

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pendekatan yang akan dipakai peneliti untuk penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan mix method dan menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk dan menguji keefektivan produk tersebut dengan penerapan nilai-nilai akhlakul karimah untuk mengurangi perilaku *bullying*.<sup>32</sup>

Model pengembangan ADDIE mencakup proses yang sistematis, dimana setiap tahapan yang dilalui berkaitan dengan tahapan sebelumnya yang telah dilakukan diperbaiki sehingga produk yang diperoleh dapat dikatakan efektif dan efisien. Inilah mengapa peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE.<sup>33</sup>

Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE ini karena model pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens yang dikembangkan ini merupakan model khusus untuk pengembangan media, itulah sebabnya peneliti memilih model ini untuk penelitian. Selain itu, penyertaan model ADDIE

---

<sup>32</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 9

<sup>33</sup> Benny A. Pribadi, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE, *Jurnal Prenada* (Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016), hal. 23.

dimaksudkan untuk mengatasi tantangan pembelajaran menjadikannya berguna dan mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran.<sup>34</sup>

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Sesuai dengan paradigma ADDIE untuk mendesain media pembelajaran, proses pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau research and development (R&D). Berikut adalah langkah-langkah atau tindakan yang terlibat dalam pembuatan model atau metodologi pembelajaran, khususnya:

### **1. Analisis**

Analisis Memilih produk yang akan dibuat, yaitu membuat bahan ajar dan menilai kelayakan dan persyaratan pengembangan, merupakan tujuan dari langkah analisis. Tiga elemen membentuk analisis penulis pada titik ini: pemeriksaan kebutuhan, tinjauan kurikulum, dan pemeriksaan kepribadian peserta didik. Berikut ini adalah tindakan umum yang harus dilakukan:

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Menganalisis kebutuhan Penting untuk mengidentifikasi masalah dan solusi yang tepat bagi peserta didik pada fase awal, atau sepanjang analisis. Memanfaatkan pendekatan observasi dan wawancara, kebutuhan dievaluasi. Dalam wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak antara lain diamati proses pembelajaran mata pelajaran tersebut di dalam kelas. Barang yang sesuai untuk peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi

---

<sup>34</sup> William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design: Computer Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution* (NewYork: Pfeiffer, 2004), 2.

pembelajaran yang akan dituangkan dalam media pembelajaran yang akan dihasilkan ditentukan melalui observasi dan wawancara. Untuk membantu Pembelajaran Akidah Akhlak dalam mengurangi jumlah perilaku *bullying*, peneliti selanjutnya akan mempertimbangkan temuan wawancara analisis kebutuhan ini ketika memproduksi sebuah media audio visual (video animasi).

#### b. Analisis Kurikulum

Karakteristik kurikulum yang diterapkan di sekolah MTsN 2 Kota Blitar menjadi pertimbangan dalam proses analisis kurikulum. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan mengikuti kurikulum yang relevan. dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran

#### c. Analisis Karakter Peserta Didik

Investigasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perasaan peserta didik terhadap materi pelajaran Akidah Akhlak yang dirancang untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan yakni perilaku *bullying*. Hal ini dilakukan untuk membantu peserta didik berkembang sesuai dengan kebutuhannya. Kepribadian setiap peserta didik terlihat dalam sesi ini, memungkinkan untuk penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran audio visual (video animasi).

## 2. Desain

Tahap desain adalah bagian dari proses dimana keputusan-keputusan berikut akan dibuat:

#### a) Menyusun Instrumen Pembuatan Alat Penilaian

Media Pembelajaran Angket yang memuat evaluasi media pembelajaran audio visual (video animasi) adalah alat yang digunakan untuk media pendidikan. Dalam hal ini, peneliti membuat kisi-kisi kuesioner untuk evaluasi produk. Instrumen Checklist bagi ahli media dan ahli materi digunakan untuk menilai produk akhir penelitian.

b) Perancangan Produk

Proses perancangan produk media pembelajaran audio visual (video animasi) yang digunakan untuk mendesain pembuatan media. Pembuatan desain video (animasi bergerak) tersebut menggunakan aplikasi canva dan Capcut. Canva adalah platform untuk semua orang membuat konten visual yang menakjubkan dengan ribuan template gratis, foto, font, dan lainnya. CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang populer dan mudah digunakan. Aplikasi ini dikembangkan oleh BYTEMOD, sebuah perusahaan teknologi Tiongkok. CapCut memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk memotong, menambahkan musik, dan menambahkan efek pada video mereka.

c) Penyusunan Materi

Penyusunan materi ini ditunjukkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi nilai-nilai akhlakul karimah (pergaulan remaja serta adab berteman). Ketika peneliti berada dilapangan dan guru mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak pendidik dan peserta didik menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran yakni kurang ketertarikan peserta didik pada materi yang disampaikan, sehingga

peserta didik kurang memahami materi dalam pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan adalah tahap yang akan dibuat, yang meliputi:

- a. Memproduksi media pembelajaran audio visual (video animasi).

Pembuatan video animasi untuk pembelajaran audio visual saat ini dilakukan dengan menggunakan konten materi yang telah ditentukan.

- b. Validasi Ahli materi dan Ahli Media

Dalam tahap validasi Ahli materi yang akan dilakukan oleh Dr. Khusnul Khotimah M. Pd selaku dosen IAIN KEDIRI dan ahli media ini yang akan dilakukan oleh pak Puspoko Ponco Ratno M.T selaku dosen IAIN KEDIRI.

### 4. Implementasi

Tahap implementasi dengan penerapan media pembelajaran peserta didik untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi media. Produk media perlu diujicobakan secara nyata. Media pembelajaran audio visual (video animasi) akan diujicobakan kepada peserta didik yang akan diteliti setelah proses revisi. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan akan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Tahap ini berguna sebagai tahap penyempurnaan produk akhir sampai dikatakan layak dan siap digunakan dalam pembelajaran di MTsN 2 Kota Blitar kelas IX materi nilai-nilai akhlakul karimah (Pergaulan remaja serta adab berteman)

## 5. Evaluasi

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah video (animasi bergerak) efektif atau tidak dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam materi nilai-nilai akhlakul karimah sehingga bisa mencegah perilaku *bullying*, dengan melakukan uji pemahaman melalui angket. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran audio visual (video animasi) mata pelajaran Akidah Akhlak yang berisi materi nilai-nilai akhlakul karimah. Media Pembelajaran audio visual (video animasi) ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi mata pelajaran Akidah Akhlak serta mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan nilai-nilai akhlakul karimah sehingga dapat mencegah perilaku *bullying*.

### C. Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada pengembangan media pembelajaran audio visual ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai pertimbangan untuk menetapkan kelayakan dan efektivitas produk yang dihasilkan. Desain uji coba dalam pengembangan media pembelajaran audio visual ini terdiri ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas IX di MTsN 2 Kota Blitar.

#### 2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Kota Blitar Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada peserta didik kelas IX dengan

jumlah peserta didik 30 orang. Hasil yang diteliti yaitu meningkatkan pengetahuan nilai-nilai akhlakul karimah pada peserta didik yang sebelum menggunakan media pembelajaran Audio Visual dalam mata pelajaran akidah akhlak dengan sesudah menggunakan media pembelajaran Audio Visual.

### 3. Jenis Data

Informasi studi semacam ini merupakan campuran (kombinasi) informasi kualitatif dan kuantitatif. Peneliti terlebih dahulu mengkaji tuntutan dengan menggunakan data kualitatif, kemudian menggabungkan data kuantitatif untuk mengetahui antusiasme peserta didik dalam belajar. Data yang bersifat vokal atau diverbalkan disebut sebagai data kualitatif. Data kuantitatif, di sisi lain, mengacu pada data atau informasi yang telah diproses melalui penggunaan rumus.

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti memilih dan menggunakan alat tertentu yang disebut instrumen pengumpulan data untuk memudahkan mereka mengumpulkan data yang akan diambil secara sistematis.<sup>35</sup> Instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Angket

Angket yang terdiri dari angket tervalidasi dan angket responden diperlukan untuk pengembangan bahan ajar ini. Tim ahli yang terdiri dari profesional

---

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Renika Cipta, 2000), hal 134.

media dan materi menyelesaikan kuesioner validasi untuk memastikan keabsahan produk

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketepatan tata letak intro dan outro</li> <li>b. Pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf desain</li> <li>c. tampilan</li> <li>d. Desain huruf dengan background</li> <li>e. Komposisi warna karakter</li> <li>f. Komposisi warna background</li> <li>g. Pemilihan karakter</li> <li>h. Audio pengiring</li> <li>i. Tampilan video dengan rancangan layar</li> <li>j. Kemenarikan animasi dan video</li> <li>k. Durasi dalam media</li> </ul>
2.	Kualitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian isi dengan judul yang diambil</li> <li>b. Kejernihan dari penjelasan audio yang disajikan</li> <li>c. Kejernihan gambar dari video yang disajikan</li> </ul>
3.	Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemudahan penggunaan</li> <li>b. Kemudahan penyimpanan</li> <li>c. Kenyamanan video saat dilihat</li> </ul>
4.	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Proses belajar menjadi interaktif</li> <li>b. Isi video mudah dipahami</li> <li>c. Kemudahan dalam proses pembelajaran</li> </ul>

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Agket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian materi dengan silabus</li> <li>b. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti</li> <li>c. Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar</li> <li>d. Kesesuaian materi dengan indikator</li> <li>e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran</li> </ul>
2.	Isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kebenaran materi</li> <li>b. Cakupan materi</li> <li>c. Urutan materi</li> </ul>
3.	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik</li> <li>b. didik</li> <li>c. Ketepatan pemilihan karakter</li> <li>d.</li> </ul>



		Ketepatan pemilihan audio pendukung untuk e. pembelajaran Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi f. Runtutan penyajian materi g. Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi h. Mudah dipahami secara keseluruhan
--	--	---

Instrument angket responden ini dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IX MTs Negeri 2 Kota Blitar dengan memberikan berupa lembar angket kepada responden yang berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Responden

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
1.	Aspek materi	a. Kelengkapan materi b. Kejelasan materi c. Keruntutan materi	1, 2, 3
2.	Aspek media	a. Ketepatan pemilihan gambar b. Ketepatan animasi c. Ketepatan audio pengiring d. Tingkat kemudahan pemahaman e. Kejelasan suara narrator	4, 5, 6, 7, 8
3.	Aspek kemanfaatan	a. Kemudahan penggunaan media b. Keefektifan video dalam menjelaskan materi c. Proses pembelajaran lebih menyenangkan d. Kemudahan menyimpan media f. Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran g. Menambah variasi pembelajaran Memberikan fokus perhatian	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

## 2. Instruksi Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Tety guru Akidah Akhlak kelas IX dalam bentuk tanya jawab. Informasi dikumpulkan dengan melakukan

wawancara ini. Lembar pertanyaan wawancara, pulpen, dan kertas digunakan untuk merekam informasi yang disampaikan selama wawancara, dan ponsel digunakan untuk merekam wawancara.

Tabel 3.4 Instrument Wawancara Kepada Guru

ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH
Materi	Kemudahan dalam memahami materi	2
	Bahasa kosakata yang mudah dipahami	2
Pembelajaran	Efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran	3
Penggunaan	Media mudah digunakan atau dioprasikan	1

### 3. Lembar Observasi

Observasi peneliti meliputi melihat guru Akidah Akhlak kelas IX MTs Negeri 2 Kota Blitar saat sedang melakukan kegiatan pembelajaran. Sebuah bolpoin, kertas, dan ponsel digunakan sebagai instrumen untuk pengamatan ini, dan semua catatan yang dibuat selama pengamatan dicatat.

Tabel 3.5 Lembar Observasi Guru

No	Butir Observasi	Assessment	
		Ya	Tidak
1.	Perencanaan Pembelajaran a. Modul Ajar b. KKM c. Asesment		
2.	Apersepsi (mempertanyakan pelajaran yang sudah lalu)		
3.	Memberitahukan Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai		
4.	Memulai Pembelajaran (Membuka pelajaran)		
5.	Memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan		
6.	Aktivitas Guru		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memantau kegiatan peserta didik</li> <li>b. Memberi umpan balik</li> <li>c. Mengajukan pertanyaan yang menantang</li> <li>d. Mempertanyakan gagasan peserta didik</li> </ul>		
7.	Kreativitas Guru <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengembangkan kegiatan yang beragam</li> <li>b. Membuat alat Bantu belajar sederhana</li> <li>c. Menggunakan media dalam mengajar</li> </ul>		
8.	Efektivitas Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mencapai tujuan pembelajaran</li> <li>b. Murid melaksanakan tugas tepat waktu</li> </ul>		
9.	Mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan		

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menganalisis dan mengolah data untuk memberikan makna yang jelas sesuai dengan jenis data yang diperoleh.<sup>36</sup>

Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam proyek studi pengembangan ini. Tanggapan tim ahli uji materi dan ahli uji media pada tahap validasi digunakan untuk menghasilkan data kualitatif. Sedangkan hasil penyajian pembuatan produk media pembelajaran audio visual berupa video animasi digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif.

Penggunaan untuk analisis data meliputi:

### a. Analisis Data Kualitatif

Langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini oleh Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

#### a) Pengumpulan Data

---

<sup>36</sup> Wina Sanjaya. Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta:Kencana Perdana Media Group, 2009), hal. 106.

Mengumpulkan data Hasil observasi dan wawancara dikumpulkan sebagai data, dan dari data tersebut dipilih topik kajian pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual animasi.

b) Reduksi Data

Tahap analisis yang dikenal dengan reduksi data menajamkan, mengkategorikan, mengarahkan, menghilangkan informasi yang berlebihan, dan mengorganisir data sehingga kesimpulan dapat dicapai dan dapat diverifikasi. Dalam penelitian ini dilakukan penelusuran tema, data digabungkan, data diperjelas dan disederhanakan sesuai topik, dan terakhir dibuat abstrak data kasar berdasarkan data yang telah disederhanakan dan penjelasan singkat.

c) Display Data

Menyajikan Data Tampilan data menggunakan banyak bagan dan grafik untuk menampilkan data, gambar keseluruhan, atau aspek spesifik dari penelitian. Dalam penelitian ini, data disusun dan disajikan dalam bentuk teks naratif, dilanjutkan dengan rangkuman dalam bentuk bagan dengan penjelasan tentang pentingnya topik penelitian.

b. Analisis Data Kuantitatif

Penggunaan analisis data deskriptif kuantitatif untuk menangani data penelitian dan pengembangan. Tingkat kelayakan pengembangan produk dinilai dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Bentuk deskriptif dari hasil survei, yang kemudian dikuantifikasi dalam bentuk

angka, digunakan untuk menghasilkan hasil teknik analisis ini. Menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan cara:

a) Analisis Hasil Angket Media

Analisis Hasil Survei Media Kuesioner validasi untuk ahli media dan materi menawarkan lima kemungkinan jawaban, dan masing-masing memiliki nilai. Validasi ahli untuk setiap tanggapan kuesioner dirangkum sebagai berikut:

Tabel 3.6 Nilai Penilaian Ahli Media dan Materi

Skor	Pilihan Jawaban
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Dengan lima pilihan jawaban tersebut akan dianalisis menggunakan rumus berikut: Hasil dari penilaian angket validasi ahli akan dikonversikan ke pernyataan kualitas atau kelayakan dari produk agar diketahui produk perlu direvisi atau tidak. Untuk mengetahui pengkonversian penilaian bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria kelayakan Media

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
4,51 – 5,00	Sangat baik	Tidak Revisi
3,26 – 4,51	Baik	Revisi beberapa bagian
2,51 – 3,26	Cukup baik	Revisi sebagian

1,76 – 2,51	Kurang baik	Revisi sebagian dan pemeriksaan media
1,00 – 1,76	Tidak baik	Revisi total

b) Analisis Hasil Efektifitas Media

Hasil Analisis Keampuhan Media Peneliti menggunakan rumus uji sementara untuk mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar audio visual berbasis animasi. Persamaan berikut dapat digunakan untuk menghitung jarak antara sikap mulai dari tidak menarik sama sekali (TM) hingga sangat menarik (SM):<sup>37</sup>

$$\text{Jarak Interval } (i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}$$

$$\text{Jumlah Kelas Interval}$$

Berdasarkan jarak interval di atas dapat disusun tabel klasifikasi sikap responden terhadap hasil produk dari pengembangan dan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

<sup>37</sup> Widoyoko. Teknik Penyusunan Instrument Penelitian, (Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 110

Instrument yang digunakan memiliki 5 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:<sup>38</sup>

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = angka presentase

f = skor mentah yang diperoleh

N = skor maksimal

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicarikan nilai rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversasikan pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengorvensian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3.9 Skala Kriteria menurut Arikunto<sup>39</sup>

<b>Rata-Rata Skor</b>	<b>Klasifikasi</b>
<b>81-100%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>61-80%</b>	<b>Baik</b>
<b>41-60%</b>	<b>Cukup baik</b>
<b>21-40%</b>	<b>Kurang baik</b>
<b>0-20%</b>	<b>Tidak baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kesesuaian media, dan kualitas

<sup>38</sup> Sudijono. Pengantar Statistik Pendidikan, (PT Grafindo Persada, 2014), hal. 4.

<sup>39</sup> Suharmisi Arikunto. Management Penelitian, ( Jakarta: Renika Cipta, 2010), hal. 44.

teknik pada media pembelajaran audio visual berupa video animasi untuk kelas IX di MTsN 2 Kota Blitar dikategorikan sangat baik atau menarik.