

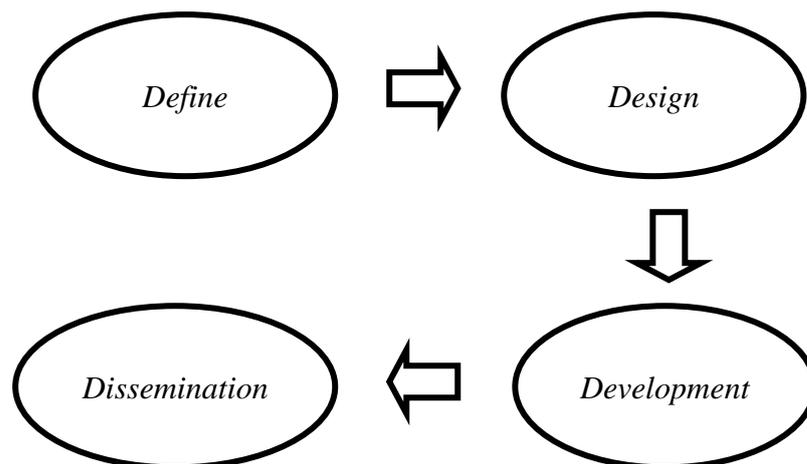
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian pada penelitian dan pengembangan ini adalah *Research and Development (R&D)* atau lebih dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan. Menurut Borg and Gall (1998) dalam Sugiyono (2015: 28), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Model atau desain pengembangan pada penelitian ini menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination* menurut Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2015: 38). Adapun bagan dari model pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan 4D menurut Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2015: 38)

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan gambar prosedur pengembangan model 4D menurut Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2015: 38), maka langkah-langkah/tahapan pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Define* (Tahap Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.
2. *Design* (Tahap Perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
3. *Development* (Tahap Pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk atau menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
4. *Dissemination* (Tahap Diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

C. Desain Uji Coba Produk

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media komik saku nilai-nilai pancasila berbasis cerita dengan pengujian kelayakan media melalui validasi dari para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, siswa uji coba produk, dan siswa uji coba pemakaian. Keefektifan penggunaan media

komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita ini diukur melalui uji coba lapangan dengan desain *pre-experimental design* jenis *one shot case study*.

Menurut Sugiyono (2016: 74), dalam desain jenis ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya/diberi *post-test*. *Treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen.



Gambar 3.2 *One-Shot Case Study*

Keterangan:

X = *Treatment*/perlakuan yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi/Nilai *Post-test* (variabel dependen)

D. Desain Uji Coba

1. Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri Pagojengan 03 yang beralamat di dukuh Damsari, desa Pagojengan, kecamatan Paguyangan, kabupaten Brebes, kode pos 52276.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 hingga Mei 2019. Adapun jadwal penelitian dapat dilihat pada lampiran 1 halaman 88-89.

E. Subjek Coba

1. Populasi

Menurut Arikunto (2014: 173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2014: 173). Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu pengambilan sampling apabila populasi sangat banyak, seperti penelitian pada satu provinsi (Sugiyono, 2017: 83).

Sampel dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan produk media pada uji coba produk (terbatas) dan uji coba pemakaian (lapangan). Karena kelasnya paralel maka pada uji coba produk, sampel diambil berdasarkan kelas. Namun meski begitu penentuan kelompok uji coba terbatas dan kelompok uji coba lapangannya tetap melalui tahap pengocokan. Sehingga diperoleh kelas VB sebagai kelompok uji coba terbatas yang berjumlah 8 siswa, dan kelas VA sebagai kelompok uji coba lapangan yang berjumlah 32 orang.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2018: 219). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk menilai variabel bebas yaitu kelayakan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis teknik bercerita dan ditujukan kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi.

Untuk angket kelayakan media komik saku nilai-nilai Pancasila ini menggunakan skala *likert* dengan alternatif model lima pilihan (skala lima), yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju (Widoyoko, 2017: 106).

2. Tes

Tes dapat diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan obyek ukur terhadap seperangkat konten dan materi tertentu (Djaali & Pudji Muljono, 2007: 6). Dalam penelitian ini tes digunakan untuk menilai variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa kelas V SD. Adapun tes yang digunakan hanya soal *post-test*. Pengujian validitas isi di lakukan sebelum digunakan untuk mengambil data yaitu di SD Negeri Pasirpanjang 03 namun tetap menggunakan kelas V sebagai sampel uji cobanya.

G. Teknik Analisis Data

1. Kelayakan Media Komik Saku Nilai-nilai Pancasila Berbasis Cerita

Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk data yang berupa angka atau skor, dan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk data berupa narasi hasil validasi ahli materi dan media. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung rerata skor tiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{x} = Rerata Skor

$\sum x$ = Jumlah Skor Tiap Aspek

n = Jumlah Item

- b. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek.

Dengan menggunakan tabel klasifikasi skala lima sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Konversi Skor Widyoko, (2017: 112)

Rerata Skor Jawaban	Kategori
> 4,2 s/d 5,0	Sangat Layak
> 3,4 s/d 4,2	Layak
> 2,6 s/d 3,4	Kurang Layak
> 1,8 s/d 2,6	Tidak layak
1,0 s/d 1,8	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan Tabel 3.1 di atas, maka produk pengembangan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis teknik bercerita dapat dinyatakan:

- 1) Sangat layak (A), apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang $> 4,2$ sampai dengan 5,0.
- 2) Layak (B), apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang $> 3,4$ sampai dengan 4,2.
- 3) Kurang Layak (C), apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang $> 2,6$ sampai dengan 3,4.
- 4) Tidak Layak (D), apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang $> 1,8$ sampai dengan 2,6.
- 5) Sangat tidak layak (E), apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,0 sampai dengan 1,8.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria **Layak (B)**.

2. Keefektifan Media Komik Saku Nilai-nilai Pancasila Berbasis Cerita

a. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas. Menurut Priyatno (2012: 36) uji normalitas dilakukan bertujuan melihat apakah sampel dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan pada hasil penilaian *post-test*

siswa sebagai variabel terikat, baik pada skala kecil maupun skala besar. Perhitungan uji normalitas ini menggunakan teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana. Menurut Sunyoto (2016: 187) analisis regresi merupakan analisis mengenai seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). besar kecilnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat ditunjukkan oleh koefisien regresi. Sehingga semakin besar koefisien regresi menunjukkan seberapa besar pula pengaruhnya terhadap perubahan proporsional variabel terikat. Adapun dalam perhitungannya menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*.