

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan kepraktisan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX terintegrasi Budaya Alam Minangkabau. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media ular tangga pada terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingsung. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), (Sugiyono, 2019). Dimana kelima komponen ini saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan

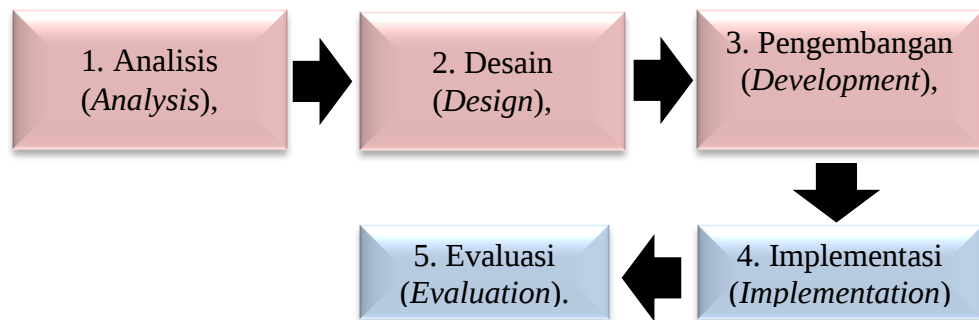
yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk pembelajaran yang tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX di SMPN 12 X 11 Enam Lingsung.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2019). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 langkah pengembangan ADDIE



Sesuai dengan model pengembangan media permainan ular tangga yang digunakan, prosedur pengembangan media permainan ular tangga terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah :

- a. Analisis kebutuhan peserta didik yang meliputi permasalahan pada saat proses pembelajaran, yang mana belum menerapkan konsep pembelajaran permainan edukasi yang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan berminat dalam proses pembelajaran.
- b. Meninjau media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang meliputi berbagai media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.

- c. Meninjau kompetensi inti yang meliputi kriteria ketercapaian pembelajaran yang menjelaskan terkait materi yang akan dimuat di dalam media.

2. Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis (*Analysis*), tahap selanjutnya ialah perancangan (*Design*) produk yang meliputi :

- a. Perancangan desain media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran Ular Tangga.

- b. Penyusunan aturan permainan

Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi inti menjelaskan terkait dengan Adab dalam Islam terintegrasi Sumbang 12.

3. Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk media pembelajaran Ular Tangga.

b. Validasi

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli bahasa yaitu (Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M. Pd), ahli media (Ibu Dr. Zulvia Trinova, S..Ag, M.Pd), ahli materi (Akhlak Ibu Dr. Naila Hayati, S.Pd.I., M.A.) dan pendidik mata pelajaran PAI dan BP (Ibu Yarniyati, S. Pd. I.) di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingkung. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang akan dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu (Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M. Pd), ahli media (Ibu Dr. Zulvia Trinova, S..Ag, M.Pd), ahli materi (Akhlak Ibu Dr. Naila Hayati, S.Pd.I., M.A.) dan pendidik mata pelajaran PAI dan BP (Ibu Yarniyati, S. Pd. I.) di SMPN 1 2 X-11 Enam Lingkung.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 8 peserta didik dari kelas IX di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingkung. Pada tahap ini juga peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

b. Revisi II

Jika diperlukan Tahap ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari 8 peserta didik dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

c. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 30 peserta didik. kelas IX di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingsung. Pada tahap ini juga angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang di kembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

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.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingsung di Jalan Raya Padang Bukittinggi KM 46, Rimbo Bakung, Sicincin, Kec. 2 x 11 Anam Lingsung, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 30 Januari sampai 30 Februari 2026

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk media Ular Tangga dalam pembelajaran yang divalidasi oleh validator serta telah direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan selanjutnya media Ular Tangga dalam pembelajaran diujicobakan ke lapangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A yaitu berjumlah 30 orang di SMPN 1 2 X 11 Enam lingkung.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan yaitu jenis data primer dan sekunder untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan adanya media Ular Tangga dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan BP. 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.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. 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 dan BP kelas XI di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingkung yaitu Ibu Yarniyati, S. Pd. I, untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

2. Kuesioner/Angket

Menurut Sugiyono (2016) Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket kualitas media pembelajaran untuk pendidik dan angket respon dan masukan peserta didik terhadap media ular tangga untuk 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.

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli

NO	VARIABEL	KOMPONEN UTAMA	INDIKATOR	BUTIR SOAL
1.	Media Pembelajaran	Desain tampilan	a. Tampilan media (warna, gambar, simbol) menarik dan sesuai dengan budaya alam minangkabau.	1
			b. Tata letak (<i>layout</i>) media rapi dan proporsional.	2
			c. Tulisan dan gambar pada media mudah dibaca dan jelas.	3
		Struktur Materi	d. Materi disajikan secara sistematis dan sesuai alur permainan ular tangga.	4
		Kemandirian dan motivasi pengguna	e. Integrasi Budaya Alam Minangkabau dalam materi mendukung tujuan pembelajaran.	5
			f. Media memotivasi peserta didik untuk belajar kelompok.	6
			g. Petunjuk dan aturan permainan mudah dipahami.	7
			h. Media permainan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.	8
2.	Media Permainan Ular Tangga	Aksesibilitas	a. Media permainan mudah digunakan oleh peserta didik.	9

		Efektif dan efisien dalam penyampaian materi	b. Komponen permainan (banner, kartu, pion, dadu) mudah dikenali dan digunakan.	10
			c. Media membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	11
			d. Penggunaan media efisien dari segi waktu pembelajaran.	12
			e. Media membuat pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan.	13
3.	Materi	Relevansi dengan Kompetensi	a. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.	14
			b. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	15
		Pemahaman Konsep	c. Materi disajikan jelas dan mudah dipahami.	16
			d. Soal atau tantangan dalam permainan mendukung pemahaman konsep.	17
			e. Materi tidak menimbulkan miskonsepsi pada peserta didik.	18
4.	Bahasa	Kesesuaian Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat peserta didik.	19
			b. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	20

3. Dokumentasi,

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulandata sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, arsip foto dan lainnya.

G. Teknik Analisis Data

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

1. 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 3.2.

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 kualiti 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 ular tangga pembelajaran dari responden menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

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

$\sum xn$ = jumlah Skor Keseluruhan Aspek

Skor Kriterium = Skor Tertinggi $\times \sum butir \times \sum validator$

Rata-rata hasil presentase kemudian dikategori validitas media ular tangga berpatokan hasil terakhir yang diperoleh disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.3.

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)

2. 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 pendidik 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 :

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

Keterangan :

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

$\sum xn$ = jumlah Skor Keseluruhan Aspek

Skor Kriterion = Skor Tertinggi x $\sum$ butir x $\sum$ validator

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

Tabel 3.4.

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)

UIN IMAM BONJOL
PADANG