

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MA Minat jl. Kemerdekaan Timur no 16
Kesugihan Kidul Kecamatan Kesugihan Kabupaten cilacap

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 08-21 Januari 2021.

B. Desain Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan *one-shot case study*. Dalam desain ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (Sugiyono, 2016: 74). Dengan melakukan *one-shot case study* penelitian ini dilakukan dalam satu kelompok yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok lain yang menjadi pembanding dan juga tanpa tes awal.

Gambar 1 *One-shot case study*

Treatment	Observasi
X	O

Keterangan:

X : treatment yang diberikan (*variable independen*)

O : Observasi (*variable dependen*)

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah Keseluruhan subjek penelitian. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa populasi (Zulfa, 2010: 55) dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA MINAT Kesugihan Cilacap.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, uang, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016: 81). Teknik pengambilan sampel disebut *sampling*. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Dimana teknik *random sampling* adalah pengambilan sampel populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap yang terbagi menjadi 4 kelas yaitu kelas X IPA 2 berjumlah 34 siswa, kelas X IPA 3 berjumlah 33 siswa, kelas X IPS 2 berjumlah 29 siswa, dan kelas X IPS 3 berjumlah 31 siswa. Masing-masing kelas peneliti mengambil 8 siswa, maka jumlah sampel yang diambil oleh peneliti berjumlah 32 siswa.

D. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Zainal mengemukakan bahwa “observasi adalah suatu metode pengukuran data untuk mendapatkan data primer, yaitu dengan cara melakukan pengamatan langsung secara seksama dan sistematis, dengan menggunakan alat indra (indra mata, telinga, hidung, tangan dan pikiran)” (Mustafa, 2013: 94)

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada subjek penelitian. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan tidak terikat oleh daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada subjek penelitian (Hamzah, 2019: 106).

c. Angket

Angket atau kuesioner oleh Nazir diartikan sebagai alat pengumpul data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Tujuan pokok angket digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan, dan untuk memperoleh informasi dengan reliabilitas dan validitas setinggi mungkin (Rukajat, 2018: 37).

Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait penilaian dan saran dari subjek validator ahli dan subjek sasaran uji coba produk yang digunakan untuk revisi. Instrumen angket ini terdiri dari :

- 1) Angket penilaian untuk ahli komik
- 2) Angket penilaian untuk ahli materi
- 3) Angket penilaian untuk ahli media
- 4) Angket penilaian untuk guru SKI kelas X MA Minat Kesugiahhan Cilacap
- 5) Angket kelayakan produk dan respon siswa yang diberikan ketika uji pelaksanaan produk.

d. Dokumentasi

Arikunto menyatakan bahwa dokumen artinya barang-barang tertulis dengan demikian dokumentasi diartikan sebagai kegiatan peneliti dalam menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya. Dokumen digunakan untuk melengkapi dari hasil wawancara dan observasi (Rukajat, 2018: 38).

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian dalam penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk ahli komik, angket untuk guru SKI dan angket untuk siswa. Adapun kisi-kisi instrument pengumpulan data sebagai berikut.

Table 1 Kisi-kisi Instrumen penilaian media pembelajaran

No	Validator	Aspek	Jumlah	No. Butir
1	Ahli materi	Penggunaan bahasa	5	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian isi materi	5	6, 7, 8, 9, 10
		Kesesuaian media pembelajaran	10	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
2	Ahli Media	Kesesuaian tujuan	4	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian media pembelajaran	11	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
		Ketepatan pemilihan kata	5	16, 17, 18, 19, 20
3	Ahli Komik	Penulisan judul komik	5	1, 2, 3, 4, 5
		Ukuran huruf pada tulisan	5	6, 7, 8, 9, 10
		Penggunaan kata	5	11, 12, 13, 14, 15
		Penggunaan gambar	5	16, 17, 18, 19, 20
		Bentuk gambar	5	21, 22, 23, 24, 25
		Kesesuaian gambar dengan tulisan	5	26, 27, 28, 29, 30
		Variasi gambar	6	31, 32, 33, 34, 35, 36
		Susunan tata letak	4	37, 38, 39, 40
4	Guru SKI	Tingkat kelayakan materi	12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
5	Siswa	Proses pengembangan media	15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
		Respon	19	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34

F. Teknik Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen

Merancang sebuah penelitian harus dilakukan dengan ketelitian dan kecermatan tinggi, khususnya dalam mempersiapkan alat ukur yang tepat dan berkualitas agar benar-benar mampu mengukur apa yang akan diukur, baik validitasnya maupun reliabilitasnya. Uji validitas dan reliabilitas sebagai upaya memaksimalkan kualitas alat ukur untuk meminimalisir kekeliruan dalam melakukan pengukuran.

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan sesuatu alat ukur melakukan fungsinya. Instrumen pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi. Apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan dilakukannya pengukuran. Sedangkan instrumen yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran (Hamzah, 2019: 109).

Menurut Sugiyono pengujian validitas dibedakan menjadi tiga macam yaitu validitas konstruksi (*construct validity*), validasi isi (*content validity*), dan validitas eksternal. Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas konstruksi (*construct validity*). Pengujian validitas konstruksi (*construct validity*) dapat dilakukan dengan meminta pendapat kepada para ahli (*expert judgement*). Instrumen dibuat sesuai aspek-aspek yang akan diukur yang selanjutnya dikonsultasikan kepada para ahli untuk meminta pendapat apakah instrument layak atau tidak.

Dalam validitas angket penulis menggunakan validitas konstruksi disusun berdasarkan teori yang relevan, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli yang bersangkutan dengan angket tersebut, untuk dimintai pendapat tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli yang bersangkutan dalam validasi angket yaitu Bapak Ahmad Mukhlisin selaku dosen IAIIG, Ibu Nani Kurniasih, M. Si selaku dosen IAIIG dan ibu Evi Yulina, S. Pd. I selaku guru SKI di MA Al Qolam Kota Agung Lampung.

Menurut Sugiyono Dalam menentukan validitas, analisis dilakukan dengan cara jumlah skor faktor dengan skor total. Dapat dikatakan positif skor memiliki nilai diatas 0,3 keatas maka instrumen tersebut dinyatakan *construct* yang kuat (valid). Karena syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah jika $r = 0,3$, bila korelasi antara butir dengan skor kurang dari 0,3, maka butir dalam instrumen tersebut dikatakan *construct* yang lemah (tidak valid). Oleh karena itu, sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, maka terlebih diuji cobakan terlebih dahulu kepada 17 responden di MA Al Qolam Kota Agung. Dari hasil uji validitas angket menggunakan SPSS 24 dapat diketahui terdapat 34 pernyataan yang valid.

Table 2 Uji Validitas Angket

No	<i>Corected Item-Total Corelation</i>	Keputusan
Proses Pengembangan		
X1	0,487	Valid
X2	-0,218	Tidak Valid
X3	0,161	Tidak Valid
X4	0,490	Valid
X5	0,067	Tidak Valid
X6	0,179	Tidak Valid
X7	-0,156	Tidak Valid
X8	0,329	Valid
X9	0,297	Tidak Valid
X10	0,424	Valid
X11	0,597	Valid
X12	0,505	Valid
X13	0,501	Valid
X14	0,601	Valid
X15	0,459	Valid
X16	0,404	Valid
X17	0,566	Valid
X18	0,420	Valid
X19	0,636	Valid
X20	0,561	Valid
X21	0,660	Valid

NO	<i>Coreccted Item-Total Corelation</i>	Keputusan
Respon Peserta didik		
X1	0,253	Tidak Valid
X2	0,716	Valid
X3	0,586	Valid
X4	0,466	Valid
X5	0,440	Valid
X6	0,355	Valid
X7	0,416	Valid
X8	0,572	Valid
X9	0,666	Valid
X10	0,476	Valid
X11	0,797	Valid
X12	0,630	Valid
X13	0,541	Valid
X14	0,516	Valid
X15	0,538	Valid

X16	0,477	Valid
X17	0,377	Valid
X18	0,470	Valid
X19	0,475	Valid
X20	-0,085	Tidak Valid
X21	-0,696	Tidak Valid
X22	-0,538	Tidak Valid
X23	-0,537	Tidak Valid
X24	0,007	Tidak Valid
X25	-0,189	Tidak Valid
X26	0,436	Valid
X27	-0,352	Tidak Valid
X28	0,122	Tidak Valid
X29	-0,199	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas adalah uji kekonsistenan atau keajegan instrumen untuk menghasilkan data yang sama benarnya walaupun dilakukan oleh siapapun. Dengan kata lain uji reliabilitas adalah uji instrumen untuk melihat apakah instrumen yang dibuat cukup dipercaya untuk menghasilkan data yang sah atau benar (Sugiyono, 2011: 122).

instrumen dapat dikatakan *reliable* apabila harga r hitung lebih besar dengan r tabel. Sedangkan instrumen dapat dikatakan tidak *reliable* apabila r hitung lebih kecil dengan r tabel. Hasil uji *reliable* angket media pemebelajaran komik. Berikut hasil analisis dari program SPSS 24 untuk *variable* proses pengembangan dan respon peserta didik.

Table 3 Uji Raliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.853	50

G. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan dua cara uji coba yaitu : uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*) (Utariyanti, Wahyuni, & Zaenab, 2015: 346). Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran berupa komik dapat menarik siswa sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan pengukuran skala *likert*. Pengukuran skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2016: 93). Dengan skala *likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala *likert*

mempunyai gradasi dari sangat setuju samapai sangat tidak setuju atau dari sangat positif sampai sangat negatif (Hamzah, 2019: 98).

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap pengembangan komik. Data dari angket merupakan data kualitatif yang berupa jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju dan sangat setuju. Kemudian data tersebut dirubah menjadi data kuantitatif dengan pedoman pemberian skor berdasarkan skala *likert* yaitu untuk jawaban sangat tidak setuju mendapat skor 1, tidak setuju mendapat skor 2, ragu-ragu mendapat nilai 3, setuju mendapat skor 4 dan sangat setuju mendapat skor 5.

Table 4 Skala Likert

1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat setuju

Pengolahan hasil angket dimaksudkan untuk mengukur hasil respon dan kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis cerita komik. Rumus pengolahan hasil angket menggunakan skala *likert* digunakan rumus yang didapat pada buku Sugiyono. Untuk mengetahui jumlah jawaban dari responden dalam bentuk persentase, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Prosentase
f : Frekuensi dari setiap jawaban angket
n : Jumlah Responden
100 : Bilangan Tetap

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala *likert* tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek uji coba dikoversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna (Riduwan, 2014: 41)

Table 5 Klasifikasi TCR

NO	Presentasi Pencapaian	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 20%	Tidak Layak

I. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Anayisis, Design, Development, Implement, Evaluate*). Penggunaan model ini berguna untuk memperjelas bagaimana prosedur atau tahap-tahap yang harus dilalui dalam pengembangan produk serta untuk mengetahui keberhasilan dari implementasi produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dari penelitian ini meliputi:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup dua hal yaitu:

1) Analisis Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah mengenai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Cerita Komik Materi Strategi dan Substansi Dakwah Kelas X MA Minat Kesugihan Cilacap. Langkah yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2) Analisis Kebutuhan

Setelah mengetahui masalah yang sudah di analisis, kemudian dilakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis cerita komik sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua dalam model ini yaitu tahap desain atau disebut dengan istilah membuat rancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap desain meliputi:

- 1) Tahap pengidentifikasi target (penyesuaian isi komik sesuai dengan selera pembaca).

- 2) Tahap pengidentifikasi warna (pemilihan warna sesuai dengan latar komik).
- 3) Pembuatan skenario (penyesuaian materi, tema, alur, tokoh, dan setting).
- 4) Tahap pemilihan bahasa (penyesuaian bahasa komik).

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah langkah dalam mewujudkan media cerita komik. Tujuan dari fase pengembangan adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi produk. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita komik. Mulai dari pengidentifikasi target sampai dengan pemilihan bahasa. Setelah media berbasis cerita komik telah jadi, kemudian akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media maupun ahli komik dan guru menggunakan instrumen yang sudah disusun. Validator diminta memberikan penilaian terhadap komik serta validator dimintai saran yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan komik sebelum produk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sedang dibuat. Tahap ini media yang sudah dirancang sedemikian rupa akan diujicobakan kepada siswa kelas X MA Minat. Peneliti akan mengujicobakan media pembelajaran berbasis cerita komik

dalam pembelajaran serta membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini peneliti melakukan kegiatan untuk mengukur validasi produk. Tahap pengevaluasi disini meliputi *internal and external evaluation*. Evaluasi internal atau evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi ini berupa validasi dari ahli materi, ahli media, ahli komik dan guru mata pelajaran serta penilaian dari siswa. Sedangkan evaluasi eksternal atau evaluasi sumatif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media komik dalam meningkatkan media belajar siswa (Gafur, 2012 : 40).