

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pemilihan teknik analisa data yang tepat sangat dipengaruhi oleh penentuan jenis penelitian. Jenis penelitian yang dijalankan ialah Research and Development (R&D), yang termasuk serangkaian proses untuk mengembangkan produk baru ataupun meningkatkan produk yang sudah ada guna mengatasi masalah yang dihadapi. R&D termasuk dalam kategori penelitian kombinasi, yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan data yang valid, reliabel, serta objektif.¹ R&D juga bisa diartikan sebagai metode penelitian yang tujuannya ialah untuk menciptakan produk baru ataupun mengembangkan produk lama menjadi hal baru yang bisa dipergunakan sebagai pemecahan masalah.² Penelitian ini dijalankan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi sholat berjamaah untuk pembentukan karakter religius pada siswa dengan memakai komik Islam sebagai media pengembangannya.

B. Prosedur Penelitian

Metode penelitian ini memadukan metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif untuk dipergunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian guna memperoleh data yang lebih lengkap, valid, terpercaya serta objektif.³ Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan, atas hal itu maka penulis memakai prosedur penelitian pengembangan produk. Media yang bakal dikembangkan untuk menjadi sebuah produk ialah komik islam yang bisa dipergunakan oleh guru dan siswa untuk pembentukan karakter religius pada siswa. Kegiatan yang dijalankan dimulai dengan melakukan observasi lapangan, membuat media pembelajaran berupa komik Islam “Fadhilah Sholat Berjamaah”, kemudian menguji kelayakan produk dengan mengajukan produk pengembangan beserta rangkaian angket

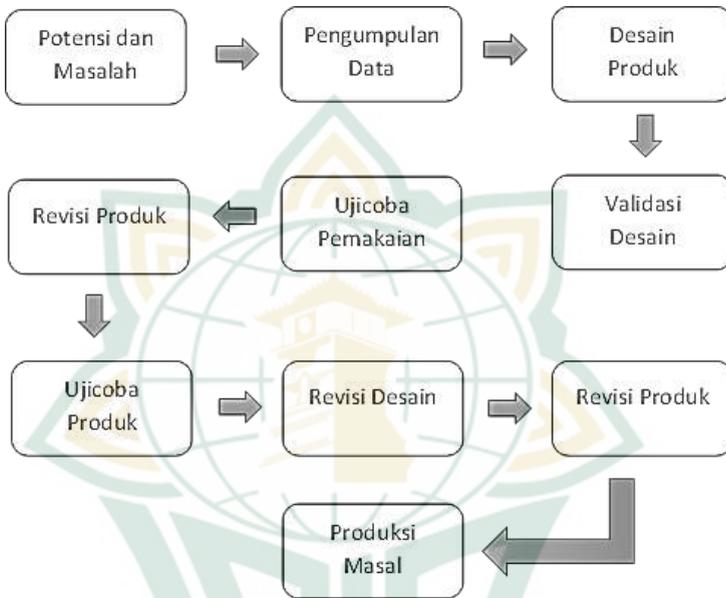
¹ Sugiyono, *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 5

² Yuberti, “*penelitian dan Pengembangan yang Belum Diminati dan Prespektifnya*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al Biruni*, vol 3 no 2 (2014), 13.

³ Sugiyono, *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development)*... 21

evaluasi kepada validator untuk menilai apakah pengembangan produk sudah sesuai ataupun belum dan memberi kritik serta saran untuk perbaikan, dengan tahapan seperti berikut:⁴

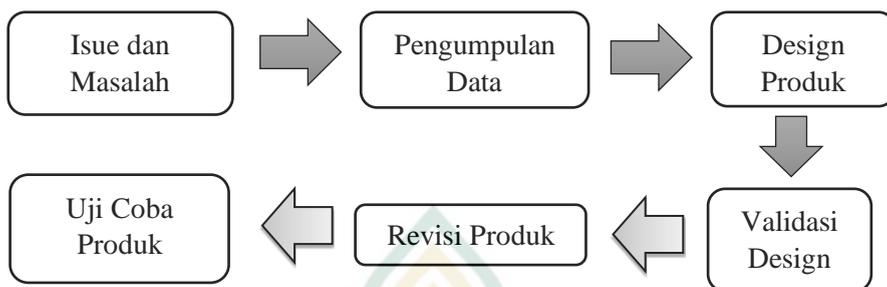
Gambar 3.1
Langkah Research and Development (R&D) oleh Sugiono



Metode R&D (*Research and Development*) ini meliputi Isu ataupun masalah, pengumpulan data, design produk, validasi design, revisi design, uji coba design, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, serta produk massal. Namun, melihat kondisi terkini akibat terbatasnya waktu, penulis ingin membatasi langkah itu menjadi enam langkah kajian. Adapun prosedur yang dijalankan penulis ialah seperti berikut:

⁴ Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*,

Gambar 3.2
Langkah-langkah penelitian yang akan dipergunakan



Langkah-langkah pengembangan model ini memenuhi persyaratan kajian pengembangan pendidikan yakni kajian produksi ataupun pengembangan produk yang tentunya membutuhkan pengujian dari beberapa ahli seperti uji design, serta uji coba produk. Penjelasan dari beberapa tahapan pengembangan kajian di atas ialah sebagai berikut:

1. Isu dan Masalah

Isu melibatkan berbagai hal yang bisa meningkatkan nilai ketika dipergunakan, sementara masalah terjadi ketika ada perbedaan antara harapan serta kenyataan. Hasil pra penelitian yang dijalankan selama pandemi memperlihatkan jika siswa cenderung memakai gadget secara berlebihan serta tidak jarang mereka cepat bosan belajar serta saat memakai gadget siswa juga terkadang sampai lupa dengan waktu sholat. Pendidik membutuhkan media yang menarik, bisa memberi stimulus motivasi pada siswa, serta media yang mengembalikan minat baca siswa. Hasil wawancara yang dijalankan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Ibu Puji Lestari, S.Ag memperlihatkan jika untuk merangsang siswa supaya mau belajar dan untuk meningkatkan karakter religius siswa dibutuhkan media selain perangkat lunak yang bisa merefresh otak siswa, yang bisa memberi hiburan serta pendidikan kepada siswa selain memakai perangkat elektronik untuk membantu siswa dalam belajar.⁵

⁵Puji Lestari, Wawancara pra penelitian Guru Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) , dilakukan 17 Agustus 2020.

2. Pengumpulan Data

Isu-isu dan masalah yang ditemukan dalam pra penelitian akan dikumpulkan sebagai data awal sebelum melakukan kajian serta akan dipergunakan sebagai riset untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti kemudian mencari informasi tentang media pembelajaran selain media pembelajaran lunak. Hasil pengumpulan informasi penulis sudah menghasilkan media pembelajaran baru yakni komik islami.

3. Design Produk

Peneliti mencoba membuat desain produk yang bakal dikembangkan sesuai dengan hasil riset pra kajian tentang media pembelajaran. Desain produk yang coba dibuat ialah media pembelajaran buku berbasis komik islami dengan materi “sholat berjamaah” untuk meningkatkan pembentukan karakter religius siswa.

4. Validasi Design

Validasi desain ialah suatu langkah evaluasi yang dipergunakan untuk menentukan apakah desain produk dalam bentuk media itu logis dan efektif. Hal itu dikarenakan verifikasi melibatkan penilaian sesuai dengan pengamatan serta fakta-fakta yang terlihat di lapangan.⁶

Sesuai dengan definisi di atas, langkah selanjutnya ialah menguji validitas desain yang terkait dengan materi serta media pembelajaran buku berbasis komik Islam tentang sholat berjamaah. Uji validasi ini akan dijalankan oleh para ahli dalam bidang materi serta ahli media, guna memahami kelebihan serta kekurangan dari produk yang dihasilkan. Penggunaan instrumen penilaian dalam bentuk angket dipergunakan untuk mengumpulkan data, di mana para validator dan responden akan menjawab pertanyaan ataupun pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Para validator ahli ialah:

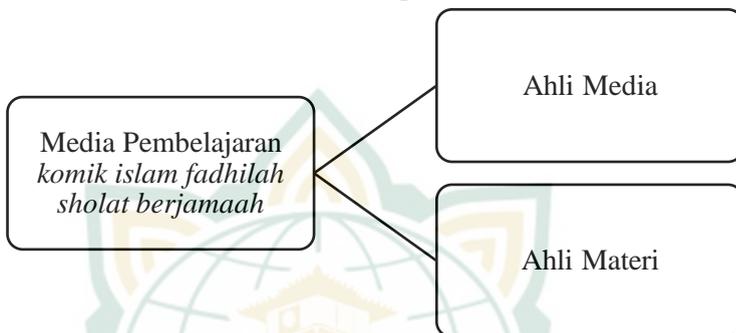
- a. Dosen Media : Drs. Ulin Nuha, M.Pd.
- b. Dosen Materi Sholat Berjamaah : Puspo Nugroho, M.Pd.I

Dua ahli yang sama-sama menjadi Dosen di IAIN Kudus memiliki kemampuan serta kualifikasi yang baik.

⁶ Sugiono, *Metode.. penelitian..Kuantitatif,..Kualitatif,..dan..R&D...*,

Mereka bertugas untuk mengevaluasi struktur dan isi dari instrumen *Komik Islam Fadhilah Sholat Berjamaah* yang sudah dibuat. Tujuannya ialah untuk menilai tingkat validitas dan keandalan yang sesuai serta cocok.

Gambar 3.3
Validasi Design



5. Revisi Produk

Tujuan revisi produk ialah untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan oleh validator sesudah tahap validasi sebelumnya, dengan kelemahan itu bisa diketahui melalui hasil validasi. Selanjutnya, penulis merevisi produk sesuai dengan masukan serta komentar yang diberikan oleh para ahli. Hasil revisi produk ini dipergunakan untuk menciptakan media pembelajaran berupa buku komik Islam yang berfokus pada *fadhilah sholat berjamaah*.

6. Uji Coba Produk

Produk yang diverifikasi akan dilanjutkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dijalankan untuk memperoleh data tentang keefektifan media komik islam *fadhilah sholat berjamaah* terhadap pembentukan karakter religius siswa. Pengujian produk dijalankan dalam dua tahap yakni uji coba telaah pakar, serta uji coba kelompok kecil.

a. Uji Coba Telaah Pakar

Uji telaah pakar ini dijalankan kepada guru mata pelajaran PAI tentang materi *sholat berjamaah*. Uji telaah pakar ini dirancang untuk mengecek produk yang sudah dihasilkan, kemudian meminta guru untuk memberi saran perbaikan produk .

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Sesudah dijalankan pengujian kepada para pakar materi yakni guru Pendidikan Agama Islam (PAI), lalu

Beberapa responden terlibat dalam pengujian produk yang diberikan kepada mereka. Uji coba ini melibatkan sejumlah siswa yang diminta untuk meninjau produk yang sudah diproduksi, kemudian mengisi kuisioner ataupun angket.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dijalankan kepada siswa-siswi SMP N 2 Jekulo Kudus kelas VIII H dengan memakai buku cetak komik islam, angket, serta tes. Buku cetak komik Islam diberikan kepada para siswa sebagai bahan untuk penelitian serta pengembangan media pembelajaran, angket dipergunakan guna memahami pendapat sesudah mempelajari media pembelajaran komik islam “*fadhilah sholat berjamaah*”, sementara instrumen tes dipergunakan untuk mengukur tingkat religius siswa sebelum dan sesudah diberikan komik. Setting kajian ini dijalankan pada bulan Juni 2023.

Gambar 3.4
Jumlah sampel Penelitian



D. Teknik Pengambilan Sampel

Harapannya, sampel bisa merepresentasikan karakteristik populasi yang terkait. Pengambilan sampel yang ideal memiliki atribut berikut ini⁷:

1. Mampu memberi gambaran yang bisa diandalkan dari keseluruhan populasi yang sedang diteliti.
2. Mampu menentukan tingkat presisi ataupun akurasi dari hasil kajian dengan mengukur penyimpangan standar dari estimasi yang diperoleh.
3. Sederhana dalam pelaksanaannya sehingga mudah dijalankan.

⁷ Masrukhin, *Metodologi penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Stain Kudus, 2009), 47

4. Mampu memberi informasi sebanyak mungkin dengan biaya yang seefisien mungkin.

Penulis memakai metode Simple Random Sampling, di mana secara acak diambil anggota sampel dari populasi tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁸ Cara ini dipilih karena populasi kelas 8H cenderung lebih homogen dibanding kelas lainnya, dikarenakan kelas 8H termasuk kelas unggulan dengan tingkat prestasi yang cenderung hampir sama.

Simple random sampling hanya bisa dijalankan pada populasi yang homogen untuk mendapatkan sampel yang representatif. Cara ini lebih ringkas jika dipergunakan pada populasi yang tidak terlalu besar. Pengambilan sampel secara random sederhana dijalankan dengan mengundi daftar nama yang menjadi populasi.⁹

E. Subjek dan Objek Uji Coba

Penelitian pengembangan ini dijalankan hingga tahap uji coba kelompok kecil pada 20 siswa di kelas VIII H. Subjek uji coba yang terlibat ialah dua dosen ahli (ahli media serta ahli materi), 2 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta 20 siswa kelas VIII H. Sementara objek uji coba yang diteliti ialah pengaruh media komik terhadap karakter religius siswa serta kualitas media pembelajaran meliputi aspek kelayakan isi, serta kelayakan penyajian.

F. Instrumen Pengumpul Data

Terdapat dua teknik yang bisa dipergunakan sebagai alat evaluasi pendidikan karakter, yakni:

1. Teknik Tes

Tes ialah suatu prosedur yang terstruktur dan obyektif untuk mengumpulkan data ataupun informasi yang diinginkan mengenai individu tertentu. Tes ini dijalankan dengan memakai serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh orang yang sedang diuji. Teknik pengujian ini dipergunakan untuk mengevaluasi berbagai keterampilan, seperti

⁸ Masrukhin, *Metodologi penelitian Kuantitatif ...*, 143

⁹ Saifuddin Azwar, *Metode penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 81

pengetahuan yang sudah dipelajari, kemampuan mental, bakat, minat, serta potensi umum.¹⁰

2. Teknik Nontes

Evaluasi dengan teknik nontes bisa diklasifikasikan menjadi:

a. Pengamatan (observasi)

Evaluasi yang dijalankan secara langsung terhadap perilaku, sikap, karakter anak dalam situasi tertentu. Pada pengamatan ini memerlukan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.

b. Wawancara (*interview*)

Teknik evaluasi dijalankan melalui percakapan (dialog), baik secara langsung ataupun tidak langsung. Alat yang dipergunakan ialah daftar pertanyaan.

c. Angket (kuesioner)

Daftar pertanyaan tertulis, yang bisa dijawab oleh siswa yang dinilai ataupun oleh orang yang dipercaya mengetahui siswa dengan baik, seperti wali murid ataupun wali kelas.

d. Sosiometri

Penilaian untuk menentukan pola ketertarikan serta posisi siswa dalam suatu kelompok. Sosiometri ialah alat yang tepat untuk mengevaluasi hubungan antara individu dan hubungan sosial.¹¹

e. Studi Dokumenter

Studi dokumenter ialah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan serta menganalisa dokumen, baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik. Dokumen yang terkumpul diseleksi sesuai dengan tujuan serta fokus masalah.¹²

Instrumen yang bakal dipergunakan pada kajian serta pengembangan media pembelajaran komik islam “fadhilah sholat berjamaah” ialah wawancara, angket, serta tes.

¹⁰ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 268

¹¹ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)...*, 268-269

¹² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 221-222.

G. Jenis Data

Jenis data yang penulis peroleh pada tahap validasi oleh beberapa validator media meliputi kesesuaian media pembelajaran sesuai dengan tinjauan dari ahli mengenai materi serta media serta penerapan seluruh isi media pembelajaran pada siswa dari hasil uji coba produk. Penulis memperoleh data itu di atas dari ahli media, ahli materi, guru Pendidikan Agama Islam dan siswa SMP 2 jekulo kudus, yang dijalankan dengan cara wawancara, dokumentasi serta pembagian angket kepada siswa SMP 2 Jekulo Kudus.

1. Data dari ahli Media

Berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek media yakni mengenai kemudahan penggunaan media pembelajaran, kemenarikan ilustrasi gambar komik yang disajikan, penggunaan kombinasi warna, urutan penyajian, serta tampilan media komik Islam Fadhilah Sholat Berjamaah.

2. Data dari ahli Materi

Berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek isi materi yakni kesesuaian materi yang disajikan dengan materi yang seharusnya, kejelasan materi yang disampaikan, keruntutan materi, serta kesesuaian desain komik dengan materi.

3. Data dari Pendidik dan peserta didik

Berupa kualitas produk ditinjau dari persepsi guru Pendidikan Agama Islam dan Siswa SMP 2 Jekulo Kudus mengenai kemenarikan media Komik Islam Fadhilah Sholat Berjamaah, serta data perubahan karakter siswa sebelum dan sesudah memakai produk.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dipergunakan berupa gambar, ataupun foto pembagian media, serta proses uji coba produk terhadap media Komik Islam Fadhilah Sholat Berjamaah.

5. Instrumen Pengumpulan Angket

Instrumen termasuk alat bantu kajian untuk mengumpulkan data oleh penulis dengan cara melakukan pengukuran. Validitas yang didapat akan ditentukan oleh kualitas instrumen yang dipergunakan. Instrumen angket dipergunakan guna memahami respon seseorang terkait sebuah permasalahan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisa termasuk proses penyusun data secara sistematis yang didapat dari wawancara serta dokumen, dengan membagi data ke dalam kategori serta menarik kesimpulan, sehingga memudahkan diri sendiri serta orang lain untuk memahaminya.¹³ Penelitian ini berfokus pada kelayakan serta daya tarik ataupun kemenarikan media pembelajaran, serta teknik yang dipergunakan penulis ialah kuesioner ataupun angket.

1. Analisis Validasi.Ahli

Angket validasi ahli terkait penyajian, kesepadanan isi serta kesepadanan media pembelajaran buku berbasis *komik islami* dengan materinya ialah fadhilah sholat berjamaah untuk membentuk karakter religius siswa. Setiap jawaban mempunyai nilai yang berbeda yang memperlihatkan tingkat kelayakan media. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata perindikator ialah seperti berikut:¹⁴

$$x = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

- x : Nilai rata-rata perindikator
- $\sum xi$: Jumlah total nilai jawaban responden
- n : Banyaknya responden

Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari persentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:¹⁵

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan :

- P = Angka persentase ataupun skor penilaian
- $\sum x$ = Jumlah jawaban responden
- $\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Adapun kriteria analisa rata-rata yang dipergunakan bisa ditinjau melalui Tabel 3.6 berikut ini :

¹³Sugiono, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, 244

¹⁴ Sugiono, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*,

¹⁵Riduwan.,*Dasar-dasar.Statiska.*,(Bandung: Alfabeta, 2014), 73

Tabel 3.1
Tabel Kriteria Interpretasi Kelayakan

| Interval | Kriteria |
|-------------|---------------|
| 0% - 25% | Sangat Kurang |
| 26% - 50% | Kurang Layak |
| 51% - 75% | Layak |
| 76% - .100% | Sangat Layak |

Tabel 3.1 menunjukkan jika semakin tinggi nilai interval maka suatu media pembelajaran akan semakin mencapai kelayakan.

2. Analisis Data Uji Coba Produk

a. Analisis Data Respon Guru dan Siswa pada Produk

Pada tahapan ini, pendidik serta siswa akan diberikan soal yang di dalamnya terdapat 4 pilihan jawaban yang terkait tentang penggunaan produk. Setiap opsi jawaban mempunyai nilai yang berbeda, yang memperlihatkan penerapan produk kepada pengguna. Kemudian, hasil nilai evaluasi setiap pendidik serta siswa dicari nilai rata-ratanya, serta dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan daya tarik ataupun kemenarikan. Untuk mencari total skor evaluasi, bisa memakai rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase ataupun skor penilaian

\sum_x = Jumlah jawaban responden

\sum_{xi} = Jumlah nilai ideal dalam item

Penkonversian.skor.selanjutnya dibuat pernyataan penilaian seperti dalam Tabel 3.7 berikut ini :¹⁶

¹⁶Nozi.Opra.Agustian, “Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Web pada Konsep Termodinamika untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA”, *Pillar Of Physics Education Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, vol 2 (2013), 12.

Tabel 3.2
Tabel Skor Penilaian Uji Coba

| Skor | Pilihan Jawaban |
|------|-----------------------|
| 4 | Sangat.Menarik |
| 3 | Menarik |
| 2 | Kurang.Menarik |
| 1 | Sangat Kurang.Menarik |

Hasil skor penilaian masing-masing siswa kemudian dicari rata-rata untuk ditentukan seberapa menarik media pembelajaran itu. Konversi skor menjadi pernyataan penilaian bisa dilihat di tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3
Tabel Kriteria Interpretasi Kemenarikan

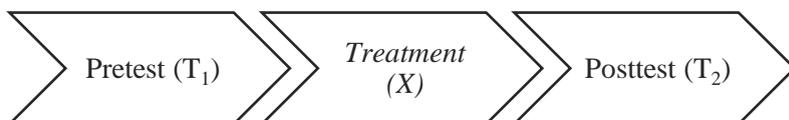
| Interval | Kriteria |
|------------|-----------------------|
| 0% - 25% | sangat kurang menarik |
| 26% - 50% | kurang menarik |
| 51% - 75% | Menarik |
| 76% - 100% | sangat menarik |

Sesuai dengan tabel di atas, tingkat kemenarikan suatu media pembelajaran akan semakin tinggi jika nilai presentasi dari hasil pemerataan skor angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan hasil presentasi yang tinggi.

- b. Analisa Data Hasil Tes Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Produk

Pertama-tama dijalankan pengukuran kemudian dijalankan treatment untuk jangka waktu tertentu, kemudian dijalankan pengukuran untuk kedua kalinya. Rancangan ini disebut *One Group Pretest-Posttest Design* yang bisa digambarkan seperti berikut:

Prosedur



- a) Memberi *pre-test* (T_1) pada siswa untuk mengukur rata-rata (mean) karakter religius siswa sebelum diberikan media komik Islam.

- b) Memberi perlakuan ataupun *treatment* (X) pada siswa berupa pemberian komik Islam dengan jangka waktu tertentu.
- c) Memberi *post-test* (T₂) untuk mengukur rata-rata (mean) sikap religius siswa sesudah diberikan media komik Islam.
- d) Membandingkan T₁ dan T₂ untuk menghitung perbedaan yang timbul dari diberikannya *treatment* berupa media komik Islam.
- e) Menerapkan tes statistik yang cocok yakni berupa t test untuk menentukan apakah perbedaan itu signifikan.¹⁷

Menghitung mean dengan rumus :

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M_x = rata-rata (mean)

F = frekuensi

x = nilai

N = jumlah total responden

Menghitung selisih ataupun *gain* (d) antara nilai Pretest (T₁) dan Posttest (T₂) dengan rumus:

$$d = T_2 - T_1$$

Keterangan:

d = selisih nilai pretest dan nilai posttest

T₁ = Nilai Pretest

T₂ = Nilai Posttest

Lalu mencari rata-rata ataupun *mean* dari *gain* (d) dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = rata-rata selisih nilai

Σd = jumlah total seluruh selisish

¹⁷ Sumardi Suryabrata, *Metodologi penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), 102.

N = Jumlah responden

Mencari t hitung dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum Xd^2}{n(n-1)}}}$$

Sesudah t hitung ditemukan, hasilnya akan dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 1% dan 5%. Jika t hitung lebih besar dari t tabel, maka media komik islam memiliki pengaruh yang signifikan pada karakter religius siswa. Jika t hitung lebih kecil dari t tabel maka media komik tidak berpengaruh pada pembentukan karakter religius siswa.

