

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan pokok pembahasan yang terjadi yang telah peneliti temukan dapat disimpulkan jenis penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan output pembuatan produk atau pengembangan suatu produk yang sebelumnya sudah ada. Pada hal ini penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada sebelumnya agar dapat dipertanggung jawabkan.¹ Produk tersebut bisa berbentuk perangkat keras (*hardware*) seperti modul, buku, alat bantu pembelajaran di kelas maupun dilaboratorium. Jadi tidak hanya perangkat keras tetapi juga bisa berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer dalam mengolah data, pembelajaran dikelas, laboratorium ataupun perpustakaan, serta mode-model pendidikan, bimbingan, sistem manajemen, pelatihan, evaluasi, dan sebagainya.

Dalam menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keaktifan pada produk tertentu. Jadi pada penelitian dan pengembangan ini bersifat Longitudinal artinya dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu panjang dan membuat pengamatan berulang.² Metode penelitian ini digunakan pada bidang ilmu-ilmu sosial. Dengan demikian peneliti memilih penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial kelas VII di MTs.

B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengarah pada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sugiyono terdapat 10 langkah, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi produk, 5) Revisi desain, 6) Uji coba

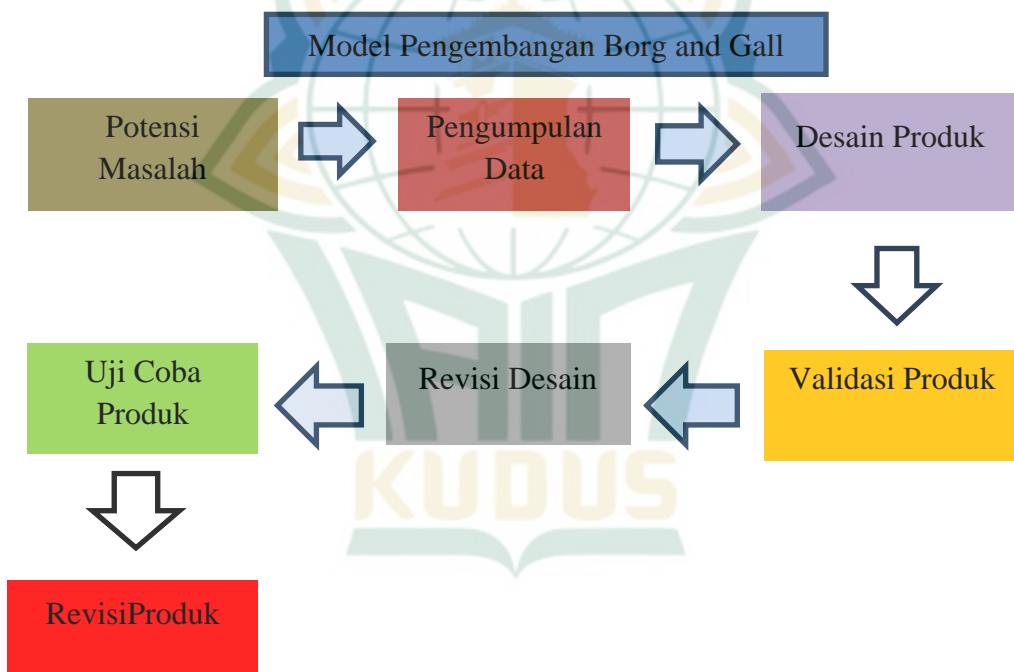
¹ Risa Nur Sa'adah, *Metode R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), h. 14.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 298.

produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Produk masal.³

Dalam pelaksanaannya peneliti memodifikasi penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik. Modifikasi model pengembangan Borg and Gall dijelaskan adanya kemungkinan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil dan termasuk membatasi langkah penelitian. Penyederhanaan prosedur Borg and Gall meliputi 7 langkah yang dilaksanakan dalam penelitian yaitu studi pendahuluan (potensi dan masalah), pengumpulan data, desain, validasi desain, dan (revisi desain), uji coba produk, revisi produk.

Gambar 3. 1 Langkah-Langkah R&D Modifikasi



Hal tersebut karena terbatasnya waktu pada saat peneliti sehingga hanya dua pengujian dari pakar yaitu ahli pakar media komik dan yang kedua guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VII di SMP/MTs.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 298.

1. Potensi dan masalah

Potensi dan masalah pada penelitian pengembangan ini didasarkan atas analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di MTs NU Raudlatu Shibyan pada guru kelas VII. Potensi dan masalah didapatkan adalah kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran dan kurang dimanfaatkannya media visual yang ada di sekolah, yang berakibat peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran, rata-rata peserta didik lebih banyak menyibukkan diri dengan menggambar di buku catatan (gambar anime atau *gravity*).

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi terlebih dahulu untuk melakukan konsultasi kepada kepala sekolah selanjutnya melakukan wawancara kepada guru mapel IPS sehingga peneliti dapat menggunakan sebagai pertimbangan serta perencanaan dalam melakukan desain pengembangan media pembelajaran komik sebagai sarana alternatif pembelajaran dalam kondisi terbatas pada mata pelajaran IPS.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik. Desain media yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu:

- a. Melakukan wawancara dengan guru mapel IPS kelas VII di MTs NU Raudlatu Shibyan mengenai analisis kebutuhan apakah media komik sudah diterapkan dan bagaimana kondisi sarana prasarana media visual yang ada di sekolah tersebut.
- b. Menentukan isi materi pada media pembelajaran yang disesuaikan pada saat proses tatap muka berlangsung dengan memanfaatkan teknologi yang ada disesuaikan dengan indikator pembelajaran IPS yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- c. Pembuatan media yang disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan. Pembuatan media ini ditunjukkan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

4. Validasi Ahli

Penelitian menggunakan validasi pakar sebagai suatu evaluasi formatif. Desain produk yang dikembangkan ini menggunakan validasi dari ahli pakar media pembelajaran guru

pengampu mata pelajaran IPS. Dengan tujuan mendapat kritik serta saran dalam melakukan desain produk sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang sudah dibuat sehingga dapat memperbaiki produk kedepannya.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah adanya kritik dan saran oleh pakar validasi. Penelitian melakukan revisi berdasarkan kekurangan pada desain perkembangan dan sudah melalui tahap kritik dan saran dari beberapa pakar ahli sehingga dapat dijadikannya sebagai dasar untuk memperbaiki desain produk yang sedang dikembangkan. Produk yang mendapatkan validasi dari validator kemudian akan mendapatkan predikat baik atau dikatakan valid, maka produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba produk.

6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah revisi dan perbaikan dari validator, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk. Uji coba ini bertujuan melihat keefektivitasan produk yang dikembangkan. Dalam uji coba ini dilakukan dengan uji skala kecil yaitu dilakukan kepada 9 peserta didik kelas VII di MTs NU Rudlatus Shibyan. Dengan pemilihan menggunakan *purposive sampling*, yang sudah mewakili dari seluruh kelas. Kelompok besar berjumlah 87 peserta didik. Selama uji coba produk berlangsung peneliti bertindak sebagai observer dengan melakukan catatan lapangan tentang kekurangan dan kelebihan serta mengisi lembar observasi tentang respon peserta didik terhadap uji coba produk.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kuantitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Revisi produk ini dilakukan apabila pada uji coba produk ke peserta didik ditemukan kelemahan dan diperlukan perbaikan, sehingga nantinya dapat digunakan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan.

C. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang proses pengembangan media pembelajaran komik sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan, termasuk data yang berisi masukan dari ahli materi yaitu guru pengampu IPS.

2. Data tentang kelayakan keefektifan media pembelajaran komik berdasarkan hasil tanggapan siswa kelas VII di MTs. Data tersebut mencakup:
 - a) Data kualitatif berupa setiap kriteria penilaian dengan jawaban (ya) atau (tidak).
 - b) Data kuantitatif berupa skor penilaian (SB=5, B=4, C=3, K=2, SK=1).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan media pembelajaran komik sebagai sumber belajar. Instrumen tersebut disusun agar mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan.

Agar mendapatkan data yang baik, maka harus adanya alat ukur yang baik pula. Alat ukur dalam penelitian ini dinamakan instrumen penelitian. Data penelitian juga bergantung pada jenis instrumen pengumpulan datanya, sehingga harus diperhatikan dalam menentukan jenis penelitian. Adapun instrumen penelitian pengembangan yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Pada teknik pengumpulan data ini dengan cara pengamatan terhadap penelitian yang sedang berlangsung.⁴ Metode ini digunakan untuk memperoleh data melalui pengamatan langsung terkait dengan pembelajaran IPS kelas VII. Baik keterlibatan siswa pada saat pelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dan metode yang digunakan guru pada saat mengajar.

2. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dalam menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui beberapa hal dari responden yang lebih mendalam serta jumlah respondennya sedikit atau kecil.

Saat wawancara berlangsung, peneliti bertindak sebagai pewawancara sedangkan responden sebagai pemberi informasi yaitu guru IPS kelas VII di MTs NU Raudlatu Shibyan Pegunungan Bae Kudus. Teknik ini dilakukan sebagai langkah

⁴ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), 183.

awal dalam memperoleh data untuk mendukung pengembangan media komik yang dilakukan. Dengan tujuan memperoleh data mengenai kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan oleh Sekolah Menengah.

3. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya.

a) Angket Validasi

Angket validasi ditunjukkan kepada para validator, yaitu ahli media serta ahli materi IPS di Sekolah Menengah. Yang kemudian angket ini digunakan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai penilaian media yang dikembangkan melalui saran, kritikan, tanggapan, serta masukan para ahli.

b) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik ditunjukkan pada peserta didik kelas VII MTs NU Raudlatu Shibyan, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Angket ini dipergunakan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai antusias dan ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media yang dikembangkan dalam penelitian. Angket respon peserta didik dalam penelitian ini disusun berdasarkan kriteria penilaian kisi-kisi instrument ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, pemahaman peserta didik mengenai materi yang disajikan, dan tampilan media yang dikembangkan.

E. Teknik Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Pada tahap awal pengembangan dilakukan dengan pengumpulan referensi materi yang digunakan siswa SMP/MTs pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial. Selanjutnya, tahap pembuatan produk awal berupa media pembelajaran komik dan penyusunan instrumen penilaian media pembelajaran komik. Yang terakhir tahap penilaian media pembelajaran komik oleh ahli.

2. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini merupakan analisis secara deskriptif dengan satu variabel yaitu kualitas media pembelajaran komik berdasarkan kisi-kisi

penilaian yang telah ditetapkan. Langkah-langkah analisis data kelayakan media pembelajaran komik sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian data dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3. 1 Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- b. Data yang terkumpul dengan penghitungan skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah nilai

- c. Setelah nilai rata-ratanya dihitung kemudian dikonversi menjadi kualitatif dengan skala *Likert* dengan rumus:

$$Interval = \frac{100}{\text{jumlah Skor (likert)}}$$

Tabel 3. 2 Pedoman Kelayakan Media

Presentase (%)	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik