

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini digunakan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat efektivitasnya. Menurut Borg & Gall model penelitian pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan. Metode penelitian pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.¹

Penelitian *research and development (R&D)* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*need assessment*), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini penelnti menggunakan pendekatan pengembangan atau R&D karena peneliti akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital.

¹ Yutika Afrelia Et Al., “Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Siswa Berbasis Android Di Smkn 1 Ampek Angkek,” *Indonesian Research Journal On Education*, 3.1 (2022), 808–15.

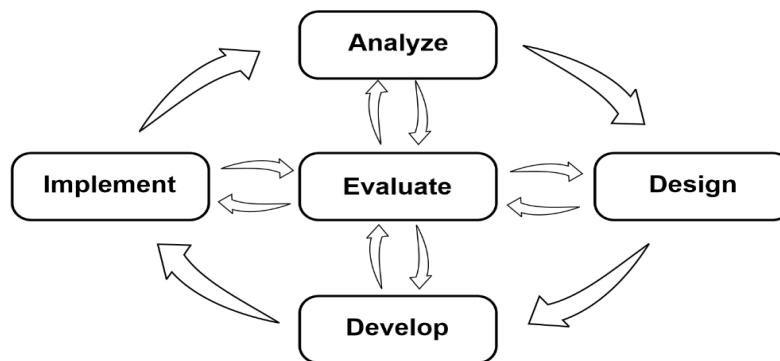
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE, karena tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik digital untuk materi akidah akhlak. Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap tahap dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Branch (2009), model ADDIE sebagai salah satu model desain pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Model ini digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan secara bertahap agar efektif dan teruji. ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).² Adapun prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

² Naidin Syamsuddin, *Sistem Model Dan Desain* (Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota Ikapi (026/Dia/2012), 2021).

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model ADDIE³



Tahap-tahap model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahapan ini, kegiatan utamanya menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Beberapa analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Analisis kebutuhan adalah proses untuk mendapatkan informasi tentang suatu kebutuhan yang akan dibutuhkan. Analisis kurikulum dilakukan dengan mencari informasi tentang kurikulum yang digunakan pada sekolah. Analisis peserta didik adalah suatu kegiatan mengamati perilaku, karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam merancang media pembelajaran berupa komik digital yang akan dikembangkan. Selain membuat komik, peneliti juga menyusun naskah komik sebagai bagian dari perancangan.

3. *Development* (Pengembangan)

³ Zulfi Andriansah and Arip Kristiyanto, 'G-Tech : Jurnal Teknologi Terapan', 9.4 (2025), 1901–11.

Dalam tahap ini dilakukan realisasi rancangan produk, dalam penelitian ini adalah merealisasikan rancangan pengembangan media komik digital. Langkah-langkah pengembangan meliputi:

- a. Membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang bernama IbisPaint X, Canva dan Capcut.
- b. Melakukan analisis dengan validasi kepada tim ahli.
- c. Memperbaiki media sesuai dengan hasil validasi dan masukan yang diberikan tim ahli.

1. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan agar guru dapat mempersiapkan lingkungan belajar serta melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Prosedur umum dalam tahap ini mencakup persiapan guru dan siswa. Guru perlu menyesuaikan lingkungan belajar agar siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan untuk mengatasi kesenjangan kinerja dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandai akhir dari tahap implementasi. Pada umumnya, pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi ini sebagai peralihan menuju evaluasi sumatif dan penerapan strategi lain dalam proses belajar mengajar.

2. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap

evaluasi. Guru harus mengidentifikasi tingkat keberhasilan dari pembelajaran, merekomendasikan perbaikan untuk kompetensi berikutnya yang lingkupnya serupa, menghentikan semua pekerjaan, mengalihkan semua tanggung jawab untuk implementasi dan evaluasi proyek kepada administrator atau manajer yang ditunjuk, dan fokus terhadap tahap evaluasi.

Validasi produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar penentuan tingkat efisiensi, efektivitas, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Para ahli diminta untuk menilai desain yang telah dibuat agar kelemahan dan kekurangannya dapat diidentifikasi, sehingga kelayakan produk dapat dievaluasi. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Selain itu, kelayakan produk juga diukur melalui angket yang diberikan kepada siswa untuk mengevaluasi hasil belajar mereka. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik yang sesuai guna menilai kelayakan media yang dikembangkan dan hasil belajar siswa.

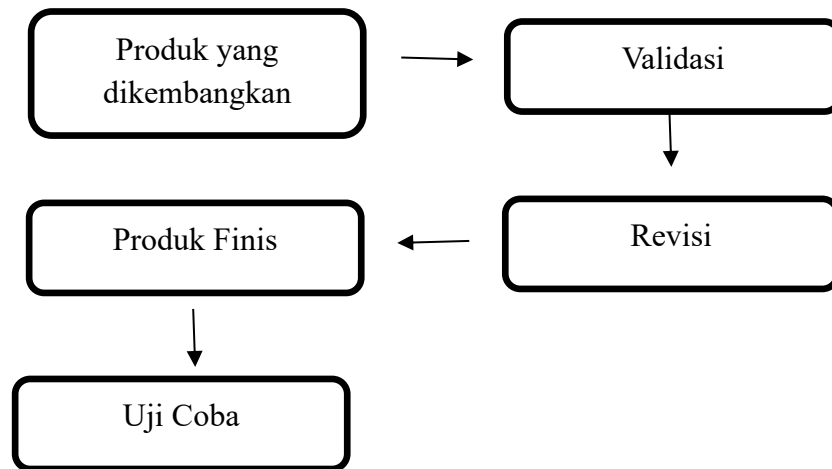
C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat efektif atau tidak.⁴ Selain itu, uji coba juga untuk mengetahui sejauh mana produk mencapai sasaran tujuan. Berikut tahap uji coba produk :

⁴ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2013.

Gambar 3. 2 Tahap Uji Coba



Pada tahap uji coba produk ini langkah awal setelah media pembelajaran diproduksi yaitu validasi oleh para ahli dengan memberikan angket kelayakan media yang nantinya akan menjadi dasar revisi media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk sebelum diuji cobakan ke skala besar. Pada uji coba skala kecil akan diberikan tes berupa soal-soal tentang akhlak terpuji untuk mengetahui untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid dan efektif, maka selanjutnya dilaksanakan uji coba skala besar.

2. Subjek Coba

Subjek penelitian ini adalah :

- a. Ahli desain pada penelitian ini adalah Dosen UIN Kediri.
- b. Ahli media pada penelitian ini adalah Dosen UIN Kediri.
- c. Ahli materi pada penelitian ini adalah Dosen UIN Kediri.
- d. Ahli bahasa pada penelitian ini adalah Dosen UIN Kediri
- e. Guru Akidah Akhlak Kelas VII MTs Miftahul Huda.

f. Siswa di Kelas VII MTs Miftahul Huda sebagai responden.

3. Jenis Data

Data pada penelitian pengembangan ini ada dua data yaitu berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti. Data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas VII MTs Miftahul Huda. Data sekunder adalah data yang sudah dikumpulkan oleh orang lain. Data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber buku, jurnal, artikel, dan skripsi.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrument-instrumen dan mereanmya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain.⁵ Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati saat peserta didik mengikuti pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi dan komunikasi antara pewawancara dan responden guna mencari suatu informasi.⁶ Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan tanya jawab kepada guru akidah akhlak MTs Miftahul Huda Silir, guna menggali informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Dokumentasi

⁵ Ardiansyah, Risnita, Dan M. Syahran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9.

⁶ Edi Sudaryanto Dan Noorshanti Sumarah, "Kajian Penyusunan Kisi-Kisi Materi Teknik Wawancara Program Studi Ilmu Komunikasi," *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 01.02 (2021), 32–44.

Dokumentasi adalah metode yang melibatkan pengumpulan dan analisis berbagai dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Dokumentasi dapat berupa catatan, laporan, foto atau bahan tertulis lainnya yang memberikan informasi yang dapat mendukung atau memperkaya data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.⁷ Pada penelitian ini dokumentasi berupa foto saat wawancara, angket validasi dan nilai hasil tes peserta didik.

4. Angket

Angket digunakan sebagai validasi dan kelayakan media yang dibuat peneliti. Lembar angket ini memuat penilaian untuk validasi produk yang dikembangkan.

5. Tes

Tingkat pemahaman siswa dapat diketahui melalui hasil dari evaluasi akhir atau Penilaian.⁸ Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes tertulis kepada siswa, yang bertujuan untuk menilai pemahaman mereka setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Komik Digital.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Pada data

⁷ Annisa Rizky Fadilla Dan Putri Ayu Wulandari, "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data," *Mitita Jurnal Penelitian*, 1.No 3 (2023), 34–46.

⁸ Safitri Safitri Et Al., "Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa Smp: Two-Tier Test Analysis," *Natural Science Education Research*, 4.1 (2021), 45–55.

kualitatif berisi tentang komentar maupun saran perbaikan produk dari ahli materi akidah akhlak, ahli bahasa dan ahli media pembelajaran yang dikembangkan sebelum media tersebut diujicobakan. Sedangkan, pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket serta skor dari hasil tes. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada penelitian ini, peneliti memakai lembar validasi untuk mendapatkan data mengenai kualitas media yang telah dikembangkan, media komik digital ini akan di validasi oleh tiga validator yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Lembar validasi berisi beberapa butir pertanyaan yang mengacu pada variable penelitian. Setiap pertanyaan memiliki lima alternatif jawaban dengan bentuk dan struktur yang mengacu pada skala likert dengan skala 1-5 dengan ditabelkan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skala Likert

Kriteria	Skor
Buruk Sekali	1
Buruk	2
Sedang	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Pada akhir lembar validasi, peneliti menyediakan kolom komentar untuk validator menyampaikan catatan, kritik, dan saran terhadap penilaian produk. Selanjutnya data hasil validasi ahli ini di analisis untuk menilai kevalidan pengembangan media. Data validasi ahli desain, ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dihitung menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Presentase Skor} = \frac{\Sigma \text{skor penilaian validasi}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian perolehan hasil presentase rumus diatas dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan tabel kelayakan berikut ini :

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Desain, Media, Materi. dan Bahasa

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
0% - 40%	Tidak Layak	Tidak Boleh Digunakan
41% - 55%	Kurang Layak	Tidak Boleh Digunakan
56% - 70%	Cukup Layak	Boleh Digunakan Setelah Revisi Besar
71% - 85%	Layak	Boleh Digunakan Setelah Revisi Kecil
86% - 100%	Sangat Layak	Sangat Baik Digunakan

Jadi, penilaian tingkat kelayakan produk pengembangan dinyatakan layak digunakan apabila produk tersebut memenuhi presentase kriteria layak yaitu 71% - 85%.

Peneliti menggunakan lembar tes untuk mengukur keefektifan pengembangan media pembelajaran komik digital materi akhlak terpuji kelas VII MTs Miftahul Huda, yang mana peneliti akan mencari tahu pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji setelah menggunakan media yang dikembangkan. Adapun peneliti akan melakukan pretest media pembelajaran oleh siswa dan posttest dilaksanakan setelah siswa menggunakan media pembelajaran. Dalam setiap tes peneliti mengajukan soal pilihan ganda mengenai materi akhlak terpuji. Sedangkan efektifitas media yang dikembangkan dapat dinilai melalui peningkatan hasil belajar siswa saat melakukan pretest dan posttest. Media dinyatakan efektif jika hasil belajar siswa setelah menggunakan media mendapatkan nilai di atas

KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal), yakni 76. Data tes siswa dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$Presentase = \frac{\Sigma \text{Siswa yang mendapat nilai} \geq 76}{\text{jumlah siswa seluruh}} \times 100\%$$

Setelah itu hasil perhitungan rumus diatas akan dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan tabel tingkat efektivitas media sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

Penilaian	Kriteria
0% - 30%	Sangat Tidak Efektif
31% - 54%	Tidak Efektif
55% - 69%	Cukup Efektif
70% - 85%	Efektif
86% - 100%	Sangat Efektif

Produk pengembangan dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran jika ketuntasan klasikal hasil belajar siswa memenuhi kategori yang telah ditetapkan yaitu 70% - 85%.

