

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tingkat sekolah dasar, yaitu di SDIT DOD Medan yang terletak di jalan Kelambir V, Komplek Graha Indah Kelapa Gading, Sunggal. Melalui kerabat yang berpengalaman mengajar di sekolah tersebut sehingga penulis mendapat izin untuk bertemu kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut sehingga menjadi lebih mudah mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran disekolah dan pengembangan modul yang hendak diteliti.

Penelitian ini direncanakan berlangsung dari tanggal 15 maret 2021 yang merupakan kunjungan pertama peneliti ke sekolah untuk meminta izin penelitian, september - oktober 2021 yaitu proses pelaksanaan penelitian di sekolah. Kegiatan dalam penelitian ini dimulai dari observasi ke tempat penelitian, pembuatan proposal, pengurusan izin penelitian, dan penulisan laporan penelitian.

B. Metode Penelitian (*Research and Development*)

Kata penelitian sering kali kita dengar bukan hanya dikalangan para akademisi namun pula dikalangan pendidik dan peneliti. Jika mendengar kata penelitian maka yang bisa dirasakan bahwa hal tersebut merupakan sesuatu yang sulit untuk dilakukan. Secara ilmiah bahwa penelitian merupakan suatu upaya untuk mencari jawaban berdasarkan masalah yang dihadapi secara cermat, terukur dan terarah (Rayanto dan Sugianti, 2020:18).

Metode *Research & Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk (dapat berupa model atau modul atau yang lainnya), dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017:7). Sa'adah dan Wahyu (2020:39) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan strategi penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik dalam pendidikan. Penelitian dan pengembangan merupakan

suatu langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

1. Pengertian R&D (*Research and Development*)

Sa'adah dan Wahyu (2020:11) menjelaskan bahwa dari segi bahasa “penelitian” berasal dari bahasa Inggris, yakni *research* yang memiliki asal kata *re* berarti kembali dan *search* berarti mencari. Jadi, dapat didefinisikan penelitian merupakan proses menyelidiki suatu bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan dengan fakta-fakta atau prinsip-prinsip secara sistematis dan kehati-hatian. Penelitian atau *research* meliputi pengumpulan, pengolahan, analisis, penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah.

Development dari segi etimologi berasal dari bahasa Inggris yang merupakan kata benda (*noun*) dari kata kerja (*verb*) *develop* yang artinya pengembangan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Pengembangan berarti proses, cara, dan perbuatan. Jadi penelitian pengembangan adalah proses menyelidiki suatu bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan dengan fakta-fakta atau prinsip-prinsip secara sistematis dan kehati-hatian yang dikembangkan tahap demi tahap hingga sempurna.

Secara istilah, Sa'adah dan Wahyu (2020:14) menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah cara atau metode yang digunakan dalam suatu kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam bidang keilmuan. Produk yang dikembangkan atau dihasilkan diantaranya berupa bahan pelatihan untuk guru, materi ajar, media pembelajaran, soal-soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian pengembangan adalah metode, langkah-langkah atau proses pengkajian sistematis dan objektif untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang bersifat bertahap guna menguji keefektifannya yang disesuaikan dengan koridor keilmiah.

Saputro, (2017:8) menyimpulkan *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Produk yang dimaksud dapat secara kongkret seperti tabel berikut:

Tabel 3.1 Produk Metode *Research & Development* (R&D)

No	Bidang Research	Contoh Produk
1	Manajemen Pendidikan	Model Manajemen Pelatihan IPA Terpadu
2	Pendidikan IPA	Buku Materi IPA Terpadu
3	Komputer	Software

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian R&D (*Research and Development*) adalah suatu kajian ilmiah dalam menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada pada bidang keahlian tertentu.

2. Ciri-Ciri R&D (*Research and Development*)

Borg *and* Gall dalam kutipan Sa'adah dan Wahyu (2020:23-24) menjelaskan empat ciri utama dalam penelitian pengembangan, yaitu:

a. *Studying research findings pertinent to the product to be develop*

Artinya, melakukan studi atau penelitian awal untuk mencari temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Hal ini memberikan perspektif bahwa dalam penelitian dan pengembangan diawali dengan penemuan awal. Seorang peneliti harus menentukan apa temuan awal yang akan diteliti. Kemudian, ia pun harus menemukan produk apa yang akan diteliti serta mempertimbangkan apakah produk dapat bermanfaat atau tidak. Jika produk temuan tidak memiliki sisi kebermanfaatan, maka tidak perlu dilanjutkan.

b. *Developing the product base on this findings*

Artinya, mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian. Jadi temuan awal dalam penelitian R&D bukan hanya untuk menemukan

produk baru, namun juga produk yang sudah ada kemudian disempurnakan melalui pengembangan. Pengembangan dapat dilakukan apabila tingkat keefektifan, sisi kebermanfaatannya, dan tingkat efisiensi kurang maksimal terhadap produk temuan awal. Pengembangan dilakukan agar temuan awal yang dihasilkan mengalami penyempurnaan sehingga produk yang dihasilkan akan lebih efektif, bermanfaat, dan efisien dalam penggunaannya.

c. *Field testing it in the setting where it will be used eventually*

Artinya, dilakukannya uji lapangan dalam *setting* atau situasi nyata di mana produk akan digunakan. Setelah produk ditemukan atau dikembangkan, maka produk diuji lapangan. Produk diobservasi dan di survei apakah yang ditemukan dan dikembangkan diminati oleh konsumen atau tidak. Jika diminati, apakah produk sudah efektif dan bermanfaat untuk konsumen. Apabila jawabannya ya, maka produk layak digunakan masyarakat dan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

d. *Revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage*

Artinya, melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap uji lapangan. Jadi setelah diujikan dilapangan, seorang peneliti harus memiliki kepekaan terhadap hal-hal atau faktor-faktor apa saja yang berkaitan dengan kelemahan produk. Faktor tersebut perlu diperhatikan bukan hanya pada pengguna, tetapi yang berkaitan dengan lingkungan. Sikap teliti, cermat dan tanggap sangat diperlukan dalam meneliti.

Keempat ciri utama R&D tersebut memberikan gambaran bahwa ciri utamanya adalah adanya langkah-langkah penelitian awal terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut produk pendidikan dirancang dan dikembangkan untuk kemudian diuji dan diperbaiki atau direvisi.

3. Karakteristik R&D (*Research and Development*)

Santyasa dalam kutipan Sa'adah dan Wahyu (2020: 225) menjelaskan penelitian pengembangan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
- b. Pengembangan model, pendekatan, dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- c. Proses pengembangan produk dan validasi melalui uji ahli dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan seyogyanya dideskripsikan secara jelas sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.
- d. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

4. Problematika R&D (*Research and Development*)

Saputro, (2017:13) menyebutkan bahwa penelitian metode *Research & Development* sangat sesuai dilakukan bagi penyusun tesis dan disertasi. Hal tersebut dikarenakan penelitian metode *Research & Development* ini menghasilkan *something new*. Berbagai kendala penelitian dengan metode *Research & Development* yang kerap dialami oleh peneliti adalah:

- a. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memenuhi prosedur metode *Research & Development*.
- b. Membutuhkan dana yang lebih dalam tahapan metode *Research & Development*.

- c. Kesulitan menghadirkan Pakar/Ahli dan Praktisi yang sesuai dengan bidang ilmu.
- d. Produk *research* melalui berbagai uji coba.

5. Langkah-Langkah R&D (*Research and Development*)

Langkah-langkah yang berkaitan dengan R&D dalam bidang pendidikan telah didesain para ahli dalam bidang penelitian dan pengembangan. Mulai dari langkah-langkah R&D menurut Borg and Gall, Thiagarajan, Robert Maribe Branch, dan Richey and Klein. Sa'adah dan Wahyu (2020:57-68) telah menjabarkan langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut:

a. Langkah-langkah R&D Borg and Gall

1) *Research and information collecting*

Langkah pertama menurut Borg and Gall mencakup analisa kebutuhan, penelitian pustaka, penelitian skala kecil, dan standar laporan yang diperlukan. Maka, untuk melakukan analisa kebutuhan terdapat beberapa kriteria yang berhubungan dengan pentingnya pengembangan produk, ketersediaan sumber daya yang kompeten, dan ketersediaan waktu. Studi literatur dalam metode R&D diperlukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan temuan dan informasi lain yang berkaitan dengan pengembangan produk. Dalam penelitian skala kecil perlu dijalankan agar peneliti mengetahui beberapa hal penting, tentang produk yang akan dikembangkan sebelum mempersiapkan laporan yang diperlukan atau yang terbaru.

2) *Planning*

Perencanaan merupakan proses penyusunan rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian. Kegiatan perencanaan meliputi mendefenisikan keterampilan, merumuskan tujuan, menentukan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan.

3) *Develop Preliminary form a product*

Setelah peneliti membuat perencanaan penelitian, maka kegiatan selanjutnya ialah pengembangan produk awal meliputi penyiapan materi, penyusunan buku pegangan hingga instrumen evaluasi. Dapat dikatakan pula dalam ketiga liputan pengembangan awal produk, peneliti menentukan desain produk, sarana prasarana, tahap-tahap pelaksanaan pengujian desain dilapangan dan deskripsi tugas dari pihak-pihak yang ikut serta dalam penelitian.

4) *Preliminary field testing*

Pengujian lapangan awal dilakukan 1 hingga 3 sekolah, menggunakan 6 sampai dengan 12 subjek melalui proses wawancara, observasi, dan kuesioner hasil. Pengumpulan data melalui mekanisme tersebut dinamakan menganalisa.

5) *Main product revision*

Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran saat uji coba.

6) *Main field testing*

Melakukan uji coba lapangan utama. Hasil dari pengumpulan data, selanjutnya dievaluasi.

7) *Operational product revision*

Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasikan berdasarkan saran-saran dari uji coba. Langkah revisi produk ini merupakan penyempurnaan atas hasil uji coba di lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji cob adi lapangan utama sehingga perbaikan yang baru menjadi lebih luas. Penyempurnaan produk dari hasil uji coba lapangan yang lebih luas akan membuat produk yang dikembangkan menjadi lebih matang, karena pada tahap uji coba sebelumnya telah dilaksanakan dengan adanya kontrol kelompok.

8) *Operational field testing*

Uji coba lapangan secara luas, lebih baik dilakukan dengan skala besar yang meliputi uji efektifitas dan adaptabilitas desain produk yang melibatkan para calon pemakai produk.

9) *Final product revision*

Langkah revisi final merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akurat dari produk sebelumnya sehingga pada tahap revisi final telah diperoleh produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan.

10) *Dissemination and implementation*

Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan di dalam jurnal. Bekerja sama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

b. Langkah-langkah R&D Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang disingkat menjadi empat, yang pertama: *define* yang berisikan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang ingin dikembangkan, beserta spesifikasinya. Yang kedua, *design* yaitu perancangan yang berisi membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Ketiga, *development* yaitu berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk sesuai dengan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk, dan keempat yaitu *diseminasi* yaitu berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

c. Langkah-langkah R&D Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, implementation* dan *evaluation*. *Analysis* berkaitan dengan kegiatan *analysis* terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat

ditemukan produk apa yang dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan. *Development* adalah kegiatan pembuatan produk dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

d. Langkah-langkah R&D Richey and Klein

Richey and Klein dalam penelitian ini fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan produksi dan evaluasi. Yang mana perancangan berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu, perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature. Memproduksi yaitu membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Evaluasi merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

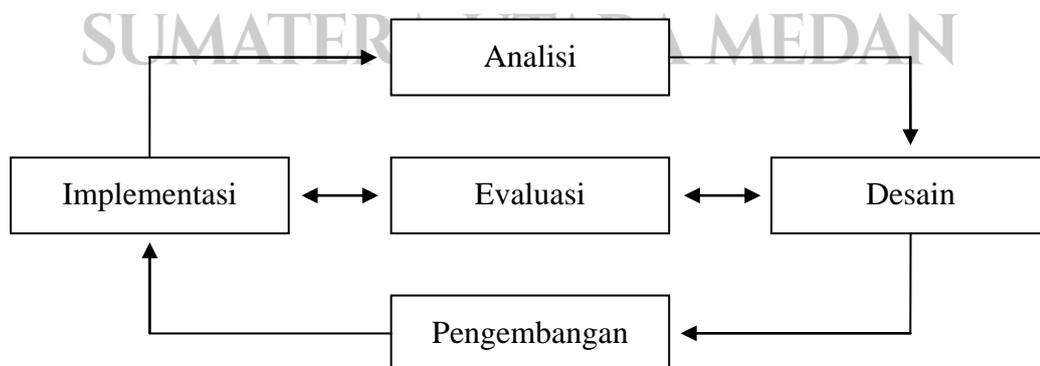
Penelitian *design* dan pengembangan ilmu pendidikan di perguruan tinggi lebih banyak melakukan pendekatan riset dengan menggunakan penelitian tradisional seperti eksperimen, asosiatif, dan penelitian survey. Penelitian tersebut mempergunakan penelitian yang lebih noble dan masih jauh dari unsur praktis.

Pada sisi lain, para dosen, guru, dan instruktur telah melakukan kegiatan pengembangan diri yang bersifat teknis prosedural untuk meningkatkan profesionalisme dan pembelajaran berdampak positif (M. Rusdi, 2018:118-119). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk yang di kembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Pada penelitian ini, pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran berupa modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sa'adah dan Wahyu (2020:61-62) mengatakan Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *implementation* dan *evaluation*. *Analysis* berkaitan dengan kegiatan *analysis* terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan. *Development* adalah kegiatan pembuatan produk dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Shelton, dkk. dalam kutipan Sa'adah dan Wahyu (2020:32-33) menjelaskan bahwa ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring. Peterson menyimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: 1) analisi kebutuhan, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain). Perancangan produk awal dilakukan dengan mengumpulkan bahan seperti buku guru dan buku siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V beserta tujuan dan kompetensi pencapaian pembelajaran siswa. Dilakukan dengan cara mencari melalui internet pada beberapa website tertentu, dan membaca buku terkait, kemudian dilakukan penyusunan materi yang di ambil dari bahan utama yaitu buku guru dan buku siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemudian dilanjutkan dengan merancang modul berbasis komik dengan tahapan, yaitu:

- a. Menentukan gaya desain komik
- b. Memilih format lembar kerja
- c. Menulis sebuah naskah
- d. Mengsketsakan frame
- e. Memastikan pengaturan panel dan parit yang masuk akal
- f. Membuat karakter, situasi kejadian, dan balon kata
- g. Menesuaikan font pada balon kata
- h. Menyesuaikan efek suara dengan ekspresi karakter

i. Melakukan pewarnaan

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan produk awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam ini adalah: a) Melakukan pembuatan produk modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik menggunakan aplikasi CorelDraw X7/version 17.0 dan kemudian diconvert ke dalam bentuk pdf agar dapat dibagikan melalui media pembelajaran terkait dan juga untuk keperluan pencetakan. b) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. c) Memperbaiki produk pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga tampilan dan isi modul menjadi lebih baik dari sebelumnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi atau menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kepada peserta didik yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), dan uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibuat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT DOD Medan. Penentuan subjek penelitian ini berdasarkan saran dari pak rino selaku kepala sekolah SDIT DOD Medan, dikarenakan pada kelas VI siswa harus diberi pembelajaran yang lebih optimal karena akan menghadapi ujian kelulusan. Dan menurut Nata (2018:196-197) periode perkembangan kanak-kanak berlangsung antara usia 2 sampai 12 tahun. Periode tersebut dibagi menjadi 2 yaitu (1) periode kanak-kanak awal (*early childhood*) yang berlangsung mulai usia 2 hingga 5 tahun, dan (2) periode kanak-kanak akhir (*late childhood*) berlangsung dari usia 6 sampai 12 tahun. Kemudian pada masa kanak-kanak akhir sekitar usia 10 sampai 12 tahun terjadilah pertumbuhan badan anak menjadi agak lambat, dibanding dengan usia sebelumnya. Karena pada masa itu ditandai oleh perkembangan kognitif, psikososial, dan moral.

Sedangkan objek penelitian ini adalah kemampuan dalam pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik SDIT DOD Medan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya, yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian untuk mendapat informasi tentang keadaan SDIT DOD Medan, baik siswa, guru, sarana dan prasarana serta struktur organisasi.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh Peneliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan Guru mata pelajaran PAI untuk

memperoleh data juga menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

3. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu para tim ahli dan juga peserta didik. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik yang bersumber pada penilaian dari pakar materi, pakar media, dan praktisi pendidikan serta dari peserta didik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan yang didapat dari hasil uji coba modul SDIT DOD Medan. Hasil studi dokumen ini berupa hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan serta foto-foto hasil uji coba penggunaan modul berbasis komik yang terdiri dari pemberian angket, pemberian materi pelajaran menggunakan modul berbasis komik dan pemberian tes hasil belajar siswa.

5. Tes

Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan modul berbasis komik dengan *pre-test* dan mengukur kemampuan akhir siswa dengan *post-test* setelah menggunakan modul berbasis komik.

F. Uji Produk

1. Uji Validasi (Kelayakan)

Menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi. Pada tahap uji validasi ini perlu adanya validasi dari beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah dibuat tersebut, yaitu validasi dari ahli materi, ahli media,

dan juga guru mata pelajaran di sekolah. Ketiga validator tersebut akan memberikan pengkoreksian terhadap bidang keahlian masing-masing.

a. Validasi ahli materi

Pada tahap ini dilakukan pengkoreksian untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan perumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar, aspek penyajian dan teknik penyajian isi produk.

b. Validasi ahli media

Pada tahap ahli media ini yaitu pengkoreksian dilakukan terhadap media yang digunakan dari segi desain modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik, mulai dari background, desain karakter, pewarnaan, pemilihan jenis font, dan lainnya.

c. Validasi guru

Pada tahap ini guru memberikan pengkoreksian terhadap materi dalam modul berbasis komik yang telah dikembangkan apakah telah sesuai dengan materi ajar yang harusnya tersampaikan kepada siswa dan dapat diimplementasikan sehingga modul yang nantinya diajarkan kesiswa tidak hanya memberikan cerita yang asal, akan tetapi tetap sesuai dengan koridor materi yang harusnya didapat, dipahami dan diaplikasikan oleh siswa.

Pemberian skor jawaban setiap indikator dilakukan dengan kriteria skala Likert. Skala Likert adalah skala psikometrik yang umum digunakan untuk kuesioner. Skala Likert ini paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Likert itu diambil dari nama yang membuatnya. Beliau itu adalah pendidik dan ahli psikolog Amerika Serikat yaitu Rensis Likert (Priyatna, 2020:9).

Contoh alternatif yang akan digunakan yaitu:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Menentukan jumlah skor dari masing-masing validitas dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, dilakukan dengan rumus : $N = \frac{BP}{BM} \times 100\%$

Rumus skor diatas yaitu, N merupakan nilai yang didapat, BP merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, BM merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pertanyaan pada angket. Perhitungan data nilai akhir validasi menggunakan kriteria skala Likert:

Tabel 3.2 Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kriteria
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

2. Uji Praktikalitas (Kepraktisan)

Produk yang telah divalidasi dan hasilnya valid, maka tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas. Uji praktikalitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk. Produk yang bersifat praktis jika suatu produk tersebut mudah digunakan dan tidak berbelit-belit dan melancarkan proses pembelajaran secara efisien. Untuk melihat kepraktisan produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik di kelas V tingkat sekolah dasar ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), dan uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas).

Lembar hasil praktikalitas digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian siswa terhadap Pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik. Selanjutnya hasil tanggapan siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik terhadap pembelajaran.

Data hasil uji praktikalitas dianalisis dengan presentase perhitungan dengan rumus : $N = \frac{BP}{BM} \times 100 \%$

Hasil akhir dari perhitungan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala Likert sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kepraktikalan

Persentase (%)	Kriteria
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas merupakan tahap terakhir dalam pengujian produk. Pengujian efektifitas produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh di kelas V tingkat sekolah dasar dilakukan dengan penilaian hasil belajar yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* (tes kemampuan awal) dalam hal ini adalah skor perolehan subjek terhadap materi ajar yang akan diajarkan sedangkan *post-test* adalah skor perolehan subjek terhadap materi ajar yang telah diajarkan.

Pengujian efektifitas tersebut menggunakan rumus *normalized gain* (N-Gain) yaitu: $N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$

Hasil skor *normalized gain* (N-Gain) dibagi dalam tiga kategori, yaitu:

Tabel 3.4 Kriteria Keefektifan

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} > 0,70$	Sangat Efektif
$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Efektif
$N\text{-Gain} < 0,30$	Kurang Efektif