

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan dalam bidang pembelajaran, yang dikenal juga sebagai Research and Development (RnD), menurut Sugiyono adalah suatu proses kajian sistematis yang meliputi perancangan sebuah produk, pengembangan produk tersebut, serta evaluasi terhadap efektifitas produk yang dihasilkan. Tujuan utama dari RnD adalah memperoleh data empiris yang dapat dijadikan dasar dalam menciptakan produk, alat, atau model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran maupun kegiatan non-pembelajaran.<sup>38</sup>

Menurut Borg and Gall *Educational Research and Development (RnD) is a proses used to develop and Validate educational products.* Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Ini berarti bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk membuat produk pendidikan baru dan memastikan bahwa mereka berkualitas baik.<sup>39</sup>

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan suatu produk bahan ajar menjadi media pembelajaran digital yang dapat digunakan dengan praktis dalam proses pembelajaran SKI. Produk yang

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research dan Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017) 29

<sup>39</sup> Dharma Acariya Nusantara and others, 'Research and Development ( R & D ) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan', 1.1 (2023).88

dihasilkan berupa produk digital media pembelajaran yang dibuat dalam sebuah web yakni google sites dan juga melibatkan beberapa website lainnya pada salah satu materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI semester genap.

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran digital ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel, sehingga cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital seperti Google Sites. Dibandingkan model lain, ADDIE dinilai lebih praktis dan efisien untuk pengembangan media pembelajaran dalam skala penelitian terbatas seperti skripsi. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Model pengembangan ini juga berfungsi sebagai acuan dalam menyusun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis juga mendorong kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi.<sup>40</sup> Model pengembangan ini meliputi lima tahapan dalam penerapannya. Adapun lima langkah tersebut adalah:

---

<sup>40</sup> Heri Muftakim and Agustina Tyas Asri Hardini, 'Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Kerja Sama Pembelajaran Tematik Kelas IV SD', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7.4 (2021), 251.

1. *Analyze*, yakni menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran agar ditemukannya masalah beserta solusi yang tepat.
2. *Design* yakni menentukan kompetensi khusus, metode, strategi, bahan ajar, media dan pembelajaran
3. *Development*, yakni mengembangkan produk atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran
4. *Implementaion*, yakni melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran
5. *Evaluation*, yakni evaluasi atas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Berikut adalah gambar pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE

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

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran digital untuk kelas XI pada materi salah satu materi pada Sejarah Kebudayaan Islam semester genap melalui lima tahapan yakni:

1. *Analyze* (Analisis)

Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini yakni mengidentifikasi tujuan umum dari pembelajaran SKI dengan melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan untuk menentukan tujuan. pada langkah ini berarti peneliti melakukan penentuan apa yang peneliti inginkan dari peserta didik

setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan umum ini memaparkan tentang kompetensi apa saja yang mesti dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Langkah awal dari tahap ini adalah menganalisis permasalahan yang ada pada saat pembelajaran SKI berlangsung, kedua yakni analisis kebutuhan dan kemampuan dimiliki oleh peserta didik yang akan menggunakan media pembelajaran digital yakni pada Siswa kelas XI atas permasalahan yang ditemukan, juga kondisi dan karakter peserta didik. Tahap yang ketiga adalah melakukan analisis pada materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI pada semester genap serta menetapkan tujuan pembelajaran. Hasil dari analisis materi ini peneliti gunakan untuk menentukan bagaimana media pembelajaran akan dikembangkan.

Pada tahap ini juga dilakukan penentuan target siswa (rumber kelas) identifikasi terhadap kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan media, sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan seluruh tahapan ADDIE, sehingga peneliti dapat merumuskan kebutuhan spesifik yang harus dipenuhi dalam merancang media pembelajaran yang dikembangkan.

## 2. *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya hingga ditemukanlah permasalahan, kebutuhan hingga solusi. Pada tahap ini dilakukan penyusunan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan, tahap ini meliputi memilih materi atau bahan ajar dari

buku paket, penyusunan desain media pembelajaran lalu pengemasan produk media pembelajaran.

Peneliti menggunakan website dari Google Sites dalam menyusun media pembelajaran digital. Pada halaman awal atau beranda (*home*) berisikan icon menu-menu yang terdapat dalam website beserta judul *website* juga kata pengantar. Lalu pada halaman kedua terdapat materi pembelajaran SKI. Pada halaman ketiga, disediakan beberapa video pendukung pembelajaran yang berasal dari. Lalu, pada halaman keempat, memuat game sesuai dengan materi dalam pembelajaran. Lalu pada halaman berikutnya terdapat evaluasi atau asesmen sesuai dengan materi pembelajaran.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Kemudian pada tahap ini yakni pengembangan, setelah selesai membuat desain media pembelajaran digital dilanjutkan menyusun media pembelajaran menggunakan materi yang telah dikumpulkan serta bahan yang dibutuhkan hingga media pembelajaran sudah jadi pada tahap sebelumnya. Langkah selanjutnya yakni mengujikan atau melakukan validasi kepada beberapa ahli yakni ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen, juga satu guru yang mengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menjadi ahli praktisi pembelajaran.

Adapun tujuan dari dilakukannya validasi ini adalah agar memperoleh penilaian, masukan dan komentar dari para ahli sesuai bidangnya untuk mengetahui kelayakan media untuk diujicobakan.

Masukan dan komentar atau revisi dari para ahli tersebut kemudian digunakan sebagai perbaikan produk media yang telah dibuat.

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap berikutnya yakni tahap implementasi atau penerapan. Pada tahap ini peneliti menerapkan media pembelajaran digital kepada peserta didik sebagai kelompok uji coba yang melibatkan seluruh kelas siswa kelas XI D MAN 1 Kota Kediri yang berjumlah 41 siswa.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yakni evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi selama tahap pengembangan yakni ketika produk media pembelajaran digital ini dinilai atau validasi ke para ahli. Evaluasi juga dilakukan setelah dilaksanakannya penerapan atau uji coba media pembelajaran kepada peserta didik yakni melalui angket respon siswa dan uji *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dilakukannya tahapan ini adalah untuk penyempurnaan dan perbaikan produk agar produk yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan dapat meningkatkan hasil belajar dan efektifitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mencapai tujuan dari penelitian.

### **C. Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba produk merupakan tahapan terpenting dalam pengembangan, hal ini dilakukan agar diketahui tingkat kevalidan, Keefektifan dan seberapa menarik produk media pembelajaran digital yang dikembangkan. Untuk mengetahui hasil dari tingkat kevalidan dan

kemenarikan media pembelajaran digital yakni melalui hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajara, ahli materi serta ahli praktisi pembelajaran. sedangkan untuk mengukur keefektifan dari produk media pembelajaran dapat diketahui dari angket respon peserta didik beserta dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada peserta didik pada saat penerapan media pembelajaran oleh peneliti.

Selain itu, uji coba produk juga dilakukan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi produk media pembelajaran digital berbasis google sites dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang di uji coba kan pada seluruh peserta didik kelas XI D MAN 1 Kota Kediri.

Uji coba ini dilakukan menggunakan model *experiment (before-after)* yaitu dengan membandingkan kondisi kelompok uji coba sebelum dan sesudah diberi produk media pembelajaran digital berbasis google site. Adapun model uji coba ditunjukkan pada rumus berikut:

$$\boxed{O_1} \quad x \quad \boxed{O_2}$$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai kemampuan awal sebelum menggunakan media pembelajaran digital berbasis Google Sites.

$O_2$  = Nilai kemampuan akhir setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis Google Sites.

$X$  = Media Pembelajaran digital berbasis Google Sites

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah orang yang memberi penilaian terhadap produk media pembelajaran digital berbasis google site pada

mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI semester yang telah dikembangkan. Penilaian produk ini dilakukan oleh para ahli di bidangnya untuk mengukur tingkat Kevalidan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun para ahli dan kriteria validator produk media pembelajaran ini adalah:

a. Dosen ahli media pembelajaran. Berikut merupakan kriteria yang menjadi ahli media pembelajaran:

- 1) Mengampu mata kuliah pengembangan media dan sumber belajar ataupun sejenisnya.
- 2) Memiliki pengalaman merancang media pembelajaran
- 3) Bersedia menjadi validator Ahli Media dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Dosen Ahli isi materi Sejarah Kebudayaan Islam. Berikut merupakan kriterianya:

- 1) Memiliki kompetensi pada mata pelajaran PAI khususnya di bidang Sejarah Kebudayaan Islam
- 2) Mengetahui dan memahami kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam untuk peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah.
- 3) Bersedia menjadi validator isi materi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis Google Sites pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Guru Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sebagai Ahli praktisi pembelajaran:

- 1) Memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Memahami kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam khususnya tingkat Madrasah Aliyah.
- 3) Memahami isi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara menyeluruh.

Sedangkan penilaian uji coba pengguna untuk mengetahui keefektifitasan dan keefisienan produk media pembelajaran ini memiliki kriteria sebagai subjek uji coba pengguna sebagai berikut:

- a. Tercatat sebagai peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri
- b. Telah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan
- c. Diambil dari keseluruhan peserta didik kelas XI D MAN 1 Kota Kediri

### **3. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dan dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini disesuaikan dengan informasi tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Data yang diperoleh digunakan untuk menentukan keefektifan, efisiensi dan daya tarik dari produk yang telah dihasilkan.

Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua sesuai dengan jenis data pada umumnya yakni:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian Ahli Materi, Ahli media pembelajaran, Ahli praktisi pembelajaran, angket respon siswa juga *pre-test* dan *post-test*.

b. Data kualitatif

Data kualitatif yakni data yang berupa informasi yang diperoleh dari wawancara beserta masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli selama melakukan penilaian terhadap hasil pengembangan produk selama proses uji lapangan.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan sebuah hal yang sangat penting yang terdapat pada suatu penelitian. Karena dengan menggunakan instrumen yang baik, maka hasil penelitiannya juga berkualitas baik. Dalam penelitian ini peneliti memilih beberapa Instrumen yang akan digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, adapun beberapa Instrumen tersebut antara lain:

a. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian, teknik ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber dengan tujuan agar memperoleh data berupa pengalaman atau pendapat dari narasumber terkait dengan topik yang dikaji secara mendalam.<sup>41</sup> Pada tahap ini peneliti melakukan

---

<sup>41</sup> Imami Nur Rachmawati, 'Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara', *Journal Lembar Metodologi*, 36.

wawancara dengan guru mata pelajaran dan beberapa peserta didik kelas XI D.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah berbagai dokumen, arsip, atau bahan tertulis yang berkaitan dengan fokus penelitian.<sup>42</sup> Data dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini berbagai aktivitas selama penelitian yang meliputi proses ataupun hasilnya dalam bentuk gambar dan teks.

c. Angket

Angket atau kuesioner adalah alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi dari responden.<sup>43</sup>

Lembar angket ini digunakan untuk menguji kevalidan dari media pembelajaran digital berbasis Google Sites yang digunakan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun beberapa hal yang perlu diteliti berkaitan dengan hal-hal berikut:

- 1) Lembar instrumen kemenarikan media pembelajaran yang ditunjukkan kepada peserta didik berdasarkan indikator kemenarikan media pembelajaran.

---

<sup>42</sup> M Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif', 1 (2023), 4.

<sup>43</sup> M Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif', 1 (2023), 5.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Kemenarikan Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pernyataan
1	Kebermanfaatan	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	Dengan menggunakan media berbasis Google Sites ini membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan
2	Kebermanfaatan	Media mendorong belajar mandiri	Dengan adanya website ini dapat membuat saya belajar secara mandiri
3	Kebermanfaatan	Penjelasan materi singkat dan jelas	Penjelasan materi dalam media pembelajaran digital berbasis Google Sites disajikan secara singkat dan jelas
4	Kebermanfaatan	Memberikan pengetahuan baru	Informasi pada media pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru tentang materi SKI semester genap
5	Kebermanfaatan	Menarik perhatian terhadap materi	Saya tertarik dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran digital berbasis Google Sites ini
6	Desain dan Tampilan	Tampilan visual media menarik	Desain dan tampilan media pembelajaran digital ini menarik
7	Desain dan Tampilan	Gambar sesuai dengan materi	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan

			materi yang dipelajari
8	Desain dan Tampilan	Bentuk dan ukuran huruf tepat dan terbaca	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat dan mudah dibaca
9	Desain dan Tampilan	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran digital ini jelas dan mudah dipahami
10	Desain dan Tampilan	Media bersifat praktis dan efisien	Media pembelajaran digital ini praktis dan efisien untuk dibawa kemana-mana

- 2) Lembar instrumen validasi yang ditunjukkan ke para ahli yakni ahli media pembelajaran, ahli materi serta ahli praktisi pembelajaran.

Berikut merupakan kisi-kisi penilaian para ahli:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan /Butir Pernyataan
1	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan fase peserta didik	Materi sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas XI
		Materi sesuai tujuan pembelajaran	Materi mendukung capaian tujuan pembelajaran SKI
		Materi sesuai kurikulum SKI	Materi mengacu pada Kurikulum Merdeka

2	Isi Materi	Materi mencakup seluruh BAB semester genap	Materi telah mencakup seluruh pokok bahasan SKI semester genap
		Ilustrasi dan gambar relevan	Gambar/ilustrasi mendukung pemahaman konsep
		Memudahkan pemahaman konsep SKI	Penyajian materi tidak hanya menekankan hafalan
		Bahasa jelas dan mudah dipahami	Kalimat dan bahasa mudah dimengerti
		Dilengkapi game edukatif	Game mendorong minat dan semangat belajar siswa
		Dilengkapi latihan soal digital	Soal digital memudahkan pengukuran pemahaman siswa
3	Penyajian Materi	Penyajian sistematis dan terstruktur	Materi tersusun logis dan runtut
		Penyajian interaktif	Media memicu partisipasi aktif peserta didik

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan /Butir Pernyataan
1.	Desain & Tampilan	Visual menarik dan sesuai karakter siswa	Tampilan media menarik dan sesuai karakter siswa MA
		Tata letak rapi dan konsisten	Penempatan elemen tertata dengan konsisten
		Font sesuai dan mudah dibaca	Font yang digunakan mudah dibaca
		Ikon/menu sesuai	Menu memiliki ikon yang

			mencerminkan fungsinya
		Akses materi fleksibel	Media dapat diakses kapan saja oleh siswa
		Terdapat ilustrasi, video, film sejarah	Elemen audiovisual memperkuat pemahaman siswa
2.	Kepraktisan Media	Mudah digunakan oleh guru dan siswa	Tanpa pelatihan, guru dan siswa dapat menggunakannya
		Dapat digunakan di berbagai perangkat	Kompatibel di laptop, tablet, dan HP
		Ada fitur kuis/game	Tersedia fitur interaktif yang menyenangkan
3.	Navigasi & Menu	Navigasi jelas dan mudah dipahami	Menu dan link mudah diakses dan difungsikan dengan baik
		Evaluasi dan game berjalan baik	Fitur evaluasi dan game berjalan tanpa kendala
4.	Fungsionalitas Media	Mendukung pembelajaran mandiri dan berbasis digital	Media mendorong pembelajaran fleksibel dan mandiri sesuai zaman
		Bahasa dan istilah sesuai	Bahasa dan istilah tepat serta mudah dipahami

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Praktisi Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan /Butir Pernyataan
1.	Kurikulum & Kebutuhan	Sesuai dengan	Materi dalam media sesuai dengan

		kurikulum SKI	Kurikulum Merdeka
		Sesuai dengan kebutuhan siswa	Media menjawab kebutuhan belajar siswa masa kini
2.	Aktivasi Kognitif	Merangsang rasa ingin tahu siswa	Media mendorong eksplorasi dan rasa ingin tahu siswa
		Ada soal refleksi/latihan/diskusi	Terdapat fitur evaluasi atau reflektif dalam media
3.	Fungsionalitas	Membantu guru menyampaikan pembelajaran	Media memudahkan guru dalam penyampaian materi
		Membantu siswa memahami materi	Media membantu siswa memahami SKI
		Membantu guru mengevaluasi siswa	Media memudahkan guru mengevaluasi pemahaman siswa
		Meningkatkan motivasi dan minat belajar	Media menarik dan mendorong siswa belajar mandiri
		Meningkatkan partisipasi aktif siswa	Media membuat siswa aktif dalam pembelajaran
		Mendukung pembelajaran digital sesuai Kurikulum Merdeka	Media sesuai dengan pendekatan digital masa kini
4.	Aksesibilitas	Mudah diintegrasikan dalam KBM	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas
		Mudah diakses dengan	Dapat diakses oleh siswa dan guru dengan

		fasilitas yang tersedia	perangkat sekolah yang tersedia
--	--	-------------------------	---------------------------------

Lembar instrumen penilaian berisi beberapa pernyataan dengan lima skala penilaian yaitu 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 kurang baik, dan 1 = sangat tidak baik.

Kemudian, hasil dari lembar instrumen penilaian dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor dari setiap indikatornya, Analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui Indikator yang belum dicapai dan yang sudah dicapai. Lalu hasil dari analisis tersebut dijadikan acuan atau pedoman dalam revisi atau perbaikan media pembelajaran.

d. Lembar tes

Lembar tes merupakan instrumen penilaian yang berisi serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan seseorang.<sup>44</sup>

Lembar ini digunakan sebagai pengukur pencapaian tingkat pemahaman peserta didik melalui dua *test* yakni *pre-test* dan *post test*, yang akan menunjukkan seberapa efektif media pembelajaran digital berbasis Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berikut adalah kisi-kisi dari soal pre-test dan post-test:

---

<sup>44</sup> Nurul Waizah, 'Penilaian Pengetahuan Tertulis dalam Kurikulum', *Journal of Islamic Education* 2.2 (2021), 214.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test**

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level kognitif	Bentuk soal	Jumlah Butir soal	No Soal
1.	Peserta didik mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh pembaruan Islam di Indonesia serta peran mereka dalam perubahan sosial dan keagamaan	Mengidentifikasi tokoh pembaruan Islam	C1	PG	1	1
		Mengidentifikasi organisasi Islam yang didirikan oleh salah satu tokoh	C1	PG	1	2
		Menganalisis salah satu peran Tokoh Pembaruan Islam Indonesia	C4	PG	1	3
2.	Peserta didik mampu menganalisis hubungan antara gerakan pembaruan islam dengan lahirnya organisasi Islam di Indonesia	Menjelaskan salah satu tujuan gerakan pembaruan Islam di Indonesia	C2	PG	1	4
		Menjelaskan perbedaan pendekatan Organisasi Islam Indonesia	C2	PG	1	5
		Menganalisis Sebuah prinsip dari salah satu organisasi Islam Indonesia	C4	PG	1	6
3.	Peserta didik mampu mengevaluasi relevansi nilai-nilai pembaruan Islam dalam konteks kehidupan beragama masa kini	Menerapkan nilai pembaruan Islam dalam kehidupan sosial	C3	PG	1	7
		Menganalisis dampak sosial pembaruan Islam	C4	PG	1	8
		Mengevaluasi penerapan nilai-nilai pembaruan Islam dalam konteks modern	C5	PG	1	9

		Mengevaluasi urgensi memahami nilai pembaruan Islam di era modern	C5	PG	1	10
--	--	---	----	----	---	----

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti untuk menganalisis hasil pengumpulan data adalah sebagai berikut:

### a. Analisis data ahli validasi

Analisis data validator dilakukan dengan mendeskripsikan hasil dari instrumen yang peneliti berikan kepada para Ahli. Kemudian, data yang berupa kualitatif tersebut dikuantitatifkan dengan menggunakan skala likert berkriteria lima tingkat. Dari setiap jawaban tersebut kemudian dihitung melalui presentase rata-rata.

Berikut adalah rumus yang peneliti gunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran digital ini:

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

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah skor total jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = jumlah total skor jawaban validator (nilai harapan)

Tingkat kevalidan dari media pembelajaran ditentukan menggunakan tabel kriteria kevalidan media pembelajaran di bawah ini:

**Tabel 3.6 : Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase**

Tingkat kevalidan	Kualifikasi	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 100\%$	Valid	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 100\%$	Cukup valid	Tidak revisi
$36\% < \text{skor} \leq 100\%$	Kurang valid	Sebagian revisi
$20\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat tidak valid	Revisi

Sumber: Subali dkk (2012:27)

Berdasarkan tabel diatas, jika media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini mencapai lebih dari 68% maka media pembelajaran dianggap layak dan bisa tidak dilakukan revisi. Begitupun sebaliknya. Jika presentase kevalidan media pembelajaran kurang dari 68% maka media pembelajaran tersebut dianggap belum layak dipakai dan harus dilakukan revisi.

b. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran

Ukuran kemenarikan Berikut merupakan kriteria keefektifan media pembelajaran:

**Tabel 3.7 : Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran**

Tingkat keefektifan	Kualifikasi
80-100	Sangat menarik
66-79	Menarik
56-65	Cukup menarik
40-55	Kurang menarik
0-39	Sangat tidak menarik

c. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis Uji Nomalitas, Uji-T, dan Uji N-Gain untuk uji analisis data, untuk menguji Tingkat keefektifan media pembelajaran digital SKI yang berbasis Google Sites. Keefektifan media pembelajaran ini dapat

diukur melalui jumlah peserta didik yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah teknik statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berasal dari populasi dengan distribusi normal atau menyebar secara normal.<sup>45</sup> Dengan menggunakan model *Shapiro-Wilk*, karena sample data tergolong sample kecil berjumlah 41 yang berarti  $< 50$  sample. Data dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS, dengan pengambilan kesimpulan:

- a) Jika nilai  $p > 0,05$  maka data dianggap berdistribusi normal
- b) jika nilai  $p < 0,05$  maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

#### 2) Uji-T (*Paired sample t-test*)

Uji-t merupakan salah satu teknik statistik yang sering digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara rata-rata dari beberapa kelompok. Melalui analisis ini, dapat diketahui apakah perbedaan rata-rata antar kelompok yang dianalisis benar-benar signifikan atau tidak.<sup>46</sup> Rumus yang digunakan yaitu :

$$T_{hitung} = t_o = \frac{MD}{SE MD}$$

Keterangan:

$M_D = \text{Mean difference}$

---

<sup>45</sup> Anisa Permata Sari, Silfia Hasanah, and Muhammad Nursalman, 'Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik', 8.2012 (2024), 51331.

<sup>46</sup> Dedi Wahyudi, Jamaluddin Idris, and Zainal Abidin, 'Tren dan Isu Penelitian Uji-t dan Chi Kuadrat dalam Bidang Pendidikan', *Journal Of Mathematics Education*, 4.2 (2023), 184.

SE = *standart error*

Dari hasil analisis tersebut, untuk mengetahui tingkat keefektifan dan perbedaan hasil belajar dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran digital berbasis Google Sites pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam harus dilakukan perbandingan  $t_{tabel}$  dengan taraf kemaknaan 0,05 yaitu:

- a)  $H_0$  = Media pembelajaran digital berbasis Google Sites tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MAN 1 Kota Kediri.
- b)  $H_1$  = Media pembelajaran digital berbasis Google Sites dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MAN 1 Kota Kediri.

Dengan melakukan perhitungan dan kesimpulan:

- a) Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.
- b) Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak.

### 3) N-Gain

N-Gain atau singkatan dari *Normalized Gain* , Merupakan teknik yang digunakan untuk menilai seberapa efektif peningkatan hasil belajar siswa setelah mereka menjalani suatu proses pembelajaran atau mendapatkan perlakuan tertentu, seperti penggunaan media atau metode pembelajaran baru. Uji ini umum diterapkan dalam penelitian di bidang pendidikan untuk menganalisis perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*.<sup>47</sup>

Rumus N-Gain:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Atau apabila dinyatakan dalam bentuk presentase:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{ideal skor - pretest} \times 100\%$$

Nilai N-Gain dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kategori Nilai N-Gain**

N-Gain	Kategori Ffektivitas
> 0,70	Tinggi
0,30-0,70	Sedang
< 0,030	Rendah

(Sumber: Kurniawan, dkk 2021)

---

<sup>47</sup> Irma Sukarelawa, '*N-Gain vs Stacking*',(Yogyakarta:Suryacahya 2024), 54.

**Tabel 3.9 Kategori Presentase N-Gain**

<b>Presentase %</b>	<b>Kategori Ffektivitas</b>
< 40	Tidak Ffektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Sumber: Rahmi dkk 2021)