

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, produk yang dihasilkan akan diuji keefektifannya supaya produk yang dikembangkan dapat menghasilkan kualitas yang efektif, praktis dan valid (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

Pengembangan atau sering disebut juga penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan (Ardiawan & Mansur, n.d.). Pengembangan pada penelitian ini adalah media pembelajaran articulate storyline materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dengan tahapan kegiatan yang terstruktur yang benar sehingga menghasilkan produk yang bagus sesuai dengan kebutuhan pengguna .

B. Model Pengembangan

Penelitian ini dikembangkan menurut model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap pengembangan yaitu tahap *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation*

(pelaksanaan), *and Evaluation* (pengujian) (Hidayat & Nizar, 2021)



Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan ADDIE ((Rayanto & Sugianti, 2020)

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE ini terbagi menjadi lima tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis memiliki tujuan utama yaitu untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya cacat pada penelitian. Setiap peneliti mengumpulkan semua informasi yang mungkin dapat mereka kumpulkan (Hidayat dan Nizar, 2021).

Ada tiga kegiatan analisis yang akan dilakukan yakni sebagai berikut:

a) Analisis Awal/Analisis Kebutuhan

Analisis awal bertujuan untuk mengetahui informasi terkait proses pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di sekolah, ketersediaan bahan dan media ajar, metode dan model pembelajaran yang diterapkan, serta kondisi dan kebutuhan peserta

didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data pada analisis awal diperoleh dengan melakukan observasi ke SMPN 1 Lembah Melintang.

b) Analisis Peserta Didik

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Permasalahan dilihat dari tanggapan peserta didik terhadap pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Tahap ini juga bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik seperti cara belajar yang disukai, minat dan motivasi belajar, serta mengetahui karakteristik bahan ajar yang menarik untuk digunakan, sehingga nantinya bahan ajar yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c) Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk menentukan materi apa yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar. Adapun materi yang akan dimuat pada *Articulate Storyline* adalah andalusia kota peradaban islam di barat. Analisis materi diawali dengan menganalisis silabus kurikulum Merdeka, kemudian mengkaji elemen dan CP (Capaian Kompetensi) materi andalusia kota peradaban islam di barat, dan terakhir merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada *Articulate Storyline*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah konsep telah di dapat pada tahap analisis langkah selanjutnya merancang desain media pembelajaran seperti materi yang dipilih, desain tampilan media dan menentukan *output* produk pengembangan. Tahap ini juga dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*).

Tahapan yang perlu dilaksanakan dalam proses rancangan ini adalah sebagai berikut :

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran yang *SMAR* (*Spesific, Measurable, Aplicable dan Realistic*)
- b) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan (kombinasi media dan metode yang sesuai)
- c) Menentukan sumber-sumber pendukung lain (sumber belajar, lingkungan belajar dan lain-lain) Produk pada tahap ini adalah modul dan ATP.

Adanya panduan ini selanjutnya disusun bahan ajar yang sesuai. Pada penelitian ini desain media pembelajaran difokuskan kepada media pembelajaran *articulate storyline* dengan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Development (pengembangan) merupakan proses mengembangkan dan memvalidasi produk untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan (Rustamana dkk., 2024). Tahap

pengembangan bertujuan untuk menghasilkan konten, memilih atau mengembangkan media pendukung yang mendukung proses belajar mengajar, mengembangkan panduan untuk peserta didik, mengembangkan panduan untuk pendidik, melakukan tinjauan formatif dan melakukan tes terhadap semua sumber daya pendidikan yang direncanakan (Ritonga dkk., 2023).

Produk bahan ajar *articulate storyline* dengan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang selesai dibuat, selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan atau uji kevalidan produk awal hasil pengembangan oleh validator ahli.

a) Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk yang telah dikembangkan telah disusun dengan tepat dan efektif. Penilaian dilakukan secara rasional dengan melibatkan beberapa dosen ataupun pendidik yang sesuai dengan keahliannya masing-masing (Jendriadi dkk., 2020). Validitas adalah ukuran untuk menunjukkan sejauh mana instrumen mampu mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan (Sugiono dkk., 2020). Validator ahli yang memvalidasi produk terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang berisi kriteria penilaian tertentu berdasarkan aspek media, materi, maupun bahasa. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran,

komentar, dan masukan sebagai bahan perbaikan produk agar lebih baik.

b) Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas bertujuan untuk melihat sejauh mana pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan dan memahami pembelajaran dari produk yang dikembangkan (Khairadkk.,2023). Uji praktikalitas produk dilakukan untuk menghasilkan produk yang praktis dan mudah untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.

c) Efektivitas Produk

Uji efektifitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur dan menilai sejauh mana tingkat keberhasilan penggunaan produk dalam meningkatkan minat peserta didik (Fitra dan Maksum, 2021). Uji efektivitas produk dimaksudkan untuk memperoleh informasi apakah produk dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik apabila diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMPN 1 Lembah Melintang .

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahapan untuk menerapkan hasil produk dari tahap pengembangan. Tahap implementasi bertujuan untuk Mempersiapkan pendidik: Mengidentifikasi dan mempersiapkan pendidik untuk memfasilitasi strategi pengajaran dan sumber belajar

yang baru dikembangkan. Persiapkan peserta didik: Identifikasi dan persiapkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif di kelas dan berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik baru (Mesra dkk., 2023). Tahapan implementasi ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan bahan ajar yang dikembangkan dengan melakukan uji coba kepada pendidik dan peserta didik (Siregar dan Rosmaini, 2021).

Pada tahapan ini peneliti melakukan tahap implementasi atau uji coba menggunakan *Articulate Storyline* yang sudah dinilai kelayakannya oleh para ahli kepada pendidik dan peserta didik. Uji coba yang dilakukan peneliti pada 1 orang pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII dan peserta didik kelas VIII.5 yang terdiri dari 32 orang peserta didik. Peneliti meminta peserta didik untuk memberikan tanggapan/respon terkait penggunaan *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan melalui pengisian angket respon yang disediakan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan. Tiga proses umum yang terkait dengan fase penilaian dijelaskan: Tentukan kriteria penilaian: Identifikasi pemahaman, pembelajaran, dan kinerja sebagai tiga tingkat penilaian utama yang terkait dengan desain instruksional (Astuti, 2017).

Tahap evaluasi pada model pengembangan ADDIE bersifat formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan sebagai bahan revisi atau perbaikan agar produk hasil pengembangan lebih sempurna. Evaluasi dilakukan secara berkala mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, maupun tahap implementasi.

D. Uji Produk

1. Subjek Uji Coba.

Tahap awal yang dilakukan pada uji coba produk yaitu menguji kevalidan produk yang di uji oleh para validator ahli. Uji coba produk media pembelajaran yang divalidasi oleh validator serta telah direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan selanjutnya media pembelajaran diujicobakan ke lapangan. Apabila produk dinyatakan valid selanjutnya dilakukan uji praktikalitas dan efektivitas pada 1 orang pendidik PAI-BP kelas VII serta pada kelompok kecil dengan jumlah 7 peserta didik kelas VII teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel karena adanya pertimbangan tertentu yaitu tujuan penelitian, jumlah sampel yang ditentukan, serta rekomendasi dari pihak sekolah (Subhaktiyasa, 2024). Melalui pertimbangan tersebut maka sampel untuk uji coba dilakukan pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Lembah Melintang.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan yaitu jenis data primer dan sekunder

untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan adanya media pembelajaran *Articulate Storyline*. 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. 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 1 Lembah Melintang yaitu Ibu Rahmawati, S.Ag untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

b. Kuisioner

Menurut Sugiyono 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 “ 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.

4. Teknik Analisi Data

Data yang didapat dari penelitian ialah data dari validitas yang dilakukan oleh para ahli serta data praktikalitas media pembelajaran dari angket respon pendidik dan peserta didik dari media pembelajaran pada mata pelajaran PAI & BP materi Andalusia Kota Peradaban Islam di Barat yang dikembangkan. Data yang diambil kemudian di analisis pada setiap komponen yaitu :

a. Analisis Data Kevalidan

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 Penilaian Angket Validasi

Skor	Kriteria kevalidan
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Tidak Valid
1	Sangat Tidak Valid

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

$\sum s$ = jumlah skor yang diperoleh

S_{max} = Jumlah Skor Maksimal

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

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

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-rata Presentase

$\sum x n$ = Jumlah Skror Keseluruhan Aspek

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

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

Tabel 3.2 Kategori Validitas Pengembangan Media Pembelajaran

Persentase	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

Dalam hal ini peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang di gunakan sehingga akan menemukan hasil pengamatan dari

implementasi media pembelajaran saat proses pembelajaran untuk mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline*.

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

$\sum s$ = jumlah skor yang diperoleh

S_{max} = Jumlah Skor Maksimal

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

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

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-rata Presentase

$\sum x n$ = Jumlah Skror Keseluruhan Aspek

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

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

Tabel 3.3 *Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran*

Persentase	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 Keefektifan

Analisis efektifitas dilihat dari hasil angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik, yang dianalisis dengan menggunakan skala likert yaitu pengisian angket dengan pengisian ceklist. Angket adalah salah satu instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur peningkatan minat belajar peserta didik dengan pembelajaran menggunakan Inkuiri.

Angket ini berisikan 20 pernyataan, setiap pernyataan terdapat 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kategori keefektifan media pembelajaran dari perhitungan nilai terakhir dilihat di tabel berikut yaitu :

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 pembelajaran pada materi Andalusia Kota Peradaban Islam di Barat.