

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti tahapan penelitian yang diharapkan si dari model pengembangan Sugiyono yang berpedoman pada teori model pengembangan Borg and gall akan tetapi yang digunakan dalam penelitian ini hanya sembilan tahapan saja.

Gambar 3. Model pengembangan Sugiyono



Mengacu pada model penelitian dan pengembangan R and D menurut Sugiyono (2015: 409) itu terdiri dari sepuluh langkah akan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya akan melakukan sembilan langkah. Hal ini dikarenakan penelitian hanya dilakukan untuk satu sekolah dan adanya Keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Potensi Masalah

Penelitian dan pengembangan berangkat dari adanya potensi atau suatu masalah. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sejarah komik. Hal ini dikarenakan adanya masalah yang ditemukan di sekolah yang akan menjadi Tempat penelitian. Masalah ini dapat dibuktikan ketika peneliti sedang melaksanakan pra penelitian di sekolah tersebut. Dalam proses pembelajaran guru masih kurang menggunakan media dan bahkan guru belum pernah mengembangkan media tersendiri.

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual Maka selanjutnya mengumpulkan informasi. Peneliti mencari sumber referensi untuk pengembangan komik sejarah awal kependudukan Jepang di Indonesia melalui buku dan jurnal.

3. Desain Produk

Dalam penelitian ini peneliti akan membuat produk dalam bidang pendidikan. Dimana peneliti mulai membuat media pembelajaran dalam bentuk komik. Namun

sebelum tahap pembuatan peneliti terlebih dahulu menyiapkan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran seperti SketchBook, penghapus, pensil, drawing pen dan tinta atau spidol. Adapun langkah-langkahnya adalah

- a. pembuatan naskah skenario
- b. pembuatan gambar ilustrasi
- c. lettering atau pengisian text
- d. Penyusunan

4. Validasi Desain

Validasi produk dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tim ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru dirancang tersebut. Maka dalam hal ini jelas Setelah media selesai dirancang kemudian peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk mem validasi media tersebut Apakah dapat dikembangkan atau tidaknya media tersebut dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Adapun ahli materi yaitu dosen dari pendidikan sejarah Universitas Negeri Medan dan ahli media yaitu dosen pendidikan teknologi Universitas Negeri Medan.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan penelitian dari tim ahli materi dan ahli media kemudian media tersebut direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan dari hasil penelitian para ahli materi dan ahli media.

6. Uji Coba Produk

Uji coba lapangan yang dilakukan terbatas. Peneliti menguji coba produk pada subjek penelitian yaitu kelompok kecil dengan jumlah 8 siswa kelas XI IPA 1. Pada langkah ini digunakan angket respon siswa sebagai pengumpulan data tentang media. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan pada media yang sudah dibuat oleh peneliti dalam pembelajaran sejarah.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah uji coba produk dan analisis data yang terkumpul. setelah itu media diperbaiki jika memang ada yang perlu diperbaiki.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian pada produk berhasil Dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting maka selanjutnya produk tersebut siap diterapkan dalam ruang lingkup yang luas. di mana pada pengujian sampel ini pada kelompok besar yaitu meliputi seluruh siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 7 Medan.

9. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan apabila masih ditemukannya lagi kekurangan dalam produk. Oleh karena itu media direvisi kembali agar menjadi lebih baik lagi

3.2. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Medan Jalan Timur Nomor. 36 Gaharu, Medan Sumatera Utara.

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi Dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 7 Medan.

Tabel. 3.1. Anggota Populasi kelas XI IPA SMA negeri 7 Medan

No	Kelas	Jumlah
1.	XI IPA 1	32
2.	XI IPA 2	32
3.	XI IPA 3	32
4.	XI IPA 4	31
5.	XI IPA 5	30
6.	XI IPA 6	31
Jumlah		188 Orang

Sedangkan sampel yang akan diambil yaitu seluruh siswa kelas XI IPA 1.

Adapun teknik pengambilan sampling nya adalah kategori non probability sampling yaitu sampling purposive. Sugiyonon (2015: 124), menyatakan sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Oleh karena itu pertimbangan yang peneliti lakukan untuk menentukan sampel menentukan kemampuan akademis siswa, karakter siswa, komposisi siswa laki-laki dan perempuan serta rekomendasi guru bidang studi.

Tabel 3.2. Anggota Sampel Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 7 Medan

No	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI IPA 1	12	20	32
	Jumlah	12	20	32

3.4. Variabel penelitian

Variabel yang mempengaruhi (independent) adalah pengembangan media komik untuk pembelajaran sejarah, sedangkan variabel dipengaruhi (dependent) yaitu kelas XI IPA 1 SMA Negeri 7 Medan.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini adalah berupa angket atau kuesioner. Angket validasi untuk ahli media digunakan untuk memperoleh data teknis dari produk yang telah dikembangkan. Angket validasi untuk ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran.

Angket validasi untuk pengguna digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan produk dari siswa. Terdapat dua instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang dikembangkan menggunakan skala likert dalam bentuk checklist. Instrumen tersebut dijadikan sebagai alat evaluasi produk

yang diberikan kepada ahli materi ahli media dan respon siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 7 Medan.

Tabel. 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No Item	Bentuk Instrument
1.	Aspek Ketepatan Materi	Ketepatan Isi Materi	5	1,2,3,4	✓ (Checklist)
		Sitematika dan kronologi materi		5	✓ (Checklist)
2.	Aspek Kelayakan Bahasa	Kesesuaian Kalimat	4	1,2,3	✓ (Checklist)
		Kejelasan Kalimat		4	✓ (Checklist)

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No Item	Bentuk Instrument
1.	Aspek Fisik pada komik	Pewarnaan	5	1,2	✓ (Checklist)
		Kualitas gambar		3	✓ (Checklist)
		Desain komik		4	✓ (Checklist)
		Bentuk dan ukuran		5	✓ (Checklist)
2.	Aspek Fisik pada lettering (penulisan teks)	Desain lettering	5	1,2,3	✓ (Checklist)
		Kejelasan kalimat		4	✓ (Checklist)
		Kreatifitas lettering		5	✓ (Checklist)

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No	Variabel	Sub variable	Jumlah item	No. item	Bentuk instrument
1.	Aspek hasil akhir produk	kejelasan dan ketepatan materi	6	1,2	√ (checklist)
		ketepatan dan kejelasan tampilan produk media pembelajaran komik		3,4,5	√ (checklist)
		Ketepatan Bahasa		6	√ (checklist)
2.	Efektitas siswa	Keunikan komik sebagai media pembelajaran	5	7	√ (checklist)
		kemampuan produk untuk menimbulkan minat belajar sejarah siswa		8	√ (checklist)
		kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam belajar		9	√ (checklist)
		penggunaan produk dapat melatih kerjasama antar siswa		10	√ (checklist)
		penggunaan media dapat mengatasi kesulitan belajar siswa		11	√ (checklist)

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil komentar yang diberikan oleh tim ahli media dan ahli materi. Sedangkan analisis data kuantitatif atau angket validasi dalam pengembangan ini menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = presentase yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban respon/hasil skor

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal/hasil total

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan maka dijadikan skala persentase kelayakan yang dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6. Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase

Persentase (%)	Skala Nilai	Interpretasi
76 – 100 %	4	Valid (tidak perlu revisi)
56 – 75 %	3	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40 – 55 %	2	Kurang valid (revisi)
0 – 39 %	1	Tidak valid (revisi)