

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

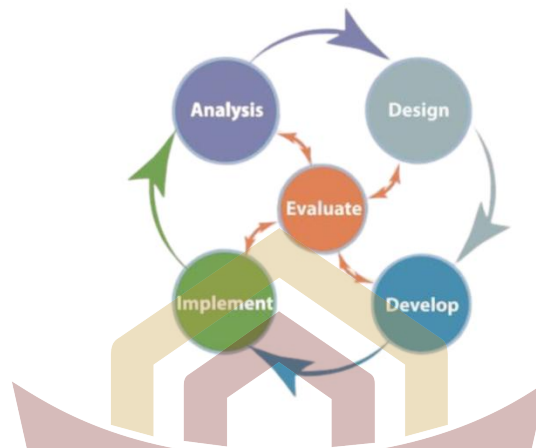
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono: 2012). Metode penelitian ini juga dimanfaatkan untuk merancang, meneliti, serta menguji secara ilmiah produk yang dikembangkan.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan bahan ajar berbasis media cetak yaitu LKPD Interaktif Alquran Hadis yang didesain dan dirancang secara bertahap. Penelitian pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam LKPD Interaktif yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Alquran Hadis semester 1 kelas VIII MTs (Madrasah Tsanawiyah).

Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation) (Hasyim: 2016). Model ADDIE adalah rangkaian sederhana untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses

perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang menarik yang akan menciptakan pembelajaran yang efektif. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE:



3.1 Gambar Model Pengembangan ADDIE

Produk yang dikembangkan adalah LKDP Interaktif dalam Pembelajaran Alquran Hadis untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik kelas VIII di MTs Hubbul Wathan Petai. Melalui penelitian dan perancangan ini usaha maksimal dilakukan untuk menciptakan dan merancang produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VIII MTs Hubbul Wathan Petai. Responden dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII.A yang berjumlah 26 orang yang sedang mempelajari materi Alquran Hadis semester 1. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama seminggu diluar waktu normal jadwal penelitian yang dijadwalkan dari bulan Maret s/d bulan Mei. Namun karena jenis penelitian ini adalah R&D bisa dilaksanakan dan diselesaikan dalam waktu 13 hari penelitian dari hari senin 20April s/d Sabtu 2Mei 2026.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan prosedur yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan terhadap bahan ajar yang diperlukan di sekolah tersebut, serta kondisi dan situasi di MTs Hubbul Wathan Petai, agar penggunaan LKPD Interaktif oleh peserta didik dapat terlaksana sesuai dengan harapan. Wawancara dengan pendidik mata pelajaran Al-Quran Hadis di sekolah tersebut dilakukan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah sehingga dibutuhkan perancangan LKPD Interaktif Alquran Hadis

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 36 Ayat 2 dijelaskan bahwa kurikulum pada seluruh jenjang dan jenis pendidikan disusun dengan prinsip keberagaman yang disesuaikan dengan satuan pendidikan, potensi daerah, serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, setiap sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran perlu menyesuaikan prosesnya dengan kondisi dan potensi peserta didik yang dimiliki.

c. Analisis Materi

Pemilihan materi sesuai kompetensi dasar Madrasah Tsanawiyah (MTs) pada Permendikbud nomor 24 tahun 2016. Materi pelajaran yang dituangkan dalam LKPD Interaktif adalah materi Pembelajaran Alquran Hadis semester 1 kelas VIII

d. Analisis karakteristik peserta didik

LKPD Interaktif sebagai media dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik agar sesuai dengan kebutuhan mereka. Berdasarkan analisis karakteristik tersebut, peneliti menyesuaikan isi LKPD Intraktif sehingga selaras dengan karakteristik peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap design atau perancangan, pada tahap ini dimulai merancang LKPD Interaktif Alquran Hadis yang akan dikembangkan, menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian LKPD Interaktif yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan perancangan dan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah storyboard dari kerangka LKPD Interaktif itu sendiri.

Ada 4 langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya penyusunan kerangka LKPD Interaktif, pengumpulan dan pemilihan referensi, penyusunan desain dan fitur LKPD Interaktif, dan penyusunan instrumen penilaian LKPD Inetraktif. Berikut adalah hasil rancangan model LKPD Interaktif Alquran Hadis:

a. Penyusunan Kerangka LKPD Interaktif

Pada produk LKPD Interaktif yang dikembangkan terdiri dari 3 bagian perancangan, bagian tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Bagian cover
- 2) Bagian Isi
- 3) Bagian Penutup

b. Pengumpulan dan Pemilihan Referensi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pemilihan referensi sebagai landasan penguat isi dan materi pada LKPD Interaktif.

c. Penyusunan Desain dan Fitur

Penyusunan desain dan fitur LKPD Interaktif Alquran Hadis kelas VIII MTs adalah langkah awal dalam perancangan pengembangan produk. Pada LKPD Interaktif yang akan dikembangkan terdiri dari tiga bagian utama yaitu awal, isi dan akhir.

- 1) Gambaran Umum



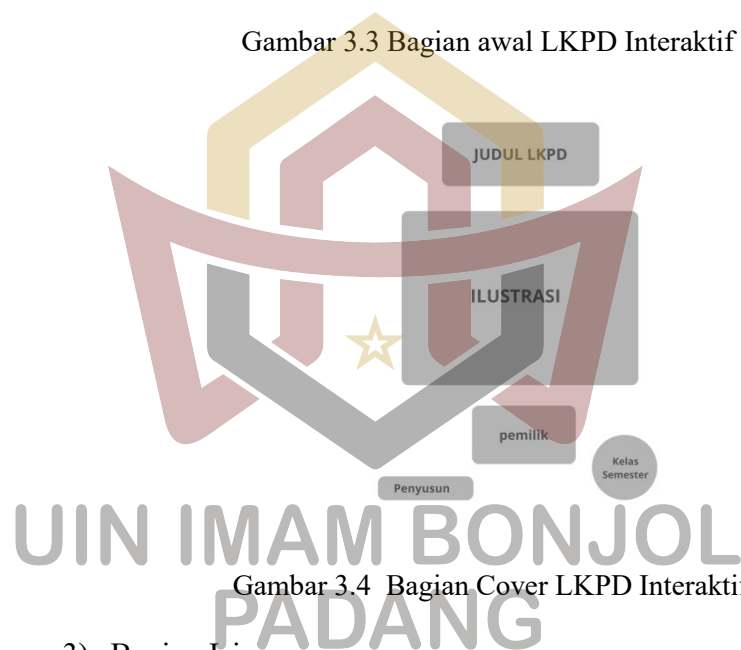
Gambar 3.2 Gambaran Umum LKPD Interaktif

- 2) Bagian Depan

Tampilan depan pada bagian depan dari pengembangan produk LKPD Interaktif ini dimulai dari Cover, Pemilik, Kelas, Judul LKPD, Mata Pelajaran, Penyusun.



Gambar 3.3 Bagian awal LKPD Interaktif

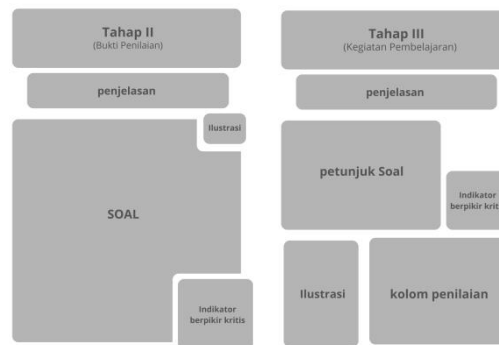


Gambar 3.4 Bagian Cover LKPD Interaktif

3) Bagian Isi

Pada bagian isi terdiri dari materi dan latihan yang dikerjakan peserta didik.





Gambar 3.5 Bagian Isi LKPD Interaktif

4) Bagian Penutup

Bagian penutup dari LKPD Interaktif yang dikembangkan ini adalah berisi daftar pustaka atau referensi.

d. Penyusunan Instrumen Penilaian

Penyusunan instrumen penilaian LKPD Interaktif pembelajaran yang berupa penilaian LKPD Interaktif pembelajaran, angket respon peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan soal tes. Berikut pemaparan masing-masing instrumen penilaian LKPD Interaktif:

- 1) Menyusun Lembar Instrumen Validasi Angket Praktikalitas
- 2) Menyusun Lembar Instrumen Validasi Angket Tes Kemampuan
- 3) Menyusun Lembar Instrumen Validasi Pertanyaan Wawancara

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, seluruh rancangan produk yang telah dikonsep secara sistematis diwujudkan melalui tahapan-tahapan berikut:

a. Penulisan Draft

Penulisan draft LKPD Interaktif harus memperhatikan kerangka dan kebutuhan penelitian yaitu:

- 1) Disajikan dalam bentuk media cetak yang terdiri meliputi judul eksperimen, tujuan eksperimen, alat dan bahan, langkah percobaan, hasil pengamatan, pertanyaan dan kesimpulan
 - 2) Setelah proses penyusunan LKPD Interaktif selesai, LKPD Interaktif tersebut siap untuk divalidasi oleh ahli.
- b. LKPD Interaktif akan divalidasi oleh pakar hingga dinyatakan layak dan valid. Setelah itu, hasil evaluasi dari para ahli dianalisis dan direvisi sesuai dengan masukan serta saran sebelum masuk ke tahap proses produksi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah LKPD Interaktif dinyatakan valid, LKPD Interaktif Alquran Hadis diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran di MTs Hubbul Wathan Petai. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan peserta didik yang menggunakan LKPD Interaktif tersebut untuk mempelajari materi Al-quran Hadis. Selanjutnya, peserta didik diminta mengisi angket setelah menggunakan LKPD Interaktif, serta mengikuti tes berupa pretest dan posttest sebelum dan sesudah penggunaan LKPD Interaktif. Hal ini bertujuan untuk memperoleh respon terkait kemenarikan dan keefektifan LKPD Interaktif pembelajaran Al-quran Hadis. Hasil yang diperoleh dijadikan dasar revisi agar LKPD Interaktif dapat menjadi lebih baik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi diperoleh melalui wawancara dengan pendidik. Pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, dilakukan pula evaluasi kemenarikan LKPD Interaktif melalui angket respon peserta didik, serta evaluasi keefektifan LKPD Interaktif melalui tes hasil belajar. Dengan demikian, diharapkan LKPD Interaktif layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Alquran Hadis di sekolah.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Hubbul Wathan Desa Petai, Kec. Singingi Hilir, Kab. Kuantan Singingi, Riau

E. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, uji coba dilaksanakan sebanyak dua tahap, yaitu:

- a) Uji coba ahli (expert judgement) yang dilakukan oleh tiga orang validator untuk menilai, meninjau kembali, serta memberikan saran perbaikan terhadap produk awal.
- b) Uji lapangan (field testing), yaitu pengujian kualitas produk yang dikembangkan agar terbukti secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan, dengan cara menerapkannya kepada peserta didik.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk pada penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu subjek uji coba kelas kontrol dan subjek uji coba kelas eksperimen.

a. Subjek Validitas

Subjek uji validitas LKPD Interaktif terdiri dari 3 orang validator ahli, dari 1 orang ahli media yaitu bapak Dr. Azrul, M.Pd, 1 orang ahli bahasa yaitu bapak Dr. Abdul Basit, M.Pd, 1 orang ahli materi yaitu bapak Dr. Aprizal Ahmad, Sag., M.Pd.

b. Subjek Uji Coba Praktikalitas

1) Praktikalitas Pendidik

Subjek uji coba pendidik adalah 1 orang pendidik kelas VIII MTs Hubbul Wathan Petai yaitu ibu Hikmatun, S.Pd Gr.

2) Praktikalitas Peserta Didik

Subjek uji coba praktikalitas peserta didik ada 26 peserta didik kelas VIII.A MTs Hubbul Wathan Petai.

c. Subjek Uji Coba Efektivitas

Subjek uji coba efektivitas dilakukan di MTs Hubbul Wathan Petai. Uji coba efektivitas dibuat untuk menuntut peserta didik memiliki kemampuan berfikir kritis

F. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data ini diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator yang berbentuk deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran angket menggunakan skala likert, kemudian data dianalisis dengan statistik deskriptif,

selanjutnya mencari interval untuk menentukan produk yang dihasilkan layak atau tidak layak

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respons pendidik dan peserta didik. Data yang diperoleh dari validasi para ahli maupun respons pendidik dan peserta didik dikumpulkan menggunakan skala Likert.

2. Data Kualitatif

Data Kualitatif yaitu data yang diambil dan diperoleh dari kritik dan saran dari 3 orang validator dosen ahli, 1 orang pendidik Alquran Hadis dan 26 peserta didik MTs Hubbul Wathan dari angket praktikalitas dan Efektifitas.

Dalam teknik analisis data, yang dihitung adalah hasil dari pengumpulan penilaian validitas, praktikalitas dan efektifitas produk LKPD Interaktif Alquran hadis yang dilakukan oleh validator dan responden. Semua instrumen terlebih dahulu divalidasi yang dilakukan oleh 3 orang dosen ahli dari Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, 1 orang pendidik Alquran Hadis dan 26 orang peserta didik kelas VIII MTs Hubbul Wathan Petai yaitu:

Tabel 3.1 Nama Validator Angket Validitas

No	Nama	Ahli
1	Dr. Aprizal Ahmad, S.Ag., M.Pd	Ahli Materi
2	Dr. Azrul, M.Pd.	Ahli Media
3	Dr. Abdul Basit, M.Pd	Ahli Bahasa

Teknik perhitungan atau analisis data dapat digunakan untuk mengungkapkan data pengaruh penggunaan produk terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Data yang diperoleh melalui angket kelayakan produk berbentuk data kuantitatif kemudian dikonversikan ke dalam skala Likert. Menurut (Sugiyono: 2012) skala Likert memiliki tingkatan dari sangat positif hingga sangat negatif yang dapat diwujudkan melalui berbagai pilihan jawaban. Skala likert yang digunakan untuk menilai angket menggunakan 5 kategori yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu-ragu (RR), setuju (S) dan sangat setuju (SS). Cara pemberian skor untuk mengetahui hasil penilaian menggunakan pernyataan:

Tabel 3.2 Pernyataan perhitungan analisis data

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak setuju	1

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

$$V \frac{\sum x}{\sum y} 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validasi angket validitas, praktikalitas dan efektifitas

X = skor yang diperoleh dari hasil validasi angket validitas, praktikalitas dan efektifitas

Y = Skor maksimum hasil validasi angket angket validitas, praktikalitas dan efektifitas

Untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penilaian produk LKPD Interaktif Alquran Hadis yang dikembangkan didasarkan dari interval kategori valid, praktis dan efektif seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Interval Perhitungan Kevalidan dan Kepraktisan

No	Interval	Kriteria	
1	81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Valid	Praktis
3	41% - 60%	Kurang Valid	Kurang Praktis
4	21% - 40%	Tidak Valid	Tidak Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Sugiyono (2017: 184)

Uji gain ternormalisasi (n-Gain) dilakukan untuk melihat dan mengetahui keefektifan produk dan kemampuan kognitif peserta didik setelah diberikan perlakuan dari hasil penggunaan produk LKPD

Interaktif Alquran hadis terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peningkatan diambil dari nilai pretest dan posttest yang telah diperoleh oleh peserta didik. Gain ternormalisasi atau yang disingkat dengan n-gain merupakan perbandingan skor aktual dengan skor maksimum. Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh oleh peserta didik sedangkan gain maksimum yaitu skor tertinggi yang mungkin diperoleh peserta didik. Perhitungan skor gain ternormalisasi (n-gain) dinyatakan dengan rumus dibawah ini:

$$ng = \frac{nPosttest - nPretest}{nmax - nPretest} 100\%$$

Atau

$$g = \frac{sf - si}{100 - si} 100\%$$

Keterangan:

g = nilai gain ternormalisasi

Sf = Skor Posttest

Si = Skor Pretest

Sementara itu, kriteria gain ternormalisasi untuk menentukan rentang penilaian yang pas pada setiap perhitungan hasil yang didapat oleh peserta didik pada tes kemampuan setelah penggunaan produk LKPD Interaktif alquran hadis terbagi menjadi beberapa bagian kategori sesuai tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Penilaian N-gain Hasil Kemampuan peserta didik

No	Nilai Gain	Kriteria
1	$g > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < g < 0,70$	Sedang
3	$g \leq 0,30$	Rendah
4	$G = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
	$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan

Sumber: *Sundayana, 2016: 151*

Setelah nilai gain didapatkan maka dapat disimpulkan dengan skala (0 100) agar merubah nilai gain kebentuk nilai persentasi.

UIN IMAM BONJOL
PADANG