

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah R&D (Research & Development). Penelitian ini menggunakan model kombinasi (*mexid methode*). Penelitian kombinasi (*mexid methode*) merupakan metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif (Sugiyono, 2014, p.404). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media video berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran PAI-BP pada materi zakat.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Yong (dalam Rayanto & Sugianti, 2020, p.28) model ADDIE merupakan suatu proses generic yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembangan pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Model ADDIE ini memiliki beberapa tahap yaitu analysis (analisis), design (merancang), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi). Peneliti memilih model ADDIE ini karena model ini mudah dipahami serta memiliki tahapan yang sistematis

C. Prosedur Pengembangan

1. Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan ini peneliti melakukan kegiatan mencari serta mengumpulkan informasi yang diperlukan. Peneliti melakukan observasi di SMPN 3 Batang Anai. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan salah satu pendidik PAI di SMPN 3 Batang Anai yaitu ibuk Suci Chaniya, S.Pd ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran kurangnya minat dan motivasi sebagian peserta didik untuk belajar serta pendidik belum pernah mencoba menggunakan media vidio pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PAI khususnya materi zakat.

2. Pengembangan Model

a. Desain Model

Model pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Pada model ADDIE ini terdapat 5 tahap pengembangan. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, mengidentifikasi masalah serta merumuskan tujuan. Analisis ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terhadap penggunaan media pembelajaran. Sehingga pada tahap ini dapat diidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah belum terlaksana secara optimal, terutama dalam

penggunaan media vidio yang berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PAI materi zakat yang belum digunakan di sekolah. Dan pada tahap ini juga penting memepertimbangkan karakteristik peserta didik untuk melaksanakan pengembangan multimedia interaktif.

2) Tahap Design (Merancang)

Tahap merancang ini meliputi beberapa hal diantaranya:

- a) Merancang media vidio berbasiskan kearifan lokal pada mata pelajaran PAI-BP materi zakat.
- b) Media vidio berbasis kearifan lokal yang dirancang berisi materi terkait zakat pada kelas IX SMPN 3 Batang Anai.
- c) Penggunaan bahasa yang jelas, tepat, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3) Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini dilakukan dengan tujuan agar menghasilkan media vidio pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi zakat yang dikembangkan berdasarkan saran dari validator ahli.

a) Validasi Produk

Validator ahli yang memvalidasi produk terdiri terdii dari ahli media dan ahli materi. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang berisi kriteria penilaian tertentu berdasarkan aspek materi maupun media. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran,

komentar, dan masukan sebagai bahan perbaikan produk agar lebih baik. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah dosen media pembelajaran Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universita Islam Negeri Imam Bonjol Padang yaitu Ibuk Dr. Awida, M.Pd. Sedangkan validator ahli materi adalah pendidik mata pelajaran PAI-BP kelas IX di SMPN 3 Batang Anai, yaitu Ibuk Suci Chaniya, S.Pd.

b) Praktikalitas Produk

Setelah uji validitas selanjutnya yaitu dilakukan uji praktikalitas produk untuk melihat sejauh konsep, produk dapat diterapkan dan berfungsi dalam kondisi nyata. Tujuannya adalah untuk memastikan kepraktisan media vidio yang telah di kembangkan menghasilkan produk yang praktis dan mudah untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Uji praktikalitas ini dilakukan pada 1 orang pendidik mata pelajaran PAI-BP kelas IX dan 30 orang peserta didik di kelas IX.4 SMPN 3 Batang Anai.

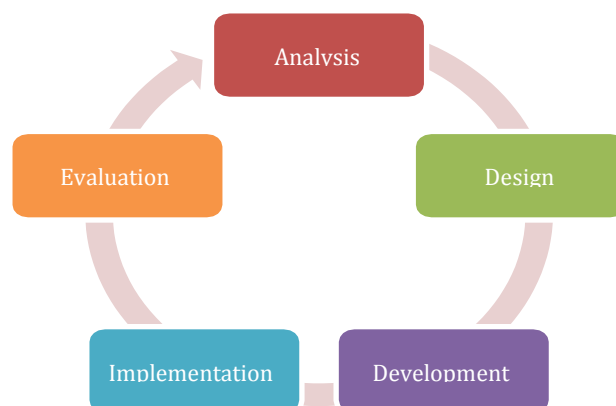
c) Efektivitas Produk

Uji efektivitas produk dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai efektif atau tidaknya produk pengembangan apabila diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan. Uji efektivitas produk dilakukan untuk mendeskripsikan tingkat efektivitas bahan ajar yang dikembangkan berupa tes hasil belajar

peserta didik dan angket efektivitas oleh pendidik.

4) Tahap Implementation (Penerapan) dan Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap penerapan dan penilaian, kegiatan yang dilakukan yaitu penggunaan produk yang telah didesain dan divalidasi oleh validator. Tahap ini dimulai dari mengkondisikan lingkungan dan peralatan yang dibutuhkan. Setelah itu peneliti bisa menggunakan produk yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran. Karena keterbatasan dalam hal tenaga, biaya, dan waktu, pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dalam tahap skala kecil yaitu satu kelas saja yaitu kelas IX.4 yaitu sebanyak 30 orang. Pada tahap ini juga dilakukan dengan memberikan angket respon pendidik dan angket respon peserta didik setelah media video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi zakat digunakan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan kepraktisan penggunaan multimedia interaktif. Berikut adalah tahap pengembangan model ADDIE disajikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Tahap Pengembangan model ADDIE (Rayanto & Sugianti, 2020)

D. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Uji coba produk media video pembelajaran yang divalidasi oleh validator serta telah direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan selanjutnya media video pembelajaran diujicobakan ke lapangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX.4 yaitu berjumlah 30 orang di SMPN 3 Batang Anai.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan yaitu jenis data primer dan sekunder untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan adanya media video pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Selanjutnya jenis data primer yang didapatkan adalah data hasil dari uji coba yang meliputi angket respon pendidik dan peserta didik dan jenis data sekunder melalui wawancara.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan (semiawan, 2010). Sedangkan menurut zainal arifin dalam buku (kristanto, 2018) “observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan dan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan”. Observasi yang penulis lakukan

khususnya di SMPN 3 Batang Anai pada kelas IX , motif dari observasi adalah untuk menggali fakta tentang penggunaan media vidio pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk memperluas kegemaran peserta didik dalam penguasaan.

b. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan oleh penulis adalah wawancara tak berstruktur yaitu wawancara bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data (Sugiyono, 2015). Dengan demikian penulis menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman wawancara karena wawancara yang dilakukan oleh peneliti menggunakan serangkaian tanya jawab yang tidak terstruktur dan sistematis. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pendidik mata pelajaran PAI-BP kelas IX SMPN 3 Batang Anai yaitu Ibu Suci Chaniya, S.Pd untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

c. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2016:142). Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket kualitas media pembelajaran untuk guru dan angket respon dan masukan peserta didik terhadap media video pembelajaran. Menurut Sugiono (2015) “kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data dan melaporkan informasi, yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Dari angket-angket tersebut akan diperoleh hasil berupa data untuk selanjutnya diolah menjadi data dengan menggunakan analisis data yang ada untuk mengetahui persentase pencapaian keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Angket yang digunakan yaitu angket validitas, praktikalitas, dan angket minat belajar. Untuk mendapatkan data validasi dilakukan uji validitas oleh ahli media yang Ibu Dr. Awida, M.Pd dan ahli materi Ibu Suci Chaniya, S.Pd, uji praktikalitas dan angket minat belajar oleh 1 orang pendidik dan 30 orang peserta didik di kelas IX.4 SMPN 3 Batang Anai.

4. Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari penelitian ialah data dari validitas yang dilakukan oleh para ahli serta data praktikalitas media vidio pembelajaran dari angket respon pendidik dan peserta didik dari media vidio pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PAI materi zakat yang dikembangkan. Data yang diambil kemudian di analisis pada setiap komponen yaitu:

a. Analisis Data Validitas

Informasi yang dikumpulkan dari pemeriksaan materi pendidikan diperiksa secara menyeluruh dan ditampilkan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Tabel berikut

memperlihatkan penilaian untuk setiap kategori berdasarkan lembar validasi :

Tabel 3.1. *Skala penilain untuk angket validasi*

Kategori	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

Sumber : Modifikasi (Saputra & Deswati, 2015)

Instrumen analisis untuk ahli media berupa kuesioner yang mengevaluasi kelayakan multimedia interaktif kepada kualitas multimedia interaktif yang telah dirancang oleh peneliti. Penilaian tersebut diperhatikan pada aspek media, aspek materi juga aspek bahasa. Data analisis validator semua aspek yang dinilai disediakan berbentuk tabel. Agar bisa memvaliditas multimedia interaktif, pertama kali ditentukan skor maksimal halaman validasi. Berdasarkan skor yang diperoleh dapat dihitung dengan memanfaatkan rumus yang telah diubah oleh Arikunto (Pratama, 2019) menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Presentase aspek

$\sum x$ = jumlah skor diperoleh

S max = Skor maksimal

Selanjutnya menghitung rata-rata presentase respons kevalidan penggunaan media vidio pembelajaran dari responden menggunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x n}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Rata-rata Persentase

$\sum xn$ = jumlah Skor Keseluruhan Aspek

Skor Kriteriaum = Skor Tertinggi $\times \sum \text{Butir} \times \sum \text{Validator}$

Rata-rata hasil presentase kemudia dikategori validitas media vidio berpatokal hasil terakhir yang diperoleh disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.2.
Kategori validitas pengembangan media pembelajaran

Presetase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

Sumber : (Kusuma, 2018)

b. Analisis Data Praktikalitas

Teknik menganalisis data dari pengamatan penggunaan angket respon pendidik dan peserta didik merupakan penggunaan analisis kepraktisan yang bermanfaat. Fitur-fitur dalam tabel berikut digunakan untuk memeriksa data tentang bagaimana guru dan peserta didik menanggapi proses pembelajaran.

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi setiap aspek penilaian terhadap praktikalitas penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik :

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

Keterangan :

P = Presentase aspek

$\sum x$ = jumlah skor diperoleh

S max = Skor maksimal

Selanjutnya menghitung rata-rata presentase respons kepraktisan penggunaan media pembelajaran semua responden menggunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x n}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Rata-rata Persentase

$\sum x_n$ = jumlah Skor Keseluruhan Aspek

Skor Kriteria = Skor Tertinggi $\times \sum Butir \times \sum Validator$

Kategori praktikalitas media pembelajaran dari perhitungan nilai terakhirdilihat di tabel berikut yaitu :

Tabel 3.3

Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Presetase	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60 %	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

Sumber : (Septiyani, 2017)

c. Analisis Data Hasil Angket Minat Belajar

Angket adalah salah satu instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur peningkatan minat belajar peserta didik dengan pembelajaran menggunakan Inkuiri. Angket ini berisikan 20 pernyataan dimana 10 pernyataan bersifat positif dan 10 bersifat negatif. Setiap pernyataan terdapat 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam pemberian skor diberikan perbedaan antar skor untuk pernyataan positif dan negatif. Untuk pernyataan positif, sangat setuju skor 5, setuju skor 4, kurang setuju skor 3, tidak setuju skor 2,

sangat tidak setuju skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif, sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3, tidak setuju skor 4 dan sangat tidak setuju skor 5.

Tabel 3.4.
Kategori Angket Minat Belajar

Skor	Kategori minat peserta didik
0-20	Tidak Berminat
21-40	Kurang Berminat
41-60	Cukup Berminat
61-80	Berminat
81-100	Sangat Berminat

Sumber: (Sugiono,2017)

Dari rumus tersebut maka didapatkan persentase banyaknya peserta didik di masing-masing kategori minat sesudah dan sebelum penelitian. Persentase banyaknya peserta didik di masing-masing kategori minat belajar sesudah dan sebelum penelitian digunakan dalam menentukan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi zakat.