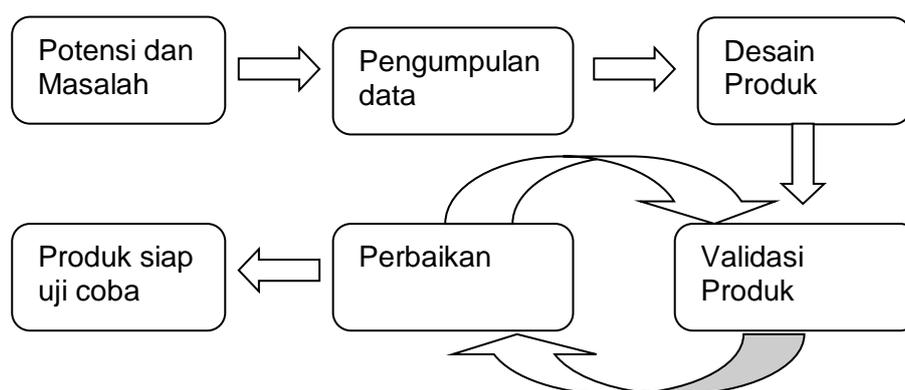


BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Komik Digital. Perancangan komik dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:225). Penelitian ini mengembangkan komik digital melalui sebuah aplikasi comic life. Pembuatan komik digital ini melalui beberapa tahapan seperti mengumpulkan data-data terkait masalah dan potensi yang layak untuk dikembangkan di sekolah. Dalam penelitian ini tahapan menggali potensi dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah, kemudian juga menanyakan masalah yang ada terkait dengan pembelajaran. hasilnya, potensi yang ada untuk dikembangkan adalah bahwa setiap peserta didik memiliki fasilitas belajar yang cukup lengkap dan dapat mengakses internet di sekolah. Masalahnya adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran dapat menurunkan minat dan ketertarikan peserta didik. Tahapan selanjutnya adalah mengumpulkan data melalui studi literatur dan penelitian terdahulu yang terkait. Setelah itu barulah mendesain produk dan melakukan pengujian kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil modifikasi metode R&D dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1 : Tahapan Pengembangan Media

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan maka prosedur atau langkah-langkah pengembangan media dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan observasi langsung ke sekolah untuk mencari data tentang potensi yang ada disekolah tersebut, baik itu fasilitas dan sarana peserta didik dalam belajar. Observasi dilakukan juga dengan mewawancarai guru terhadap permasalahan pembelajaran sejarah selama proses berlangsung.

2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data sebagai sumber dalam pembuatan komik digital serta peralatan yang mendukung pembuatan komik digital seperti perangkat komputer/laptop. Data yang dikumpulkan berupa buku paket yang memuat materi Proklamasi kemerdekaan yang digunakan untuk referensi materi, kurikulum untuk menjabarkan standar kompetensi yang harus dicapai peserta didik, serta komik yang dijadikan sebagai contoh pengembangan komik digital.

3. Tahap Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan desain media. Komik digital ini didesain dengan menggunakan *aplikasi pembuat komik* antara lain *Comic Life Versi 3.5.1*. Peneliti akan melakukan tiga langkah dari tahap desain produk, yakni:

a. Penyusunan Materi

Pada langkah ini disusun materi yang sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta akan disesuaikan pada komik digital pembelajaran tersebut.

b. Penyusunan Skenario komik

Langkah selanjutnya adalah menyusun skenario komik. Skenario disusun dengan mempertimbangkan materi yang telah disusun sebelumnya.

c. Pembuatan Komik

Pada tahap pembuatan komik ini peneliti akan meminta bantuan dari desainer grafis.

4. Tahap Validasi Produk

Komik yang dihasilkan pada desain produk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian di telaah oleh dosen pembimbing untuk mendapat beberapa saran sekaligus divalidasi. Komik yang sudah divalidasi oleh dosen pembimbing kemudian diserahkan kepada validator lainnya untuk divalidasi dan mendapat masukan kembali agar dihasilkan komik digital yang baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran. Validasi yang akan dilakukan terdiri dari validasi untuk desain komik digital, validasi untuk materi, dan validasi untuk bahasa. Masing-masing validasi akan dilakukan oleh minimal 3 validator.

5. Tahap Perbaikan Produk

Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan desain. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran-saran dari validator. Untuk memperbaiki desain, peneliti dibantu editor komik digital.

6. Tahap Ujicoba produk

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan, tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba desain di SMK Muhammadiyah 1 Metro. Ujicoba dalam penelitian ini dilakukan kepada kelompok sampel kecil yang berjumlah 10 orang. Peneliti berperan sebagai guru dan memanfaatkan komik digital untuk pembelajaran pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peserta didik diminta untuk mempelajari materi di komik digital dan memberikan respon tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan. Selain itu, pada tahap ini dosen, dan guru juga diminta untuk memberikan penilaian tentang kualitas komik digital ini sebagai media pembelajaran. (Hasil Ujicoba dapat dilihat dilampiran).

C. Instrumen Pengembangan

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang dibuat yaitu angket untuk uji validasi ahli dan angket respon guru dan peserta didik. Bentuk format angket dibuat dua bagian, bagian pertama untuk menilai media yang dikembangkan dan bagian kedua berisi saran dan komentar dari responden terhadap media yang akan dikembangkan.

D. Teknik Analisis Data

Setelah instrumen diberikan kepada subjek uji coba maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah menganalisis data. Tahapan

analisis data adalah mengubah pengisian instrumen angket yang berupa tanda ceklist pada kolom penilaian menjadi data kuantitatif berupa skor dengan menggunakan skala likert. Sugiyono (2012:107) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Pedoman penskoran dengan menggunakan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Penskoran Angket

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Tahap selanjutnya adalah menghitung tingkat kelayakan atau kevalidan suatu produk dan meningkat kepraktisan suatu produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil penskoran angket. Adapun rumus untuk menguji kelayakan dan kepraktisan produk adalah sebagai berikut:

1. Valid atau Layak

Menurut Ridwan dan Akon (2013:18) rumus untuk mengolah data perkelompok dari keseluruhan item adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Interpretasi Hasil Validasi

Skala Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Layak	$80 < N \leq 100$
4	Layak	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Layak	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < N \leq 20$

Berdasarkan Tabel 3 interpretasi kelayakan tersebut di atas, jika persentase yang diperoleh dari perhitungan adalah $60 < N \leq 80$ sampai dengan $80 < N \leq 100$, maka produk yang dihasilkan sudah dinyatakan layak atau valid dan dapat dilanjutkan ke tahap ujicoba terbatas atau kelompok kecil dengan syarat merevisi kembali produk berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli.

2. Analisis Kepraktisan Produk

Analisis data kepraktisan produk dihitung berdasarkan perolehan skor angket respon peserta didik dan guru sebagai subjek ujicoba. Untuk menghitung praktis atau tidaknya suatu produk digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan responden}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Interpretasi Kepraktisan Suatu Produk

Skala Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Praktis	$80 < N \leq 100$
4	Praktis	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Praktis	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Praktis	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 20$

Berdasarkan Tabel 4 di atas, jika persentase yang diperoleh dari perhitungan adalah $60 < N \leq 80$ sampai dengan $80 < N \leq 100$, maka produk yang dihasilkan sudah dinyatakan praktis dan dapat digunakan dengan syarat merevisi kembali produk berdasarkan saran yang diberikan oleh guru atau responden.

