

BAB III

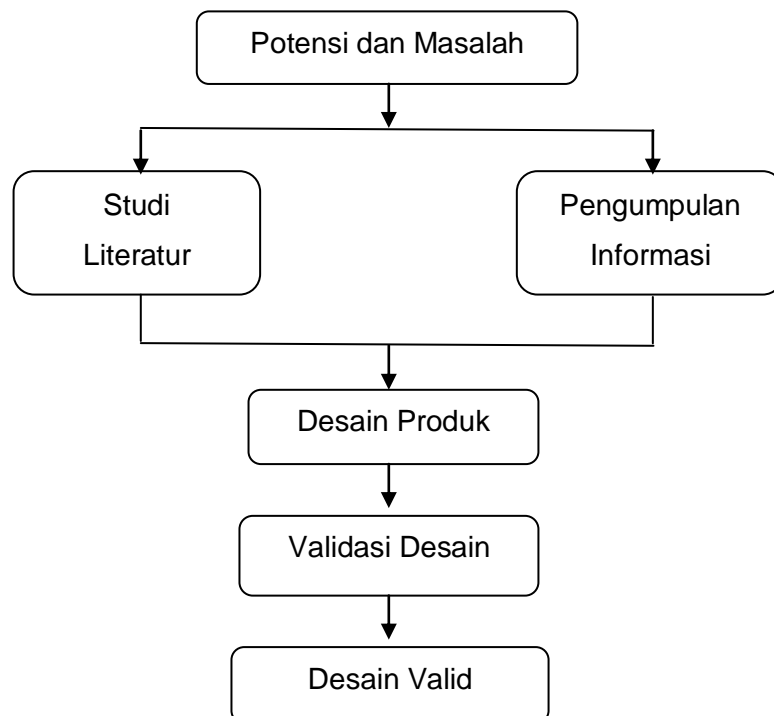
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2017:407) menyatakan bahwa :

“Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan suatu produk digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat.”

Dengan ini untuk dapat menghasilkan suatu produk dalam penelitian dapat dilihat dari analisis kebutuhan agar dapat berfungsi secara meluas di masyarakat maka diperlukannya sebuah pengujian produk yang disebut dengan pengujian keefektifan produk. Oleh karena itu penelitian pengembangan memerlukan beberapa tahapan. Berikut tahapan prosedur penelitian pengembangan level satu yang merujuk pada model pengembangan R&D yang diadaptasi dari hasil riset penelitian Sugiyono sebagai berikut :



Gambar 2. Prosedur Pengembangan R&D level 1 menurut Sugiyono.

Berikut penjelasan dari gambar 2 :

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki kapasitas untuk dikembangkan (Sugiyono 2017:55). Masalah juga dapat dijadikan sebagai potensi jika dapat mendayagunakannya. Masalah itu sendiri terjadi ketika terdapat penyimpangan antara harapan dengan kenyataannya atau yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi dengan suatu penelitian dan pengembangan dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau system yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Pada tahap ini setelah melakukan wawancara di SMA Muhammadiyah 1 Purbolinggo didapati sebuah masalah dalam pembelajaran sejarah yaitu belum tersedianya media pembelajaran sejarah E-komik tokoh sejarah dan kurangnya pemahaman akan materi tentang Siti Walidah. Akan tetapi disamping itu terdapat sebuah potensi untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Purbolinggo.

2. Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya mengumpulkan informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Tahap ini ditujukan untuk menemukan landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk.

Penelitian ini melakukan studi literasi untuk pengumpulan informasi yang akan digunakan sebagai bahan perencanaan pembuatan produk guna untuk mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Pada tahap ini proses pembuatan desain produk atau rancangan awal dari pengembangan potensi disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik lapangan. Yang nantinya akan divalidasi oleh pakar atau praktisi. Dengan berdasarkan format penulisan E-komik yang sistematis dengan langkah pertama yaitu menentukan materi tentang Siti Walidah yang akan dikembangkan, kemudian langkah berikutnya yaitu membuat naskah cerita untuk E-komik. Lalu langkah berikutnya membuat konsep pada produk dan langkah selanjutnya mendesain produk sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan suatu proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan para ahli untuk menilai produk.

Tahap ini merupakan proses penilaian kelayakan dari produk yang dibuat. Pada penelitian ini validasi produk akan dilakukan oleh pakar dan praktisi (ahli materi dan media). Dengan masukan dan saran dari pakar dan praktisi maka nantinya isi dan desain produk akan diperbaiki sehingga menjadi produk yang teruji secara internal.

5. Desain Valid

Setelah diperbaiki, maka desain produk menjadi desain yang teruji secara internal. Jadi penelitian level satu berhenti sampai menghasilkan rancangan yang teruji secara internal.

Setelah proses validasi dilakukan maka akan diketahui kelemahan dan kekuatannya, yang selanjutnya akan dilakukan perbaikan untuk mengetahui kekurangan produk lalu meminta kembali saran sampai produk dinyatakan layak sebagai media pembelajaran E-komik.

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahapan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertempat di kelas XI Isos SMA Muhammadiyah 1 Purbolinggo. Dengan sumber data primer yang diperoleh langsung dari sumbernya dengan observasi terhadap pembelajaran sejarah dan melakukan wawancara di SMA Muhammadiyah 1 Purbolinggo dengan guru mata pelajaran Sejarah Indonesia Wajib kelas XI ibu Rosdiani S.Pd dan sumber data sekunder yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan sesuai dengan penelitian ini seperti jurnal dan buku.

Pada tahapan pengembangan penelitian ini dilakukan dengan tahap uji internal dengan tim validator (materi dan media) lalu setelah dinyatakan layak maka akan diuji cobakan kepada kelompok kecil yaitu dengan 10 responden. Uji internal pada penelitian ini dilakukan dengan dua tahap berikut pemaparan uji internal tahap 1 dan tahap 2 :

1) Uji internal tahap 1

Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrument uji yang telah dibuat. Berikut tahapan poin-poin yang dijadikan uji kelayakan produk :

- a. Menentukan indikator penilaian yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan
- b. Melaksanakan penyusunan instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah dibuat
- c. Melaksanakan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh pakar atau praktisi (ahli materi dan media)
- d. Revisi tahap 1 dengan berdasarkan saran dari pakar atau praktisi (ahli materi dan media)

2) Uji internal tahap 2

Pada tahap ini dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan media sampai mendapatkan rekomendasi bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Berikut tahapan uji internal tahap 2 :

- a. Melakukan kegiatan analisis pada data-data yang diperoleh pada uji kelayakan dan melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari pakar atau praktisi.
- b. Konsultasi hasil dari produk yang dikembangkan yang akan diperbaiki kepada pakar atau praktisi.

Setelah dilakukan uji internal tahap 1 dan tahap 2 kepada para pakar atau praktisi data-data yang diperoleh dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi produk yang akan dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari para pakar atau praktisi untuk memperoleh produk yang layak digunakan untuk kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Purbolinggo.

2. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman tentang istilah yang dipergunakan dalam penulisan judul pada penelitian ini, maka istilah tersebut perlu untuk dijelaskan. adapun istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang membantu proses belajar siswa, sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

- b. E-komik merupakan gambar yang di iringi dengan teks yang terangkai menjadi sebuah alur cerita yang dimuat dalam komik digital. E-komik yang digunakan merupakan E-komik pendidikan yang didalamnya berisikan tentang perjuangan seorang tokoh sejarah Indonesia. E-komik dalam penelitian ini berisikan tentang cerita kisah perjuangan Siti Walidah.
- c. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mempelajari tentang peristiwa masa lalu untuk menumbuhkan pemahaman tentang terjadinya proses peristiwa pada masa lalu. Pada penelitian ini diartikan pada pengetahuan siswa yang berbeda dari saat sebelum mengenal tokoh sejarah dengan setelah mempelajari tokoh sejarah dengan menggunakan media pembelajaran E-komik.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen berfungsi untuk mempermudah dalam suatu pelaksanaan. Selain merancang media pembelajaran E-komik disusun juga instrument penelitian yang digunakan untuk menilai E-komik yang dikembangkan. Berdasarkan dengan tujuan penelitian, dirancang serta disusun instrument sebagai berikut :

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan pada saat pra-penelitian. Instrumen pada penelitian ini dalam bentuk non tes yang berupa wawancara yang dilakukan kepada guru dan peserta didik, yang kemudian disusun untuk mengetahui bahan ajar seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan studi pendahuluan juga berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran E-komik.

2. Instrument Validasi Ahli

a. Instrument Validasi Ahli Materi

Instrument ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi materi pada E-komik yang berfungsi untuk menilai kelayakan materi yang disajikan. Yang dilakukan oleh dosen dan guru mata pelajaran.

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrument ini berbentuk angket validasi terkait pengembangan produk pada media E-komik. Peran dari ahli media ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dari segi penggunaan gambar, teks dan warna.

Penelitian ini menggunakan skala angket validasi yaitu skala *likert*. Menurut Sugiyono (2017:165) bahwa skala *likert* untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau kelompok tentang sebuah fenomena sosial. Berikut tabel skala *likert* dan bobot skor menurut Sugiyono :

Tabel 3. Skala *Likert*

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono (2017:165)

$$\text{Perseentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Penilaian}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil persentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti. Menurut Arikunto (2009:44) menyatakan sebagai pembagian kategori kelayakan ada lima dan skala tersebut menggunakan rentang dari bilangan persentase dan nilai minimal 10% dan maksimal 100%. “ Berikut tabel kategori kelayakan menurut Arikunto :

Tabel 4. Kategori Kelayakan

No.	Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1	>21%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Sumber : Arikunto (2009:44)

Berdasarkan dari kategori diatas maka dapat diketahui tentang kelayakan media yang harus dikembangkan agar dapat dikatakan layak untuk digunakan jika persentasenya yang diperoleh dari setiap para ahli dan kelompok kecil berada di rentang 81%-100% skor dan 61%-80% dengan kriteria “sangat Layak” dan “Layak”. Namun jika presentase yang didapat kurang dari nilai tersebut maka dapat dikatan belum layak untuk digunakan dan memerlukan perbaikan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Maka tehnik pengumpulan data pada metode kualitatif menurut Sugiono

(2017:222) yaitu dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), *questioner* (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.

Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berikut penjelasan metode pengumpulan data pada penelitian ini :

a. *Observasi* (pengamatan)

Observasi adalah bagian dari pengumpulan data langsung dari lapangan (Raco 2010:112). Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur atau terencana kepada sumber data. Jadi objek sumber data yang diteliti sudah mengetahui sejak awal.

b. *Interview* (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai pengumpulan data apabila dalam penelitian memerlukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan juga untuk mengetahui hal-hal serta jumlah dari responden. Dalam penelitian dan informasi yang didapat digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan media pembelajaran E-komik. Dalam penelitian ini menggunakan tehnik wawancara terstruktur sehingga system atau daftar pertanyaan sudah diketahui sebelumnya oleh responden. Dan pertanyaan pada wawancara ini menggunakan pertanyaan terbuka sehingga pada wawancara ini tidak menuntut keteraturan.

c. *Questioner* (angket)

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden. Pada penelitian ini menggunakan angket berupa tertutup atau terbuka. Angket digunakan ketika saat tahap evaluasi dan uji coba E-komik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap dari dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel atau dapat dipercaya jika didukung dengan dokumen-dokumen. Pada penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa foto dan tulisan (analisis KI dan KD).

D. Tehnik Analisis Data

Tehnik analisis data pada penelitian ini menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif dengan memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran E-komik. Data berupa saran dan masukan dari para

ahli yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran E-komik.

Setelah memperoleh data yang dibutuhkan maka selanjutnya dapat mendeskripsikan atau menyimpulkan. Dalam penelitian ini menggunakan berbagai sumber tertulis mengenai tokoh sejarah Siti Walidah. menganalisis data tersebut dengan menggunakan proses berpikir induktif, untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Selanjutnya dengan langkah-langkah dalam mengelola data-data dan pengembangan dengan menyusun data, klasifikasi data, serta pengumpulan data. Berdasarkan metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengembangan, maka penelitian ini melakukan penyusunan data dari suatu kajian dengan data yang diperoleh dari sumber tertulis dan dikembangkan lagi agar hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini.