

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian pengembangan yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *E-comic* Terintegrasi Nilai Keislaman adalah model 4D, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode Research and Development (R&D). model 4D merupakan singkatan dari (*define, design, develop, and disseminate*). Model ini dipilih karena tahap-tahapnya sederhana dan mudah diterapkan dalam penelitian. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *E-comic* terintegrasi nilai keislaman berisi materi kelas XI IIS. Sutarti dan Irawan (2017: 12-15) menyatakan bahwa 4D model ini terdiri dari pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap uji coba (*disseminate*).



Gambar 1. Pengembangan Model 4-D (Sutarti dan Irawan, 2017: 12)

Tahap pertama *define*, peneliti melakukan tahap observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dengan mengumpulkan informasi dari proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu *design*, pada tahap ini akan di desain media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman sehingga menjadi sebuah media pembelajaran. Tahap ketiga yaitu *develop*, dalam tahap ini yang sebelumnya sudah melalui tahap perancangan kemudian dikembangkan menjadi sebuah produk. Tahap *design* yang telah disusun kerangka media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman atau kemudian direalisasikan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Selanjutnya media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman akan divalidasi perangkat oleh ahli media, ahli materi, ahli agama dan respon peserta didik dengan angket yang telah dibuat. Kemudian pada tahap keempat yaitu tahap penyebaran, media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman ini dilakukan terbatas pada sekolah yang dijadikan tempat untuk penelitian dan untuk kepentingan penelitian saja.

B. Prosedur Pengembangan

Menurut pendapat Sutarti dan Irawan (2017: 12-15) langkah-langkah pengembangan produk ini adalah 4D (*define, design, development, disseminate*) dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu:

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan masalah dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan peserta didik berupa LKS dan tidak semua peserta didik memiliki LKS sehingga untuk mempelajari materi pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik.

b. Analisis peserta didik

Tujuan dari analisis peserta didik yaitu untuk mengetahui pengetahuan, ketrampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir berdasarkan kurikulum. Berdasarkan pra-survei yang telah dilakukan jumlah peserta didik dalam 1 kelas sebanyak 22 siswa. Sehingga karakter pada masing-masing peserta didik tentunya sangat beragam. Selain itu, mata pelajaran ekonomi seringkali ditempatkan pada jam terakhir mengakibatkan banyak peserta didik yang bosan dan jenuh dengan pelajaran ekonomi.

c. Analisis tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran, menentukan keterampilan utama yang harus dikaji. Seperti Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang terkait dengan materi yang dikembangkan.

d. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengkaji materi yang akan dikembangkan dan menyesuaikan dengan standar isi dan kebutuhan peserta didik. Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-

konsep yang akan diajarkan secara sistematis sehingga memenuhi prinsip pencapaian Kompetensi Dasar dan Indikator.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman pada peserta didik kelas XI MA Assa'adah GIS yang dinyatakan valid oleh para ahli dan praktis oleh peserta didik.

Hasil dari tahap pendefinisian (*define*) ini bertujuan untuk mencari permasalahan dalam proses pembelajaran peserta didik, terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Dalam tahap ini permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

- a. Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*.
- b. Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran. Pemilihan pengembangan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang sesuai tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan pengembangan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik di MA Assa'adah GIS Gunung Sugih yaitu media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang belum memiliki sumber belajar dalam proses pembelajaran.
- c. Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. Pada perancangan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman, proses yang sistematis dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang penggunaan media pembelajaran, merancang desain media pembelajaran, untuk mengukur keberhasilan serta kevalidan media yang digunakan.

Adapun hasil dari tahap perancangan (*design*) adalah rancangan berupa menentukan materi yang akan digunakan, animasi yang dipilih, alur cerita dan materi yang telah diringkas agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, serta menentukan integrasi ayat yang sesuai dengan materi, yang nantinya dijadikan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, dan telah dinyatakan valid berdasarkan para ahli, dan praktis berdasarkan respon dari peserta didik. Tahap ini meliputi:

a. Validasi ahli

Validasi ahli berfungsi untuk memvalidasi konten materi ekonomi dalam media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman sebelum dilakukan uji coba, dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh para ahli media, ahli materi dan ahli agama sehingga dapat diketahui apakah media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman ini layak untuk diterapkan atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro, guru mata pelajaran ekonomi di MA Assa'adah GIS Gunung Sugih, dan guru agama di MA Assa'adah GIS Gunung Sugih. Validator ini terdiri dari ahli media (Fajri Arif Wibawa, M.Pd), ahli materi (M. Saefodin, S.Pd), dan ahli agama (Miftakhul Aziz, S.Pd.I). Hasil validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang dikembangkan.

Validasi produk disini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menentukan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Tujuan validasi ahli yaitu untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat. Setelah produk yang dibuat dinyatakan valid berdasarkan penilaian para ahli maka langkah selanjutnya yaitu diujicobakan.

b. Uji coba produk

Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan terhadap peserta didik yang merupakan subjek penelitian, hasil pada tahap ini berupa respon dari peserta didik. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba kelompok kecil yang bertujuan

untuk mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran *E-comic* terintegrasi nilai keislaman yang dikembangkan.

4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, dimana pada tahap ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Akan tetapi dalam penelitian ini tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan secara mendalam karena keterbatasan waktu.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, sehingga diperlukan teknik yang tepat agar menghasilkan data yang sesuai. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket validasi.

a. Wawancara

Instrumen ini berupa daftar wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik MA Assa'adah GIS Gunung Sugih tentang media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengetahui masalah yang dapat dijadikan potensi dalam pengembangan media pembelajaran.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipasi responden mengisi pertanyaan atau pernyataan, kemudian diisi dengan lengkap. Setelah diisi lalu dikembalikan kepada peneliti. Angket yang digunakan dalam pengembangan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman adalah ahli media, ahli materi, dan ahli agama yang bertujuan untuk memvalidasi produk yang telah dihasilkan. Dan angket respon peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terkait produk yang telah dibuat.

1. Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media ini berisikan 21 pernyataan yang akan diisi oleh ahli media guna untuk menguji kelayakan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman, yang telah dibuat agar dapat diujikan kepada peserta didik. Adapun indikator yang diamati pada aspek kelayakan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman antara lain: 1) aspek kualitas isi dan tujuan, 2) aspek kualitas penulisan, 3) aspek keselarasan penempatan letak gambar, 4) aspek warna serta ukuran tulisan, 5) aspek keindahan

gambar pada media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman. Angket akan diberikan kepada ahli media yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Metro.

2. Angket validasi ahli materi

Angket ini berisikan 17 pernyataan terkait kualitas isi dan cakupan materi dalam media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman. Angket ini akan diberikan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas XI MA Assa'adah GIS Gunung Sugih.

3. Angket validasi ahli agama

Angket validasi ahli integrasi nilai keislaman digunakan untuk memperoleh nilai mengenai kesesuaian dan kelayakan keterpaduan konsep isi media dengan ayat-ayat Al-qur'an yang disajikan dalam komik. Angket ini berisikan 13 pernyataan terkait aspek keterkaitan isi dengan nilai-nilai keislaman.

Adapun langkah-langkah validasi yang dilakukan agar mendapatkan produk yang layak dan sesuai dengan kebutuhan, antara lain:

- 1) Menunjukkan media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman
- 2) Memberikan lembar angket kepada ahli media, ahli materi, dan ahli integrasi nilai keislaman sebagai validator untuk menilai produk yang telah dihasilkan.
- 3) Memeriksa kembali angket yang telah diisi oleh validator.
- 4) Merevisi produk.
- 5) Memberikan lembar pernyataan validasi kepada validator.
- 6) Produk dinyatakan layak oleh validator.

4. Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik berisikan 17 pernyataan yang akan diberikan kepada 22 orang siswa kelas XI MA Assa'adah GIS yang digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert berkriteria lima tingkat respon (Riduwan dan Akdon, 2013: 16) diantaranya yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pedoman skor jawaban ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Skor Jawaban untuk Angket

Skor	Kriteria untuk Ahli
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 16)

D. Teknik Analisis Data

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara mengelompokkan jenis-jenis data yang diperoleh sehingga peneliti mudah memahami data dan menarik kesimpulan.

a. Valid

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \dots\dots (1)$$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18)

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Penafsiran Persentase Angket

Skala Penilaian	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	81 <N≤ 100
4	Kuat	61 <N≤ 80
3	Cukup	41 <N≤ 60
2	Lemah	21 <N≤ 40
1	Sangat Lemah	0 <N≤ 20

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18)

Berdasarkan kriteria tersebut, media *E-comic* terintegrasi nilai keislaman dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor $81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$ dan $61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$ atau pada kriteria sangat layak dan layak. Penelitian ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli memenuhi skor minimal $61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$ atau pada kriteria layak. Oleh karena itu, akan dilakukan perbaikan ulang apabila masih belum memenuhi kriteria layak dan kriteria baik.

b. Praktis

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \dots\dots (2)$$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18)

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala Penilaian	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	81 <N ≤ 100
4	Kuat	61 <N ≤ 80
3	Cukup	41 <N ≤ 60
2	Lemah	21 <N ≤ 40
1	Sangat Lemah	0 <N ≤ 20

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18)

Berdasarkan kriteria tersebut data hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat digunakan peserta didik. Penelitian ini dinyatakan praktis apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian peserta didik memenuhi kriteria minimal $61 \leq \text{skor} \leq 80$ atau pada kriteria kuat.