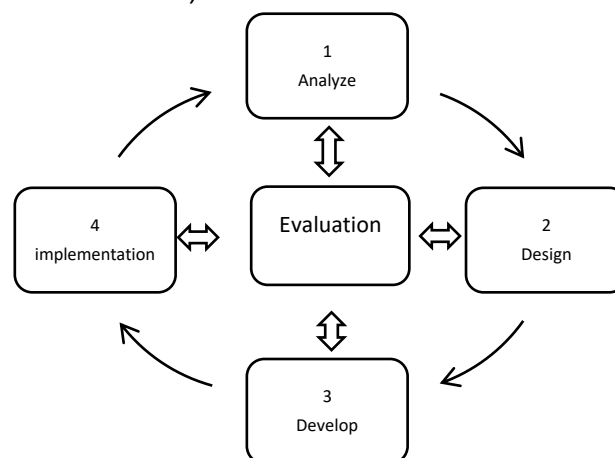
A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media buku komik komiko yang dapat membantu siswa kesulitan belajar dalam pembelajaran mengarang.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pengembangan media komik komiko adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development /R&D*). Yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggungjawabkan. Model yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze-Design-Develop-Implementation-Evaluation*).



Gambar 10. Penelitian model ADDIE

3. Responden

Dalam penelitian dan pengembangan membutuhkan responden yang berperan sebagai penguji produk yang dihasilkan. Pengujian tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Pengujian media dilakukan melalui *expert review*. *Expert* atau para ahli yang terlibat dalam pengujian produk adalah ahli media, ahli materi, dan ahli mengenai anak kesulitan belajar.

Berikut penjelasannya:

a. Ahli media

Merupakan orang yang menguasai teori dan konsep media, dimana berfungsi untuk memberikan penilaian terhadap media dan memberikan masukan untuk perbaikan media agar dikembangkan.

b. Ahli materi

Merupakan seseorang yang menguasai ilmu bahasa dan penulisan khususnya dalam hal mengarang. Sehingga memiliki kompetensi dalam memberikan penilaian mengenai ketepatan materi yang akan disampaikan dalam media.

c. Ahli mengenai kesulitan belajar

Merupakan ahli mengenai kesulitan belajar baik secara teori ataupun secara konsep kesulitan belajar untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan media yang digunakan terhadap karakteristik anak dengan kesulitan belajar.

3. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam media ini berupa kuesioner dan lembar pengamatan. Instrumen digunakan untuk mengevaluasi sesuatu yang ingin dievaluasi berdasarkan keadaan yang dievaluasi. Kuesioner digunakan untuk ahli media, ahli kesulitan belajar dan ahli materi dalam menilai kesesuaian materi dengan media buku komik mengarang. Fungsi kuesioner ini adalah untuk menilai dan mengevaluasi kualitas produk sehingga mendapatkan saran untuk pengembangan produk.

Kuesioner yang akan dibuat dalam mengevaluasi media adalah kuesioner langsung yang secara langsung diisi oleh responden dengan bentuk tertutup dan terbuka. Melalui bentuk kuisisioner tertutup dan terbuka responden secara langsung dapat memberikan pendapatnya sesuai dengan pilihan yang telah tersedia, dan memberikan saran secara tertulis. Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui kelemahan serta kelebihan media. Lembar pengamatan digunakan bagi siswa kesulitan belajar untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari media ini.

a. Kisi-kisi instrumen Ahli media

Tabel 4. Kisi-kisi Intrumen Ahli Media

Aspek	Butir Soal	No Soal
Verbal	Bahasa	
	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa	1

	yang baik dan benar	
	Kesesuaian pemilihan kata dengan tingkat pemahaman siswa	2
	Daya tarik penggunaan bahasa dalam komik	3
	Kejelasan kalimat dalam komik	4
	Ketepatan penggunaan istilah dalam komik	5
	Ketepatan penggunaan tanda baca dalam kalimat	6
Visual	Layout	
	Daya Tarik layout pada sampul depan komik	7
	Daya Tarik layout pada isi komik	8
	Daya tarik layout pada sampul belakang komik	9
	Ketepatan penempatan balok teks dalam ilustrasi	10
	Kejelasan penempatan panel dalam menentukan arah baca	11
	Tipografi	
	Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian sampul dengan komik	12
	kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi komik	13
	kesesuaian jenis huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi komik	14

kejelasan tingkat keterbacaan huruf	15
Ilustrasi	
Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi (materi)	16
Kesesuaian ilustrasi gambar yang ditampilkan dengan teks	17
Daya tarik ilustrasi gambar karakter tokoh	18
Kekonsistenan ilustrasi gambar karakter tokoh	19
Kejelasan image/pencitraan diri yang ditampilkan tokoh	20
Kejelasan ilustrasi gambar secara keseluruhan	21
Daya tarik ilustrasi gambar secara keseluruhan	22
Kemampuan komik untuk menarik perhatian siswa	23
Warna	
Daya tarik warna yang digunakan dalam komik	24
Kesesuaian penggunaan warna dengan objek aslinya	25
Kesesuaian warna dengan respon emosi yang ingin dimunculkan	26
Kesesuaian warna huruf dengan warna background	27
Kejelasan warna background balon teks dengan teks	28
Kesesuaian komposisi warna komik secara keseluruhan	29
Produksi	

	Kualitas kertas yang digunakan	30
	Kualitas cetak komik secara keseluruhan	31
	Kemudahann penggunaan komik	32

b. Kisi-kisi instrumen ahli materi

Tabel 5. Kisi-kisi Intrumen Ahli Materi

Aspek	Butir Soal	No. soal
Tujuan	kesesuaian isi komik dengan tujuan pembelajaran	1
	kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar	2
	kesesuaian isi komik dengan Indikator	3
Materi	kesesuaian komik dengan materi pelajaran	4,5,6,7,8
	kesesuaian komik dalam penyampaian materi	9,10
	kejelasan urutan penyajian	11
	kesesuaian isi komik dengan tujuan afektif pembelajaran	12
	kesesuaian penyajian contoh dalam komik dengan nilai efektif yang terkandung dalam materi	13
Evaluasi	kesesuaian soal latihan yang diberikan dengan tujuan pembelajaran	14
	Kesesuaian soal latihan dengan pembahasan materi	15

c. Kisi-kisi instrumen ahli kesulitan belajar

Tabel 6. Kisi-kisi Intrumen Ahli Kesulitan Belajar

Aspek	Butir Soal	No. Soal
Ketepatan media	Kesesuaian media dengan materi	1
Kesesuaian Media Dengan Karakteristik Peserta Didik kesulitan Belajar	Kesesuaian karakter dengan pembelajaran	2,3,4, 5,6,7
	Daya Tarik	8
	Kesesuaian warna	9
	Kesesuaian bentuk	10
	Kesesuaian ukuran	11
	Kemudahan penggunaan	12
	Kesesuaian bahasa yang digunakan	13

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian dalam mengembangkan media komik ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research*

and Development/R&D). Model yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. *Analyze* atau Menganalisis

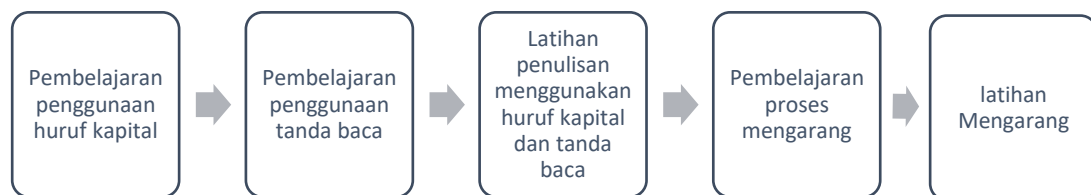
Fase ini adalah dasar untuk semua fase lain dari desain pengajaran. Selama fase ini, peneliti mendefinisikan masalah, mengidentifikasi sumber masalah dan menentukan solusi yang mungkin. Masalah dalam penelitian ini adalah kesulitan anak-anak dalam menuangkan ide atau perasaannya kedalam sebuah tulisan yakni karangan. Sehingga mereka membutuhkan sebuah metode atau media untuk merangsang kemampuannya dalam mengarang.

Analisis masalah dilakukan peneliti ketika melaksanakan observasi di SDIT Daarul Fudlola kelas IV. Observasi dilakukan dengan mengamati kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia ketika menulis dan mengarang. Selain itu peneliti juga mengamati ketersediaan media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan studi pustaka mengenai anak dengan kesulitan belajar, strategi pembelajaran mengarang serta media yang baik untuk mengajarkan mengarang pada siswa. Keluaran dari penelitian ini adalah, pembedaan media komik untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengarang.

2. *Design* atau desain

Tahap perancangan melibatkan penggunaan keluaran dari tahap analisis untuk merencanakan strategi pengembangan petunjuk. Selama fase ini, harus menjelaskan bagaimana mencapai tujuan pengajaran yang ditentukan selama fase analisis dan memperluas dasar pengajaran. Beberapa elemen Tahap Desain dapat mencakup penulisan deskripsi populasi target, pelaksanaan analisis pembelajaran, penulisan tujuan dan item uji, dan urutan petunjuk. Output dari fase Desain akan menjadi masukan untuk tahap pengembangan.

Pada tahap ini desain awal yang dibuat adalah struktur media komik, dengan didasarkan pada tujuan pengajaran yakni meningkatkan kemampuan mengarang siswa dengan kesulitan belajar mengarang. Pemberian pengajaran akan dilaksanakan pada bulan Mei. Media akan digunakan langsung oleh peneliti. Berikut adalah desain dasar komik mengarang:



Gambar 12. Sketsa Cover, tokoh, dan materi kapitalisasi dalam media komiko

Dalam perencanaannya, media dirancang oleh peneliti sebagai desainer dan *illustrator* sebagai seorang yang merealisasikan desain atau konsep yang telah dibuat oleh peneliti.

Tujuan pembelajaran media *komiko* adalah agar siswa mampu membuat karangan secara berurut. Konten didalam media komiko adalah materi mengenai kapitalisasi, penggunaan tanda baca, dan strategi mengarang yang diperoleh berdasarkan studi pustaka yang dilakukan peneliti.

3. Development atau pengembangan

Tahap pengembangan dibangun di kedua fase Analisis dan Desain. Tujuan dari fase ini adalah untuk menghasilkan rencana pelajaran dan materi pelajaran. Selama fase ini akan mengembangkan media pengajaran, semua media yang akan digunakan dalam instruksi, dan dokumentasi pendukungnya.

Pada tahap ini peneliti sebagai desainer menghasilkan konten media. pembuatan dilakukan pertama kali adalah membuat storyline isi komik,

dan membuat karakter visual tokoh. Selesai dibuat, maka akan dipersiapkan untuk tahap selanjutnya.

4. *Implementation* atau Pelaksanaan

Tahap Implementasi mengacu pada penyampaian pengajaran yang sebenarnya. Fase ini harus meningkatkan pemahaman siswa akan materi, mendukung siswa dalam penguasaan materi dan mencapai tujuan belajar, dan memastikan siswa melaksanakan tugasnya dengan baik.

Produk yang telah dihasilkan pada tahap pengembangan diuji coba kepada siswa. Uji coba produk dilakukan dengan *Field test*, yaitu dengan pengujian kepada siswa dengan kesulitan belajar mengarang. Hasil evaluasi tersebut akan dibuat sebagai revisi tahap 2.

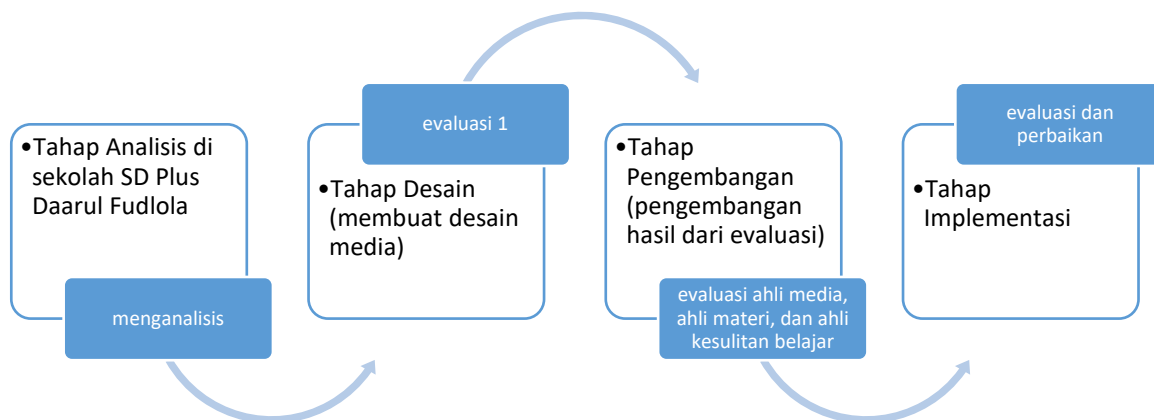
5. Evaluation atau evaluasi

Tahap ini mengukur keefektifan dan efisiensi pengajaran. Evaluasi harus benar-benar terjadi sepanjang seluruh proses perancangan pengajaran - dalam fase, antar fase, dan sesudah pelaksanaan. Evaluasi bisa berupa formatif atau sumatif. (a) **evaluasi formatif** berlangsung selama dan di antara fase. Tujuan dari jenis evaluasi ini adalah untuk memperbaiki instruksi sebelum versi final diimplementasikan. (b) **evaluasi Puncak** biasanya terjadi setelah versi final instruksi diimplementasikan. Tipe ini evaluasi menilai keefektifan

keseluruhan pengajaran. Data dari Evaluasi Puncak digunakan untuk membuat keputusan untuk tindakan selanjutnya.

Tahap evaluasi dapat dilaksanakan pada setiap tahap. Evaluasi tersebut disebut evaluasi formatif yang digunakan sebagai dasar untuk dilakukannya peningkatan kualitas produk melalui revisi. Prosedur utama dalam proses evaluasi adalah menentukan kriteria evaluasi dalam memilih instrumen untuk evaluasi atau melakukan evaluasi.

Evaluasi yang dilakukan dalam pengembangan media komiko merupakan evaluasi formatif. Proses evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 13. Bagan proses penelitian

C. Teknik analisis data

1. *Expert review*

Merupakan tahap dimana seseorang atau beberapa ahli melakukan review terhadap bentuk media pembelajaran yang masih dalam

rancangan yang berbentuk design. Expert review dilakukan dengan harapan dapat memberi masukan demi meningkatkan kualitas desain media pembelajaran yang akan dihasilkan.

Data penelitian ini diperoleh dengan cara penyebaran kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup kepada *expert reviewer*. Data dari kuesioner tertutup merupakan data kuantitatif yang akan diolah menggunakan statistika deskriptif sederhana.

Langkah pertama adalah dengan mencermati hasil data kuesioner tertutup untuk meneliti kelengkapan dan kebenaran responden dalam mengisi instrumen tersebut. Langkah selanjutnya adalah mentabulasi data yang terkumpul tersebut untuk disajikan secara kuantitatif. Untuk mengolah data hasil kuesioner digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Data kemudian diolah dengan statistika sederhana menggunakan penilaian skala angka satu sampai empat. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, dimana data kuantitatif ditafsirkan menjadi data kualitatif dengan acuan sebagai berikut:

1. 1-1,9 = kurang baik

2. 2-2,9 = cukup baik
3. 3-3,9 = baik
4. 4 = sangat baik

2. Fieldtest

Adalah uji coba yang dilakukan dilapangan terhadap media yang sudah selesai dikembangkan tetapi masih membutuhkan beberapa hal untuk direvisi. Uji lapangan merupakan tahap terakhir dalam evaluasi formatif yang bertujuan mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran yang akan digunakan pada kondisi sebenarnya. Uji coba ini dilakukan di kelas dengan menggunakan lembar pengamatan peserta didik.