

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

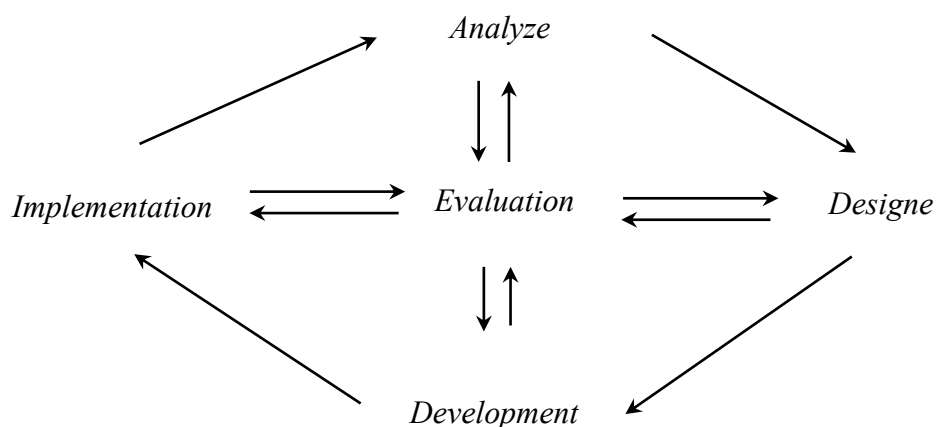
A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*, penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan dapat menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2016, p. 297).

Produk yang dikembangkan adalah “Media *Baamboozle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMKN 1 Sumbar.”

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan adanya lima tahapan pengembangan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan memilih model pengembangan ADDIE ini karena memiliki kerangka kerja yang terstruktur serta memiliki evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya.

Gambar 3.1
Alur Model Pengembangan ADDIE



Secara garis besar, kegiatan pokok dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada penelitian pra-pengembangan dimulai dengan studi pendahuluan melalui kegiatan observasi dan juga menelaah berbagai sumber yang digunakan sebagai acuan untuk memperoleh informasi pertama mengenai kebutuhan, dan kondisi lapangan. Hasil studi pendahuluan tersebut yang digunakan sebagai bahan merancang dan mengembangkan produk.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang dijadikan sebagai pedoman pada penelitian pengembangan ini dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

1. *Analyze* (Tahap Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, maka harus melaksanakan beberapa kegiatan diantaranya yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Tujuan dari tahap analisis kebutuhan peserta didik adalah untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Tahap ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, termasuk gaya belajar yang peserta didik sukai, dan tingkat minat untuk belajarnya. Demikian media pembelajaran yang dibuat akan sesuai dengan minat belajar peserta didik.

b. Analisis Media Pembelajaran

Tujuan analisis media pembelajaran ini untuk mengumpulkan informasi tentang ketersediaan dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

c. Analisis Konten

Analisis konten yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi khusus yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun materi yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu materi tentang akhlak mazmumah yaitu berfoya-foya, riya, dan takabur.

2. Design (Tahap Perancangan)

Pada tahap ini merupakan tahapan perancangan produk menggunakan media *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, materi untuk peserta didik kelas X di SMKN 1 Sumbar. Proses perancangan produk dilakukan melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan referensi untuk bahan soal yang berkaitan dengan materi yang telah ditentukan
- b. Menyusun format awal media, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk selanjutnya dikembangkan sesuai saran dan masukan yang diberikan
- c. Menginput soal ke media *baamboozle* melalui website.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap *analyze*, dan *design* yang bertujuan untuk menghasilkan produk. Pada tahap ini dilakukan juga penilaian kelayakan produk awal hasil pengembangan oleh validator ahli.

a. Validasi Produk

Validator ahli yang memvalidasi produk terdiri ahli materi dan ahli media. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang berisi standar penilaian tertentu berdasarkan elemen materi dan media. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran, kritik, dan masukan untuk membantu memperbaiki produk.

b. Efektivitas Produk

Uji efektivitas produk dilakukan untuk menentukan seberapa efektif media yang dibuat saat diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan. Tujuan dari uji efektivitas produk adalah untuk mendapatkan informasi tentang efektifitas pengembangan produk.

c. Praktikalitas Produk

Setelah uji efektivitas dilaksanakan, selanjutnya yaitu uji praktikalitas produk. Hal ini bertujuan untuk membuat produk yang bermanfaat dan mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi melakukan uji coba pembelajaran menggunakan media *baamboozle*, yang telah dievaluasi secara komprehensif oleh para ahli. Uji coba yang dilakukan terbatas 1 orang pendidik dan juga

kelompok kecil. Peserta didik memberikan tanggapan/respon terkait penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran yang telah dilakukan melalui pengisian angket respon wawancara tidak terstruktur.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada model pengembangan ADDIE, tahap evaluasi formatif dilakukan secara berkala, mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Tujuan dari evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data agar sempurnanya produk hasil pengembangan.

C. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

a. Subjek Validasi

Subjek validasi yaitu satu orang dosen validator penilaian instrumen, ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Sumbar. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

b. Subjek Uji Coba Produk

Media *baamboozle* diuji di lapangan setelah divalidasi dan direvisi oleh validator. Uji coba kelompok/skala kecil dilakukan 6 peserta didik dari kelas X DPIB di SMKN 1 Sumbar. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran 6 peserta didik dari uji coba skala kecil ini, akan mempertimbangkan

masukan dan saran validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya. Pada tahap selanjutnya produk di uji cobakan kepada 1 pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan 15 peserta didik dari kelas X DPIB di SMKN 1 Sumbar. Tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian peserta didik mengenai produk yang dikembangkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan ini adalah kualitatif dan data kuantitatif, data secara kualitatif diperoleh dari catatan, komentar, kritik, maupun saran-saran yang diberikan oleh validator yang selanjutnya digunakan untuk bahan revisi instrumen. Sedangkan data secara kuantitatif berupa nilai rata-rata dari kuesioner.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Strategi atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian dikenal sebagai teknik pengumpulan data. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya. Untuk memperoleh data tersebut, dalam penelitian dapat digunakan berbagai macam metode, diantaranya yaitu angket, observasi, wawancara, tes, dan analisis dokumen (Kurniawati, 2019).

Pada penelitian dan pengembangan ini digunakan teknik pengumpulan data dengan cara:

1) Wawancara

Menurut Sugiyono (2016, p. 199), wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan masalah yang harus diteliti. Wawancara sangat baik untuk mengumpulkan data agar dapat mengetahui tanggapan, pendapat, keyakinan, perasaan, dan dorongan seseorang terhadap produk yang sedang dikembangkan.

2) *Kuesioner (Angket)*

“Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi, yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau sistem yang sudah ada.” (Syofian, 2017, p. 46). Kuesioner atau angket berisi daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan subjek, baik secara individual maupun kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu.

Kuesioner atau angket dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diberikan kepada validator. Angket yang digunakan merupakan angket validasi untuk validator penilaian instrumen, ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Angket praktikalitas diberikan kepada pendidik dan peserta didik, serta angket efektivitas hanya diberikan kepada peserta didik saja.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Karena instrumen ini menggambarkan cara pelaksanaan yang terjadi di lapangan. Pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mendapatkan data tentang kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran menggunakan media *baamboozle*. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data

No	Kriteria	Instrumen
1.	Valid	Lembar penilaian instrumen Lembar penilaian instrumen praktikalitas Lembar penilaian instrumen efektivitas Lembar validitas bahasa Lembar validitas materi Lembar validitas media
2.	Praktis	Angket praktikalitas oleh pendidik Angket praktikalitas oleh peserta didik
3.	Efektif	Angket efektivitas oleh peserta didik

Tabel 3.1 di atas menunjukkan masing-masing aspek yang diukur, terdiri dari instrumen yang berbeda. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini, sebagai berikut:

1) Validasi Instrumen Penelitian

Angket penilaian validitas media *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terlebih dahulu divalidasi oleh ahli/pakar yang dikenal dengan sebutan validator instrumen. Hasil angket validitas oleh validator digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan

media *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2) Instrumen Validasi Produk

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui validitas produk adalah dengan memberikan angket kepada ahli sebagai validator. Angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan desain, dan persepsi validator terhadap produk yang dirancang sebagai media pembelajaran. Selain itu juga dilakukan tanya jawab dengan validator untuk perbaikan media yang dikembangkan.

3) Instrumen Praktikalitas Produk

Alat pengumpul data untuk mengetahui praktikalitas produk adalah dengan memberikan angket kepada 1 pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Sumbar. Kemudian angket juga diberikan kepada peserta didik. Angket yang digunakan untuk mengetahui praktikalitas produk berisikan 5 pilihan. Nilai 5 berarti sangat setuju, 4 berarti setuju, 3 berarti ragu-ragu, 2 berarti tidak setuju, dan 1 sangat tidak setuju. Media *baamboozle* yang dikembangkan bisa dikatakan praktis jika para praktisi menyatakan bahwa media *baamboozle* ini dapat digunakan dengan tingkat terlaksananya termasuk kategori praktis.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

a. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan dalam bentuk kritik dan saran yang ditulis oleh para ahli, pendidik, dan peserta didik dalam angket. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk membantu revisi produk media *baamboozle*.

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data secara kuantitatif yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengolahan data angket yang diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada dosen ahli, pendidik, dan peserta didik. Skor jawaban diberikan sesuai dengan kriteria berdasarkan skala likert. Skala likert adalah alat yang digunakan untuk menilai tanggapan responden setelah menggunakan produk yang dihasilkan dengan cara memilih respon skala ukur yang telah disediakan (Riduwan, 2019, p. 12)

1) Rumus Pengolahan Data Per Item

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase atau nilai

X = Jawaban responden dalam satu item

X_i = Jawaban responden dalam satu item

100% = Konstanta

2) Rumus Pengolahan Data Secara Keseluruhan

$$N = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Persentase atau nilai

$\sum x$ = Jumlah total jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah total nilai ideal

100% = Konstanta

Oleh karena itu, untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai dari hasil nilai rata-rata, maka harus dikembangkan pada kriteria validitas. Peneliti ini menggunakan skala likert dengan interval 1-5.

Instrumen validasi ahli menggunakan instrumen validasi yang terdiri tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen validasi ini berisi pertanyaan yang telah dibuat dan dianalisis menggunakan skala likert, yaitu pengisian angket dalam bentuk *checklist*.

Tabel 3.2
Bobot Pernyataan Instrumen

Penilaian	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Sumber: Sugiyono. 2016)

3) Kategori Penilaian

(a) Validitas

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Validitas

Persentase	Keterangan
86 – 100	Sangat Valid
76–85	Valid
60–75	Cukup Valid
55–59	Kurang valid
0–54	Tidak Valid

(Sumber: Sugiyono. 2016)

(b) Praktikalitas

Tabel 3.4
Kategori Penilaian Praktikalitas

Persentase	Keterangan
86 – 100	Sangat Praktis
76–85	Praktis
60–75	Cukup Praktis
55–59	Kurang Praktis
0–54	Tidak Praktis

(Sumber: Sugiyono. 2016)

(c) Efektivitas

Tabel 3.5
Kategori Penilaian Efektivitas

Persentase	Keterangan
86 – 100	Sangat Efektif
76–85	Efektif
60–75	Cukup Efektif
55–59	Kurang Efektif
0–54	Tidak Efektif

(Sumber: Sugiyono. 2016)