

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

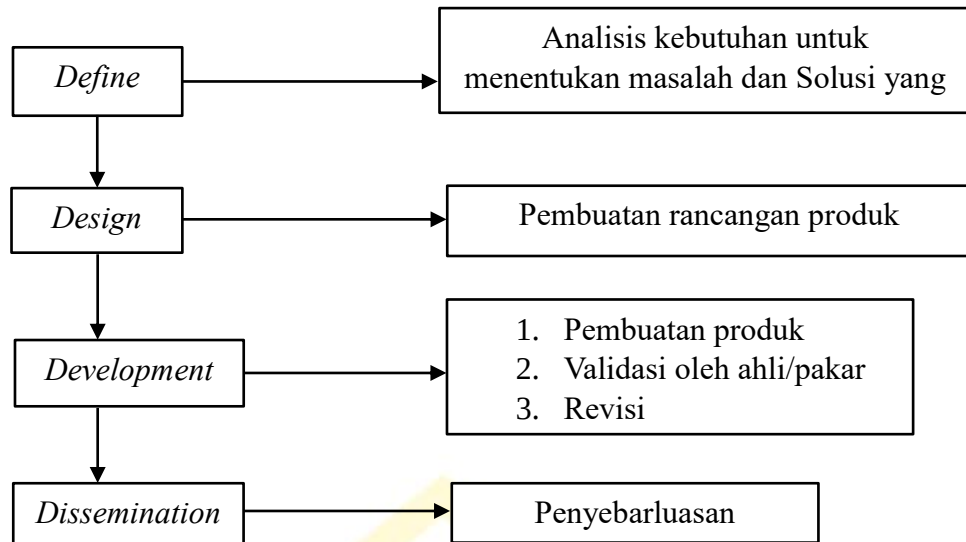
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang sesuai dengan permasalahan dalam kajian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Tujuan Penelitian Pengembangan adalah pertama menghasilkan inovasi: mengembangkan produk atau layanan baru yang belum pernah ada sebelumnya; kedua meningkatkan efisiensi : memperbaiki proses atau sistem yang ada untuk menjadi lebih efisien; ketiga memecahkan masalah: menemukan solusi untuk masalah yang kompleks (Foundation, 2022). Untuk itu, penelitian ini ditujukan untuk Pengembangan *Blended Learning* Berbantuan *Edlink* terhadap Keterampilan Menulis Mahasiswa PGMI Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang diharapkan nantinya dapat menghasilkan sebuah produk baru berupa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D, model ini terdiri dari empat tahap yaitu: *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan.

Berikut ini adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-D:



C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran ini akan dikembangkan pada mahasiswa PGMI semester V Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Pengembangan dilakukan bertujuan untuk memecahkan persoalan perkuliahan dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu *blended learning* berbantuan *EdLink*. Penelitian pengembangan memiliki empat karakteristik yaitu masalah nyata yang dapat diselesaikan dengan penerapan suatu model, pengembangan model, pengembangan produk, dan proses pengembangan model. Pengembangan ini dirancang dengan model 4-D. Model 4-D ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, diantaranya yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), dan (4) penyebarluasan (*disseminate*) (Johan et al, 2023).

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* berisikan kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konsep dan analisis peserta didik. Adapun analisis yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang ditemukan yaitu *blended learning* belum sesuai dengan kurikulum dan belum berbantuan *EdLink*.

b. Analisis Mahasiswa

Analisis karakteristik mahasiswa bertujuan untuk memudahkan penyusunan bahasa dan konsep pembelajaran agar mudah dimengerti mahasiswa.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep dan materi pada pembelajaran dengan materi “Pembuatan Proposal”, dengan mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya secara sistematis dan dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan akan dikembangkan menjadi *Blended learning* berbantuan *EdLink*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil yang didapat setelah melakukan analisis kebutuhan, digunakan untuk merancang *blended learning* berbantuan *EdLink*. Kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Menyiapkan buku referensi

Berkaitan dengan materi pembuatan proposal yang akan dikembangkan menjadi sebuah *blended learning* dengan berbantuan *EdLink*.

b. Menyusun desain

Rancangan desain pembelajaran meliputi pelaksanaan model *blended learning* menggunakan *EdLink*

c. Pemilihan Jenis Aplikasi

Pemilihan aplikasi dilakukan untuk identifikasi jenis aplikasi yang sesuai atau relevan dengan karaktersitik materi, pemilihan aplikasi didasarkan pada analisa konsep, analisa tugas, karakteristik peserta didik. Pemilihan aplikasi harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar modul berbasis digital pada proses pembelajaran.

d. *Format Selection* (Pemilihan format)

Dalam penelitian format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di negara yang lebih maju.

e. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur

dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Ada dua kriteria kualitas produk yang akan dikembangkan yaitu validitas dan praktikalitas. Berikut akan dijelaskan tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Validitas

Pengembangan model *blended learning* berbantuan *EdLink* yang dikembangkan dalam penelitian ini akan dikatakan memiliki validitas yang baik ketika model tersebut mampu mengukur penguasaan materi dan sikap peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap validitas akan dimulai dari analisis pendahuluan dan penilaian pakar. Validasi oleh pakar teknologi pendidikan untuk melihat kevalidan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian, komentar dan saran model pembelajaran yang dikembangkan.

b. Praktikalitas

Hal ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pengembangan model *blended learning* berbantuan *EdLink* dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini diawali dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan *blended learning* berbantuan *EdLink*. Pada tahap ini akan dilakukan uji coba terbatas kepada mahasiswa. Praktikalitas dilakukan dengan

menggunakan lembar observasi pendidik dan angket kepraktisan yang diberikan kepada pakar dan kepada mahasiswa. Kemudian data akan dianalisis sehingga dari analisis tersebut dapat ditentukan tingkat kepraktisan dengan kriteria yang telah ditetapkan.

c. Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah produk divalidasi oleh validator dan dipraktikalitas oleh praktisi. Saran dari validator dan praktisi dijadikan sebagai perbaikan bagi peneliti untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan.

4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahapan terakhir pada pengembangan model 4-D, tahap penyebaran ini dilakukan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna. Tahap penyebaran dibagi ke dalam tiga kegiatan yaitu : *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*, pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi kemudian diimplementasikan, pengembangan perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir yaitu melakukan pengemasan *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan orang lain.

D. Uji Coba Produk

1. Uji Validitas

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan dan pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Pengujian validitas *blended learning* berbantuan *EdLink* dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli Konstruksi. *Blended learning* yang dikembangkan ini nantinya akan dinilai dan diberikan komentar atau pun saran yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan. Validasi *blended learning* akan selesai jika para ahli atau pun dosen telah sepakat bahwa *blended learning* berbantuan *EdLink* ini sudah layak untuk diimplementasikan.

2. Uji Coba Praktikalitas

Uji coba praktikalitas pengembangan *blended learning* berbantuan *EdLink* terhadap keterampilan menulis mahasiswa PGMI. IPAS peserta didik, diujikan kepada dosen dan mahasiswa PGMI semester V UIN Imam Bonjol Padang yang menguji praktikalitas model *blended learning* berbantuan *EdLink* ini adalah 1 dosen dan mahasiswa PGMI semester V kelas A yang menjadi praktisi adalah 36 mahasiswa.

Uji praktikalitas dilihat dari segi waktu, tampilan dan kemudahan penggunaan. Model akan digunakan oleh dosen dan mahasiswa, penilaian ini akan diberikan melalui angket untuk mengetahui respon dari dosen dan mahasiswa sejauh mana kepraktisan dari *blended learning* berbantuan *EdLink*.

E. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek Uji Coba Validitas

Subjek uji coba validasi *blended learning* berbantuan *EdLink* terdiri dari 3 orang validator ahli diantaranya ahli bahasa yaitu Bapak Abdul Basit, ahli Konstruksi yaitu Ibu Milya Sari, dan ahli materi Ibu Hidayati.

2. Subjek Uji Coba Praktikalitas

Subjek uji coba praktikalitas terdiri dari 1 orang dosen dan 36 mahasiswa PGMI A semester V pada Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di UIN Imam Bonjol Padang pada mahasiswa PGMI A semester V yang beralamatkan Jalan Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Anduring, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat semester ganjil tahun ajaran baru 2024/2025.

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa sasaran-sasaran atau masukan oleh validator serta hasil wawancara, sedangkan data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari penyebaran angket validitas dan data praktikalitas dari dosen dan mahasiswa.

G. Instrumen Penelitian

1. Validitas Instrumen

Instrumen penelitian yang akan digunakan harus divalidasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak Dorisno dengan jabatan Dosen PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan menyebarkan angket validasi instrumen penelitian. Pertanyaan-pertanyaan yang sudah dinilai oleh validator akan diuji kevalidannya. Adapun untuk menguji kevalidan dari instrumen digunakan skala likert dengan kategori positif, yaitu pernyataan positif memperoleh bobot tertinggi sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Bobot Pernyataan Validasi Instrumen

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber : (Duli, 2019)

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai validitas instrumen penelitian

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas instrumen

Y = Skor maksimum hasil validitas instrument

Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam persentase tersebut diinterpretasikan dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 Kriteria Nilai Validitas Instrumen

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

Sumber : (Duli, 2019)

Instrumen validitas dikatakan valid apabila hasil yang didapat berada dalam rentang 61%-100% dapat digunakan sebagai instrumen penelitian penyajian data dan analisis data penelitian validasi angket validitas dan validitas angket praktikalitas.

a. Validasi Angket Validitas

Validasi angket validitas ini guna untuk penilaian angket yang akan diberikan pada para validator ahli, berikut hasil validasi angket validitas nya.

Tabel 3. 3 Hasil Validasi Angket Validitas

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1	Petunjuk pengisian angket validitas sudah dibuat dengan jelas	100%	Sangat Valid
2	Petunjuk penilaian angket validitas disajikan dengan benar dan jelas	100%	Sangat Valid

3	Aspek-aspek penilaian untuk angket validitas Konstruksi sudah dibuat dengan benar	100%	Sangat Valid
4	Aspek-aspek penilaian untuk komponen isi/materi pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	100%	Sangat Valid
5	Aspek-aspek penilaian untuk komponen kebahasaan pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	100%	Sangat Valid
6	Angket validitas Pengembangan <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> sudah menggunakan bahasa Indonesia yang benar	80%	Valid
7	Angket validitas Pengembangan <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	80%	Valid
8	Angket validitas Pengembangan <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	100%	Sangat Valid
Rata-rata		95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapat dari penilaian validasi angket oleh validator adalah 95% dengan kategori sangat valid, maka instrumen penilaian validitas produk dapat digunakan.

b. Validasi Angket Praktikalitas

Validasi angket praktikalitas ini guna untuk penilaian angket yang akan diberikan pada para praktisi baik itu dosen ataupun mahasiswa, berikut hasil validasi angket praktikalitas nya.

Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Instrumen Angket Praktikalitas

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

Sumber : (Duli, 2019)

Data yang diperoleh dari hasil validasi angket praktikalitas validator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 5 Hasil Validasi Angket Praktikalitas

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1	Aspek-aspek penilaian angket praktikalitas terkait tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> telah dibuat dengan benar.	100%	Sangat Praktis
2	Urutan pernyataan dalam angket praktikalitas <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> tersusun dengan baik.	100%	Sangat Praktis
3	Angket praktikalitas <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> sudah	100%	Sangat Praktis

	menggunakan bahasa Indonesia yang baik.		
4	Angket praktikalitas <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	80%	Praktis
5	Angket praktikalitas <i>Blended learning</i> Berbantuan <i>EdLink</i> sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	100%	Sangat Praktis
Rata-rata		96%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapat dari penilaian validasi angket praktikalitas oleh validator adalah 96% dengan kategori sangat praktis, maka instrumen penilaian praktikalitas dapat digunakan.

2. Instrumen Validitas

Kevalidan produk ini dilihat dari segi kelayakan isi, kelayakan bahasa dan kelayakan Konstruksi. Validator yang memvalidasi produk ini berjumlah 3 orang, terdiri dari 1 orang sebagai validator materi, 1 orang sebagai validator bahasa, dan 1 orang sebagai validator Konstruksi.

3. Instrumen Praktikalitas

Instrumen praktikalitas berupa angket yang diberikan kepada 1 orang dosen Mata Kuliah Metodologi Penelitian yaitu Bapak Prof. Dr. Remiswal. S.Ag., M.Pddan 36 orang Mahasiswa semester 5 kelas PGMI A di

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang untuk praktikalitas dalam aspek kemudahan penggunaannya.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari dosen tentang proses pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* berbantuan *EdLink* dalam proses pembelajaran, wawancara ini dilakukan dengan terstruktur karena sudah dibuat daftar pertanyaan yang akan diajukan sebelumnya.

2. Validasi Instrumen

Instrumen yang akan digunakan harus divalidasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan oleh satu orang validator instrument dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan menyebarkan angket instrumen penelitian.

3. Validasi Produk

Teknik pengumpulan data mengetahui validasi produk adalah dengan menyebarkan angket kepada para ahli sebagai validator kemudian di rekapitulasi angket validasi yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan desain dan persepsi validator terhadap produk yang dikembangkan. Angket validasi meliputi validasi materi, validasi bahasa, dan validasi Konstruksi. Selain itu dilakukan tanya jawab dengan dosen validator untuk mengetahui saran dan masukan yang konstruktif untuk perbaikan produk.

4. Praktikalitas Produk

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui kepraktisan produk dengan menyebarkan angket kepada dosen dan mahasiswa.

I. Teknik Analisis Data

Dalam mengolah data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu:

1. Analisis angket validitas. Analisis angket validasi ahli digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap media yang dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan menggunakan pedoman penilaian. “skala Likert disusun berkategori positif”. Pernyataan positif mendapatkan bobot tertinggi dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Bobot Pernyataan Validasi *Blended learning*

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber : (Duli, 2019)

Perhitungan data nilai akhir validasi media diorama dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$V = x/y \times 100 \%$$

Keterangan:

V : Nilai validitas media

X : Skor yang diperoleh dari hasil validitas media

Y : Skor maks hasil validitas *blended learning* berbantuan *EdLink*.

Tabel 3. 7 Kriteria Nilai Validitas *Blended learning*

Nilai Angka	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber: (Duli, 2019)

Blended learning ini dikatakan valid apabila hasil yang didapat berada pada rentang 61% - 80% dan dapat dilanjutkan ke uji coba praktikalitas. kemudian jika kurang dari 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

2. Analisis angket praktikalitas data diperoleh dari angket yang telah diisi oleh pendidik dan peserta didik, selanjutnya dilakukan analisis kuantitatif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media, kemudian dihitung dengan skala likert sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Bobot Pernyataan Praktikalitas *Blended learning* Berbantuan *EdLink*

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber : (Duli, 2019)

Perhitungan data nilai akhir praktikalitas dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = X/Y \times 100 \%$$

Keterangan:

P: Nilai praktikalitas media

X: Skor yang diperoleh dari hasil praktikalitas media

Y: Skor maksimal hasil praktikalitas *Blended learning* Berbantuan *EdLink*.

Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian Praktikalitas *Blended learning* berbantuan *EdLink*

Nilai Angka	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber : (Duli, 2019)

Berdasarkan penjelasan tabel tersebut, maka *blended learning* berbantuan *EdLink* ini dikatakan praktis apabila hasil praktikalitas berada pada rentang 61% - 80%.