

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Sukmadinata (2013:164) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah satu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau penyempurnaan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Putra (2011: 67) secara sederhana mendefinisikan R&D sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

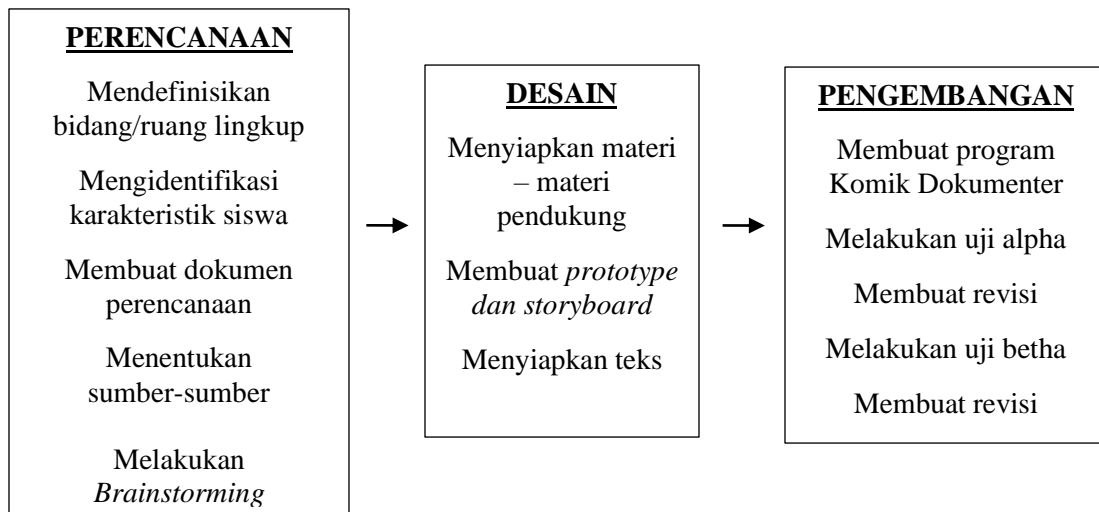
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, yakni melalui langkah-langkah perencanaan (*planning*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*).

Model pengembangan Alessi dan Trollip (Mawarni dan Muhtadi, 2017), memiliki komponen yang berdiri dari langkah-langkah pengembangan (*planning, design, & development*) serta atribut yang selalu ada dalam setiap tahap.

Komponen atribut tersebut mencakup standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project management*) yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk. Alasan pemilihan model pengembangan Alessi dan Trollip dikarenakan model pengembangan ini terdiri dari (3 tahap) namun didalamnya memiliki sub komponen yang dijelaskan secara detail. Sub komponen model dijelaskan secara eksplisit untuk membimbing pengembangan menghasilkan produk yang efektif. Atribut yang digunakan dalam model Alessi dan Trollip juga dapat membantu pengembangan produk untuk cepat selesai namun tetap dalam standar management dan kualitas.

B. Tahap-tahap Penelitian

Tahapan penelitian mengikuti tahapan yang dipaparkan sebelumnya, seperti gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan Alessi dan Trollip (Allyn & Bacon, 2001) yang telah diadaptasi.

1. Tahap perencanaan (*Planning*)

Adapun prosedur dari tahap perencanaan (*planning*), yaitu:

- a. Mendefinisikan bidang/ruang lingkup yakni menganalisis Kurikulum: perangkat pembelajaran Silabus, RPP, dan materi.
- b. Mengidentifikasi karakteristik siswa yaitu dengan memberikan angket kebutuhan siswa
- c. Membuat dokumen perencanaan yaitu mengenai materi, hal-hal yang diperlukan dalam membuat produk
- d. Menentukan sumber-sumber untuk Mata Pelajaran Sejarah
- e. Melakukan *brainstorming* yaitu melakukan diskusi dengan guru Mata Pelajaran Sejarah.

2. Tahap Desain (*Design*)

- a. Menyiapkan materi-materi pendukung yaitu buku siswa mata pelajaran Sejarah dan *software comic life*
- b. Membuat *prototype* diteruskan hingga menjadi sebuah *storyboard* yang dilihat dari aspek tampilan, pemrograman, dan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Menyiapkan teks yaitu *storyboard* yang telah dibuat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Membuat program komik dokumenter yang sesuai dengan format yang tertera pada *storyboard*
- b. Uji alpha, yaitu melakukan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran
- c. Membuat revisi terhadap produk yang telah dibuat
- d. Uji betha, yaitu mengujikan ke 25 orang siswa (uji coba kelompok besar), kemudian mengujikan ke 5 orang siswa (uji coba kelompok kecil) dan memberikan angket tanggapan guru Mata Pelajaran sejarah.
- e. Melakukan revisi

C. Uji Coba Produk

Tahapan dalam uji coba produk yang diterapkan dalam pengembangan media ini adalah uji *alpha* dan uji *betha*. Uji *alpha* yaitu uji ahli, dilakukan oleh ahli media serta ahli isi/materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan agar pembuat media mendapatkan perbaikan secara konseptual yang diperoleh melalui validasi ahli. Uji *betha* yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar serta tanggapan guru mata pelajaran.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMAN 4 Jeneponto kelas XI MIA 1. Peneliti telah melakukan observasi dilokasi tersebut dan menemukan masalah yang dianggap perlu untuk diteliti seperti yang telah dibahas pada latar belakang.

E. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek penelitian yaitu seorang ahli media dan desain, dan seorang ahli materi, seorang guru Mata Pelajaran Sejarah dan 30 orang siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto. Diantara beberapa kelas XI yang terdapat di SMA Negeri 4 Jeneponto, kelas XI MIA 1 dipilih sebagai subjek penelitian. Penentuan kelas XI MIA 1 sebagai subjek penelitian menggunakan teknik acak sederhana (*Simple Random Sampling*). Siregar (2015) *Simple Random Sampling* merupakan teknik sampling yang memberikan kesempatan yang sama kepada semua anggota yang ada dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel. Sedangkan objek yang akan diteliti yaitu pengembangan media komik dokumenter.

F. Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui angket dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba kelompok besar dan kelompok kecil, (3) tanggapan guru Mata Pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh tersebut kemudian dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara dari hasil review ahli media, hasil review ahli isi mata pelajaran, hasil review uji coba kelompok besar, hasil review uji coba kelompok kecil, hasil review

guru Mata Pelajaran Sejarah. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari akumulasi nilai yang telah dikonversi dengan skala 5 dan tingkat pencapaian presentasi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuisisioner (angket)

“Kuisisioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (sumber data)” Maolani (2015:153).

Dalam penelitian ini angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket ahli media dan desain pembelajaran, angket ahli isi/materi pembelajaran, angket karakteristik siswa, angket kebutuhan siswa, angket uji coba kelompok dan angket tanggapan dari guru Mata Pelajaran Sejarah.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuisisioner adalah tehnik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada guru, siswa dan ahli media dan ahli materi/isi untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari angket ini untuk mengetahui kelayakan dan menarik atau tidaknya media pembelajaran komik dokumenter yang dikembangkan oleh peneliti. Angket yang dibuat berupa angket ahli media dan desain

pembelajaran, angket ahli isi/materi pembelajaran, angket karakteristik siswa, angket kebutuhan siswa, angket uji coba kelompok dan angket tanggapan dari guru Mata Pelajaran Sejarah pada Sekolah SMA Negeri 4 Jeneponto.

I. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data pada penelitian pengembangan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media pembelajaran, ahli isi/materi media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{\text{-----}} \times 100 \%$$

N × bobot tertinggi

Keterangan :

\sum = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

Persentase = $F : N$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
|---------------------------|--------------------|----------------------|
| 90% - 100% | Sangat Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 75% - 89% | Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 65% - 74% | Cukup | Direvisi |
| 55% - 64% | Kurang | Direvisi |
| 0% - 54% | Sangat Kurang | Direvisi |

Sumber: Arikunto (2007)

Pada tabel 3.1, menjelaskan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 untuk mengukur hasil validasi dan kepraktisan. Mulai tingkat pencapaian 0% hingga 74%, maka media yang dikembangkan perlu direvisi dan pada tingkat pencapaian 75% hingga 100%, maka media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.