

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Menurut Judijanto dkk. (2024: 1), penelitian pengembangan adalah proses sistematis yang dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media atau program pembelajaran agar memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi. *Research and Development* (R&D) merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Konsep ini mencakup serangkaian metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitasnya.

Dalam konteks penelitian ini, tujuan utama adalah mengembangkan media cerita bergambar yang dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang. Pendekatan R&D memberikan kerangka kerja yang jelas dalam setiap tahapan pengembangan media pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Untuk mengembangkan media cerita bergambar tersebut, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE.

Menurut Syahid dkk. (2024: 259), ADDIE merupakan salah satu model desain instruksional yang paling banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Dr. Walter Dick dan Lou Carey pada awal 1970-an dan berkembang menjadi pendekatan sistematis dalam merancang serta mengembangkan materi pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Keunggulan model ini terletak pada sifatnya yang iteratif, di mana evaluasi dan revisi dapat dilakukan secara berkelanjutan agar produk pembelajaran yang dihasilkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya yang sistematis dan terstruktur, sehingga sangat sesuai untuk mengembangkan media cerita bergambar guna meningkatkan pemahaman membaca siswa. Model ini memberikan kerangka kerja yang jelas dalam setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan siswa hingga evaluasi efektivitas media pembelajaran. Selain itu, sifat iteratif dalam model ADDIE memungkinkan perbaikan berkelanjutan, yang sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III SDN 23 Menyambung.

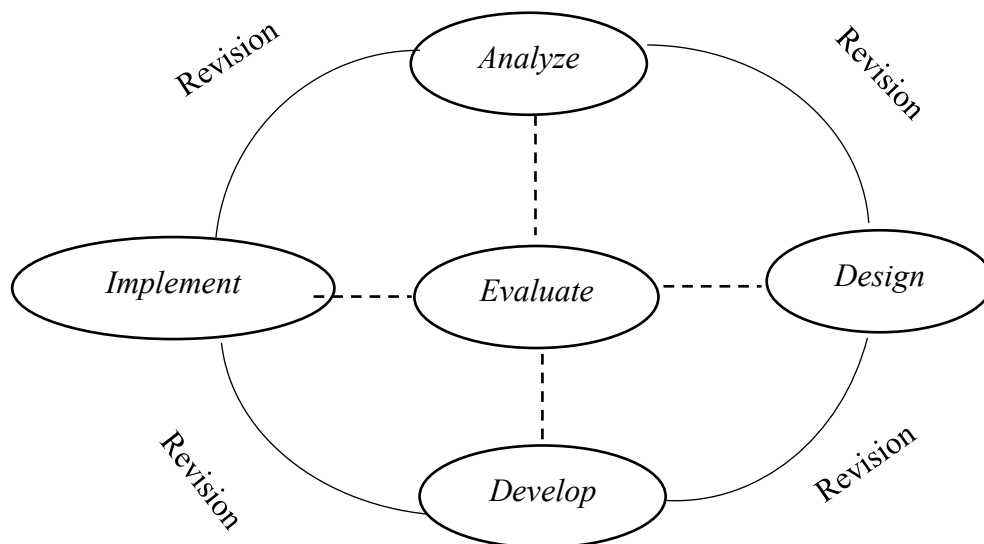
Dengan melibatkan siswa dan guru sepanjang proses pengembangan, model ADDIE diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih relevan dan efektif. Tahap Analisis dalam penelitian ini diawali dengan identifikasi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman membaca mereka. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan analisis karakteristik siswa kelas III agar media yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

Tahap Desain difokuskan pada pembuatan konsep media cerita bergambar yang menarik dan interaktif, serta sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia yang berlaku. Alur cerita dan elemen visual dalam media ini dirancang agar mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Dalam tahap Pengembangan, media cerita bergambar akan dibuat ilustrasi menarik, serta latihan pemahaman membaca. Komponen-komponen ini dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih baik.

Selanjutnya, pada tahap Implementasi, media yang telah dikembangkan akan diuji coba di kelas III SDN 23 Menyumbung. Dalam tahap ini, siswa akan menggunakan media tersebut untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman, dan hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Terakhir, tahap Evaluasi dilakukan untuk menilai

efektivitas media cerita bergambar yang telah dikembangkan. Evaluasi ini mencakup pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan media yang digunakan. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan dapat benar-benar mendukung peningkatan pemahaman membaca siswa kelas III.

Model ADDIE memberikan fleksibilitas melalui siklus iteratif yang memungkinkan pengembangan media terus diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi di setiap tahap. Secara keseluruhan, model ADDIE menyediakan kerangka kerja yang kokoh untuk memastikan bahwa media cerita bergambar yang dikembangkan dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III SDN 23 Menyumbang pada tahun ajaran 2025/2026.



Gambar 3.1 Tahap Desain Model ADDIE (Branch, 2009: 2)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang menggunakan model pengembangan ADDIE. Model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Menurut Branch (2009: 2), ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran secara efektif dan efisien melalui tahapan analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil.

Model ini dipilih karena ADDIE memberikan struktur yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan produk pembelajaran. Dengan tahapan yang jelas, model ini memungkinkan peneliti untuk menyusun media pembelajaran secara terarah dan berkelanjutan. Berikut penjelasan tiap tahap ADDIE beserta penerapannya dalam penelitian ini:

1. *Analyze* (Analisis) Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kebutuhan siswa. Branch (2009: 19) menyatakan bahwa analisis dilakukan untuk mengetahui penyebab kesenjangan kinerja dan menentukan solusi yang sesuai.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas III SDN 23 Menyumbang serta wawancara mendalam dengan guru kelas. Observasi yang dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca dan

memahami isi bacaan. Wawancara dilakukan untuk menggali permasalahan dan harapan guru terhadap media pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa kurang fokus saat membaca dan mudah merasa bosan. Selain itu, sekitar 60% siswa juga belum mampu memahami isi bacaan dengan baik. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah tanpa dukungan media visual. Guru menyampaikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan karena kurangnya media yang sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, pengembangan media cerita bergambar berbasis aplikasi multimedia interaktif menjadi relevan untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas III.

2. *Design* (Perancangan) Tahap perancangan merupakan proses penting dalam pengembangan media, yang mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, perancangan alur cerita, serta penyusunan instrumen evaluasi. Menurut Branch (2009: 35), desain bertujuan untuk menghasilkan kerangka pembelajaran yang terstruktur dan sistematis agar mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam tahap ini, peneliti telah menentukan indikator pemahaman membaca yang ingin dicapai, berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum Merdeka untuk kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia. Indikator tersebut dijadikan dasar dalam menyusun isi media cerita bergambar.

Peneliti kemudian menyusun cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD, dengan memperhatikan aspek kebahasaan yang sederhana dan kontekstual, serta isi cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Alur cerita dirancang secara berurutan (awal, tengah, dan akhir) serta dilengkapi ilustrasi visual yang menarik dan berwarna cerah untuk memudahkan pemahaman.

Selain penyusunan cerita, peneliti juga telah merancang instrumen evaluasi berupa soal pilihan ganda dan uraian, yang disesuaikan dengan isi cerita. Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap isi bacaan setelah menggunakan media.

3. *Develop* (Pengembangan) Tahap pengembangan merupakan proses produksi media berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Menurut Branch (2009: 42), pengembangan melibatkan produksi bahan ajar dan pelaksanaan evaluasi formatif sebagai bagian dari penyempurnaan produk. Dalam model ADDIE versi Branch (2009: 46), evaluasi formatif mencakup tiga bentuk: *one-to-*

one evaluation, *small group trial*, dan *field trial*. Branch menekankan bahwa hasil dari tahap ini sangat penting untuk menyempurnakan desain instruksional sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi.

Dalam penelitian ini, peneliti telah mengembangkan media cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva Pro untuk merancang ilustrasi visual dan Microsoft PowerPoint untuk menyusun struktur tampilan media, animasi, serta navigasi interaktif. Media ini terdiri atas cerita bergambar yang terintegrasi dengan ilustrasi warna-warni, tombol navigasi, serta kuis evaluasi berupa soal pilihan ganda dan uraian yang ditempatkan pada bagian akhir media. Setelah media selesai dikembangkan, peneliti melakukan proses validasi dengan melibatkan dua ahli, yaitu:

- a) Ahli materi: Ibu Wagima Etniruanida, S.Pd. SD (Guru kelas III SDN 23 Menyumbung), yang memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi cerita, bahasa, dan keterkaitan dengan kurikulum.
- b) Ahli media: Bapak Thomas Joni Verawanto M.Pd (Dosen PGSD), yang menilai aspek tampilan visual, konsistensi desain, dan kualitas ilustrasi serta navigasi.

Setelah memperoleh masukan dari para ahli, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil (*small group trial*) terhadap 10 orang siswa kelas III SDN 23 Menyumbung. Hasil pada *small group trial* juga diidentifikasi melalui angket siswa saat menggunakan media cerita

bergambar. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi tanggapan awal siswa terhadap media, serta menemukan kekurangan dari sisi keterpahaman isi dan kepraktisan penggunaan media di kelas.

Hasil validasi ahli dan masukan siswa menunjukkan bahwa media tergolong layak, namun tetap memerlukan beberapa perbaikan kecil seperti penyederhanaan kalimat dan penambahan efek animasi untuk menarik perhatian. Berdasarkan masukan tersebut, media kemudian direvisi dan disempurnakan sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi di kelas.

4. *Implement* (Implementasi). Tahap implementasi merupakan proses penggunaan media secara nyata dalam kegiatan pembelajaran. Branch (2009: 47) menyatakan bahwa tujuan implementasi adalah untuk memastikan bahwa instruksi atau media pembelajaran dapat digunakan secara efektif oleh pengguna akhir.

Dalam model ADDIE, tahap implementasi mencakup field trial atau uji coba lapangan, yakni pengujian produk pembelajaran dalam konteks nyata dan kondisi kelas yang sesungguhnya. Menurut Branch (2009: 47–48), field trial dilakukan untuk memperoleh umpan balik langsung dari pengguna (guru dan siswa), sekaligus menilai sejauh mana media dapat dijalankan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, media cerita bergambar telah diimplementasikan di kelas III SDN 23 Menyumbang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alur penggunaan media yang telah dirancang dalam perencanaan pembelajaran.

Proses implementasi berlangsung selama dua kali pertemuan, di mana siswa mengikuti kegiatan membaca cerita bergambar yang ditampilkan menggunakan proyektor. Guru memandu jalannya cerita dan diskusi isi bacaan, serta mengarahkan siswa dalam menjawab soal evaluasi yang terdapat di dalam media.

Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan tes posttest berupa soal pilihan ganda dan uraian untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi bacaan. Selain itu, siswa dan guru juga memberikan umpan balik mengenai kejelasan isi, daya tarik tampilan media, dan kemudahan penggunaannya selama proses pembelajaran.

Hasil implementasi ini menjadi dasar dalam menilai kepraktisan dan efektivitas media, serta sebagai acuan untuk perbaikan terakhir pada tahap evaluasi.

5. *Evaluate* (Evaluasi) Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Branch (2009: 52), evaluasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Dalam penelitian ini, evaluasi formatif telah dilaksanakan pada tahap pengembangan, yang mencakup validasi ahli (materi dan media) serta uji coba kelompok kecil (small group trial) kepada 10 siswa kelas III. Hasil dari evaluasi formatif ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diterapkan secara luas.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada tahap implementasi melalui field trial, yaitu penggunaan media dalam konteks pembelajaran nyata di kelas III SDN 23 Menyumbang. Penilaian dalam evaluasi sumatif mencakup aspek kelayakan isi, keterbacaan media, dan peningkatan pemahaman membaca siswa setelah menggunakan media.

Untuk mengukur efektivitas media, peneliti membandingkan hasil pretest dan posttest siswa serta menghitung nilai N-Gain, yang kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa, yang membuktikan bahwa media cerita bergambar yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa media cerita bergambar yang dikembangkan layak dan efektif

digunakan dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Tahapan uji coba ini mengacu pada prinsip evaluasi formatif dan sumatif dalam model ADDIE (Branch, 2009). Setiap tahap telah dilaksanakan secara sistematis untuk memperoleh umpan balik yang konstruktif dalam menyempurnakan media sebelum digunakan secara lebih luas.

1. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi (dosen Pendidikan Bahasa Indonesia) dan ahli media (dosen Teknologi Pendidikan). Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian kurikulum, serta daya tarik visual media. Sesuai dengan pendapat Branch (2009: 42), validasi ahli merupakan bagian penting dari evaluasi formatif dalam rangka mengidentifikasi potensi perbaikan sebelum media diterapkan ke siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dengan beberapa saran perbaikan, terutama pada aspek penyederhanaan bahasa dan keseimbangan antara teks dan ilustrasi. Peneliti telah melakukan revisi media berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli sebelum melanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap ini dilakukan pada 10 siswa kelas III SDN 23 Menyumbung, dengan tujuan memperoleh umpan balik awal terhadap keterbacaan, tampilan, dan pemahaman isi cerita. Uji coba

ini dilakukan sesuai prinsip small group trial sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009: 45).

Siswa diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan media. Selain itu, hasil angket juga dilakukan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa serta aspek media yang masih perlu diperbaiki.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan tampilan media, namun masih terdapat bagian teks yang perlu disederhanakan. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perbaikan sebelum media diujicobakan lebih luas dalam pembelajaran.

3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen (20 siswa) dan kelas kontrol (21 siswa). Kelas eksperimen menggunakan media cerita bergambar, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media dalam konteks pembelajaran nyata. Pretest dan posttest digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Selain itu, data pendukung dikumpulkan melalui:

- a) Observasi langsung di kelas,
- b) Wawancara dengan guru dan siswa, serta
- c) Angket penilaian daya tarik dan kepraktisan media.

Hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan skor

posttest secara signifikan di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta tanggapan positif dari guru dan siswa mengenai tampilan media, kemudahan penggunaan, dan relevansi isi.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III di SDN 23 Menyumbang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi-Experimental* tipe *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media cerita bergambar dalam proses pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Uji coba dilakukan secara bertahap sesuai evaluasi formatif dan sumatif dalam model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), dimulai dari validasi ahli, uji coba kelompok kecil, hingga uji coba lapangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan media. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa sebagai kelompok kecil untuk mengetahui keterbacaan dan pemahaman awal. Sedangkan uji coba lapangan melibatkan dua kelas dengan total 41 siswa, yakni 20 siswa di kelas eksperimen dan 21 siswa di kelas kontrol.

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pretest dan posttest yang mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, observasi, wawancara, dan angket digunakan untuk melengkapi data kualitatif yang mendukung penilaian efektivitas media. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, serta uji beda menggunakan t-test atau Mann-Whitney, tergantung pada distribusi data.

Desain ini digunakan untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai keefektifan media, sekaligus menilai kelayakan dan daya tarik media cerita bergambar yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

E. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas dua kelompok, yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar serta guru kelas III dan ahli media. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun alasan pemilihan subjek ini sesuai dengan kerangka desain instruksional ADDIE yang menekankan kolaborasi antara peserta didik, guru, dan ahli sebagai bagian dari proses evaluasi dan pengembangan produk pembelajaran (Branch, 2009: 16).

Sekolah yang menjadi lokasi penelitian telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang mengedepankan pembelajaran berbasis kompetensi, diferensiasi, serta fleksibilitas dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep intentional learning environment dalam model ADDIE, di mana media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang terstruktur, kontekstual, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa (Branch, 2009: 4). Adapun subjek penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok:

1. Kelompok Eksperimen berjumlah 20 siswa kelas III, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar berbasis aplikasi multimedia interaktif.
2. Kelompok Kontrol berjumlah 21 siswa kelas III, melaksanakan pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media cerita bergambar.

Selain melibatkan siswa, penelitian ini juga melibatkan guru kelas III sebagai partisipan dalam proses implementasi media pembelajaran, serta dua orang ahli dalam tahap validasi. Dalam konteks desain instruksional ADDIE, guru dan ahli tidak hanya berperan sebagai pengamat, melainkan juga sebagai cooperating partners dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi media. Branch (2009), menegaskan bahwa partisipasi guru dan ahli sangat penting dalam pengembangan produk instruksional untuk memastikan kesesuaian isi, keterbacaan, kelayakan visual, dan relevansi

media dengan kebutuhan peserta didik. Adapun partisipan validasi media terdiri dari:

1. Ahli Materi, yaitu seorang dosen atau guru yang memiliki kompetensi di bidang Bahasa Indonesia. Ahli ini bertugas menilai kesesuaian isi media cerita bergambar dengan capaian pembelajaran dan tingkat keterpahaman siswa.
2. Ahli Media, yaitu dosen atau praktisi pendidikan yang memahami aspek visual, desain, serta keterbacaan media. Ahli ini mengevaluasi kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran.

Keterlibatan ahli dan guru dalam penelitian ini selaras dengan prinsip *partnering process* dalam ADDIE, di mana setiap pihak yang berkontribusi dalam pengembangan instruksional dipandang sebagai bagian dari tim desain, bukan hanya sebagai informan atau pengamat (Branch, 2009: 12). Selain itu, keterlibatan mereka juga memenuhi syarat validasi produk pengembangan, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan telah melalui proses evaluasi sebelum digunakan dalam pembelajaran (Branch, 2009: 16).

F. Jenis Data

1. Jenis Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data utama, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif, yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman

membaca siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara terbuka selama proses uji coba. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan media cerita bergambar, sedangkan wawancara terbuka dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali tanggapan terhadap media, kemudahan penggunaannya, serta kendala yang mungkin muncul dalam penerapannya. Data ini digunakan untuk memahami penerimaan media secara lebih mendalam serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui tes membaca pemahaman (pretest dan posttest) dan angket tertutup untuk siswa. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, sedangkan angket tertutup diberikan setelah pembelajaran untuk menilai respons siswa terhadap media dari aspek daya tarik, kemudahan penggunaan, dan manfaat dalam pembelajaran. Data kuantitatif ini dianalisis untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini disusun untuk memperoleh informasi secara akurat dan objektif mengenai efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) observasi, (2) angket, (3) wawancara, dan (4) dokumentasi. Setiap instrumen disusun berdasarkan teori-teori yang relevan agar mampu mengukur indikator sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media cerita bergambar. Menurut Sardiman (2018: 75), motivasi belajar tercermin dari perhatian, keaktifan, dan ketekunan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, observasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana media cerita bergambar dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa terhadap media cerita bergambar yang dikembangkan. Menurut Aviana dkk. (2022: 20), membaca pemahaman mencakup kemampuan menemukan informasi, memahami kosakata dalam konteks, menyimpulkan isi bacaan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan isi

teks. Selain itu, menurut Sardiman (2018: 86), media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, instrumen angket disusun untuk mengukur daya tarik visual media, kemudahan memahami isi cerita, dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media cerita bergambar.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari guru dan siswa terkait penggunaan media cerita bergambar dalam proses pembelajaran. Menurut Mayer (2001: 41), pembelajaran akan lebih efektif apabila media yang digunakan menggabungkan unsur visual dan verbal secara harmonis. Selain itu, Sardiman (2018: 70) menyatakan bahwa wawancara dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana media memengaruhi semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, wawancara disusun untuk mengetahui pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media serta tanggapan mereka terhadap efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman membaca.

4. Soal Pretest dan Posttest

Instrumen pretest dan posttest digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media cerita bergambar. Soal yang digunakan berupa pilihan ganda dan isian singkat yang mengacu pada indikator pemahaman membaca, seperti kemampuan menemukan informasi

tersurat dan tersirat, memahami makna kosakata dalam konteks, menyimpulkan isi bacaan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks.

Menurut Aviana dkk. (2022: 21), pemahaman membaca tidak hanya mencakup kemampuan menjawab pertanyaan literal, tetapi juga inferensial dan evaluatif. Dengan demikian, pretest dan posttest disusun untuk mengukur perubahan kemampuan siswa secara menyeluruh setelah penggunaan media pembelajaran. Data dari hasil pretest dan posttest ini akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III SD.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto, hasil kerja siswa, serta lembar evaluasi berupa pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media cerita bergambar. Menurut Arikunto (2013: 27), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh bukti nyata dari kegiatan penelitian, sehingga dapat memperkuat dan memperkaya hasil penelitian yang telah diperoleh melalui instrumen lainnya.

Tabel 3.1 Indikator Instrumen Pengumpulan Data

No	Jenis Instrumen	Indikator yang Diukur	Sumber Teori
1	Observasi	1. Perhatian siswa saat pembelajaran 2. Keaktifan siswa dalam bertanya atau menjawab	Sardiman (2018, hlm. 75–80)

3. Keterlibatan dalam diskusi			
2	Angket	1. Daya tarik visual media 2. Kemudahan memahami isi cerita 3. Motivasi belajar siswa 4. Keterbacaan media 5. Kesesuaian isi dengan pembelajaran	Aviana dkk. (2022, hlm. 20–25) Sardiman (2018, hlm. 86–89) Mayer (2001, hlm. 41–48)
3	Wawancara	1. Pengalaman siswa menggunakan media 2. Ketertarikan dan kenyamanan saat membaca 3. Pemahaman isi cerita 4. Respon guru terhadap efektivitas media	Mayer (2001, hlm. 41–48) Sardiman (2018, hlm. 70–75)
4	Soal Pretest dan Posttest	1. Kemampuan menemukan informasi tersurat dalam bacaan 3. Kemampuan memahami kosakata dalam konteks kalimat 4. Kemampuan menyimpulkan isi bacaan 5. Kemampuan menjawab pertanyaan inferensial berdasarkan teks 6. Kemampuan menilai isi dan pesan bacaan	Aviana dkk. (2022, hlm. 21–25)
5	Dokumentasi	1. Foto kegiatan pembelajaran 2. Hasil pretest dan posttest 3. Hasil kerja siswa 4. Catatan pelaksanaan kegiatan	Arikunto (2013, hlm. 274–275)

Sumber: Data Olahan (2025)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif dan inferensial untuk menjawab apakah media cerita bergambar telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III SDN 23 Menyumbang. Analisis dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Analisis Validasi Ahli

Menurut Sugiyono (2017: 302), validasi merupakan proses penilaian terhadap produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dibandingkan produk sebelumnya. Dalam penelitian ini, hasil validasi media cerita bergambar dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dari setiap validator menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengamatan data}}{\text{Jumlah aspek} \times \text{Jumlah responden}}$$

Setelah nilai rata-rata diperoleh, interpretasi kevalidan media dilakukan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.2 Interpretasi Kevalidan Media

Rata-rata Skor	Keterangan
1,00 - 1,75	Sangat Tidak Valid
1,76 - 2,50	Kurang Valid
2,51 - 3,25	Valid dengan Revisi
3,26 - 4,00	Sangat Valid

Sumber: Utami,(2018)

Selain analisis kuantitatif, data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator juga dianalisis sebagai dasar untuk perbaikan media agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil angket respon siswa setelah menggunakan media cerita bergambar. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase respon siswa menggunakan rumus:

$$\rho = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon siswa

x = Jumlah skor yang diperoleh

y = Skor maksimal

Hasil analisis kemudian dikategorikan berdasarkan Tabel berikut:

Tabel 3.3 Kategori Kepraktisan Media

Interval Skor (%)	Kategori Kepraktisan
0 - 20	Tidak Praktis
21 - 40	Kurang Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
61 - 80	Praktis
81 - 100	Sangat Praktis

Sumber: Lestari, (2020)

Selain data kuantitatif, analisis kualitatif dari tanggapan siswa juga dilakukan untuk mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar media lebih menarik dan mudah digunakan.

3. Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media dinilai berdasarkan hasil pretest dan posttest untuk melihat peningkatan pemahaman membaca siswa. Analisis dilakukan dengan dua cara:

a. Persentase Ketuntasan Siswa

Menghitung jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) ≥ 70 :

$$\rho = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase siswa yang mencapai KKM

x = Jumlah siswa yang mencapai KKM

y = Jumlah total siswa

Interpretasi keefektifan media dilakukan berdasarkan Tabel berikut :

Tabel 3.4 Interpretasi Keefektifan Media

Persentase Ketuntasan (%)	Kategori
90 - 100	Sangat Efektif
80 - 89	Efektif
65 - 79	Cukup Efektif
55 - 64	Kurang Efektif
0 - 54	Tidak Efektif

Sumber: Fitra dan Maksum,(2021)

4. Uji Efektivitas (Uji Statistik Pretest-Posttest)

Untuk mengukur efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III, digunakan analisis statistik kuantitatif berupa uji-t (*paired sample t-test*). Uji ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) siswa menggunakan media yang dikembangkan.

Menurut Sugiyono (2017: 198), uji-t digunakan untuk menguji hipotesis perbedaan dua rata-rata yang saling berpasangan (berkorelasi), seperti dalam desain pretest-posttest kelompok tunggal. Analisis ini dapat menunjukkan apakah perubahan skor siswa terjadi secara signifikan secara statistik.

Namun demikian, karena jumlah subjek dalam penelitian ini kurang dari 30 siswa, maka perlu dilakukan pemeriksaan asumsi normalitas terlebih dahulu. Menurut Santoso (2019: 55), uji-t tetap dapat digunakan pada sampel kecil (<30) dengan syarat distribusi data normal. Jika data tidak berdistribusi normal, maka akan dipertimbangkan penggunaan *uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test*, sebagaimana disarankan oleh Gay, Mills, dan Airasian (2012).

Selain itu, pendekatan ini juga didukung oleh pendapat Gay, Mills, dan Airasian (2012), yang menyatakan bahwa pada penelitian pengembangan berbasis sekolah dasar, sampel kecil

dapat diterima asalkan desain uji coba sesuai dan evaluasi dilakukan secara berlapis, yaitu melalui:

- a) Uji validitas media oleh ahli
- b) *Small group trial*
- c) *Tes pre-post*
- d) *Analisis gain score* dan *effect size*

Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan tetap akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, meskipun dengan jumlah subjek yang terbatas.

Langkah-langkah analisis uji-t adalah sebagai berikut:

- a) Menghitung rata-rata pretest ($\bar{X}_1$) dan posttest ($\bar{X}_2$).
- b) Menghitung standar deviasi dari selisih skor.
- c) Menggunakan rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{Sd/\sqrt{n}}$$

Membandingkan t-hitung dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

- a) Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya media efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.
- b) Jika $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$, maka tidak ada perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Semakin besar nilai t-hitung melebihi t-tabel, maka semakin kuat bukti bahwa media yang digunakan memberikan pengaruh

terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Untuk memperjelas perbandingan nilai t-hitung dan t-tabel, berikut merupakan format tabel analisis uji-t yang akan digunakan pada tahap uji coba nanti:

Tabel 3.5 Format Hasil Analisis Uji-t Pretest dan Posttest

No	Uraian	Nilai
1	Nilai rata-rata pretest	60,25
2	Nilai rata-rata posttest	82,85
3	Selisih rata-rata ($\bar{X}_2 - \bar{X}_1$)	22,60
4	t-hitung	8,13
5	t-tabel ($\alpha = 0,05$; $df = n-1$)	2,093
Keputusan		

Sumber: Data Olahan (2025)

Selain uji-t, peneliti juga akan menghitung *N-Gain Score* untuk melihat peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Menurut Hake (1999), N-Gain dihitung menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{posttest - pretest}{skor\ ideal - pretest}$$

Tabel 3.6 Kategori Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Ramdhani dkk., (2020)

Penggunaan N-Gain bertujuan untuk memberikan gambaran seberapa besar peningkatan pemahaman membaca siswa, bukan hanya secara signifikan, tetapi juga secara praktis.

Sebagai tambahan, data keefektifan juga didukung oleh respon siswa melalui angket, yang dihitung menggunakan rumus yang sama dengan analisis kepraktisan. Menurut Arikunto (2013: 236), angket respon digunakan untuk memperoleh informasi dari subjek secara langsung mengenai pengalaman dan pendapatnya terhadap suatu perlakuan atau program pembelajaran.

Dengan kombinasi uji-t, analisis N-Gain, dan angket respon, penelitian ini diharapkan dapat menyimpulkan apakah media cerita bergambar telah memenuhi kriteria efektivitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas III SDN 23 Menyumbang.