

untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Lalu pada tahun 1975 Florida State University mengembangkannya di bidang Educational Technology supaya semua Angkatan Bersenjata AS dapat menggunakannya supaya dihasilkan prajurit yang berkualitas. Kemudian pertengahan tahun 1980-an para praktisi pendidikan menyesuaikan supaya model ini dapat diterapkan di dunia pendidikan.⁵¹

2. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Bagian ini akan menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dari awal penelitian hingga media pembelajaran siap digunakan.

a. *Analyze* (Tahap Analisis)

Tahap analisis adalah tahapan dimana peneliti mengidentifikasi masalah untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan peneliti, tahap analisis merupakan tahap awal dari penelitian dan pengembangan model ADDIE.

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kinerja (*performance Analyze*) dengan mengamati proses pembelajaran yang ada di sekolah. Kemudian selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan (*needs Analyze*) pada kelas VIII di MTs Asy Syafi'iyah Jombang dengan melakukan wawancara pada guru pengampu mata pelajaran fiqih mengenai kebutuhan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Analisis kinerja dilakukan guna mengetahui masalah yang selama ini dialami pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan untuk analisis kebutuhan

⁵¹ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model ADDIE (*Analyze*, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021): 30, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik kelas VIII di MTs Asy Syafi'iyah Jombang.

b. *Design* (Tahap Perencanaan)

Tahap *design* merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis, hasil dari tahap analisis nantinya akan menjadi bahan pada tahap desain. Bahan tersebut akan ditransformasikan dalam spesifikasi untuk materi. Ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti pada tahap desain atau perencanaan:

- 1) Menentukan media: Setelah dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan maka peneliti dapat menentukan media yang cocok untuk diterapkan di kelas VIII MTs Asy Syafi'iyah pada materi ketentuan Jual Beli.
- 2) Membuat desain media: Pada tahap ini peneliti membuat desain media dengan membuat *storyboard*.
- 3) Membuat media: Pada tahapan ini mulai membuat media dengan mendesain rangkuman materi di *canva*, membuat *quiz wordwall*, dan merancang soal soal di web *wizzer.me* yang mampu melatih kemampuan berpikir kritis siswa.
- 4) Membuat instrumen-instrumen pengumpulan data: Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk uji validitas produk kepada para ahli, praktisi dan peserta didik.
- 5) Membuat soal *pre-test* dan *post-test*

c. *Develop* (Tahap Pengembangan Produk)

Tahap pengembangan merupakan tahap implementasi dari perancangan produk. Tahap ini terdiri dari aktivitas uji coba, revisi, dan evaluasi. Tahap ini berfokus

pada pengembangan desain produk pada tahap desain. Beberapa tahapan yang akan dilakukan peneliti adalah:

- 1) Uji coba produk oleh peneliti, dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi.
- 2) Revisi produk apabila masih terdapat kekurangan.

d. *Implement* (Tahap Penerapan)

Pada tahap implementasi langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan media yang dikembangkan pada situasi belajar di kelas. Implementasi yang dilakukan dalam penelitian ialah melakukan uji coba media yang dikembangkan, beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan pre-test.
- 2) Peneliti membagi peserta didik menjadi 2 kelompok yaitu kelompok uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.
- 3) Peneliti akan melakukan penelitian sebanyak 2 pertemuan. Pertemuan pertama akan digunakan oleh peneliti untuk menyampaikan materi, sedangkan pertemuan ke-dua digunakan peneliti untuk praktek menggunakan media pengembangan wizzer.me. Selama pembelajaran peserta didik dianjurkan membawa handphone masing-masing untuk mengakses materi dan media berbasis *wizzer.me*.
- 4) Peserta didik diajak untuk melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang diberikan dengan mengisi *post-test*.

e. *Evaluate* (Tahap Evaluasi)

- a. Tahapan ini merupakan tahap di mana peneliti mengetahui kelebihan dan keterbatasan produk setelah digunakan. Evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui

kepraktisan media yang dikembangkan. Pada tahap ini evaluasi didapatkan dari masukan dan saran dari dosen pembimbing dan para ahli, serta masukan dan saran dari praktisi (guru) dan peserta didik dari tahapan implementasi.

3. Uji Coba Produk

b. Desain Uji Coba

1) Uji Kelayakan

Pada penelitian dan pengembangan ini media yang dikembangkan harus melalui tahap uji coba kelayakan. Dengan tahap uji coba kelayakan maka media yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji kelayakan ini akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari uji kelayakan ini nantinya dianalisis dan diperbaiki sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan.

2) Uji Respon

Peserta Didik Tahap uji respon peserta didik yakni digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dengan membagi peserta didik menjadi dua kelompok yakni kelompok kecil dan kelompok besar. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan pengamatan dan memberi arahan kepada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran
- b) Peserta didik memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan
- c) Peneliti menggunakan analisis data hasil penilaian
- d) Peneliti melakukan revisi terhadap media berdasarkan hasil analisis.

c. Subjek Uji Coba

1) Ahli Media

Adapun ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini merupakan seseorang yang sudah ahli dalam bidang desain dan media, yang nantinya akan memberikan penilaian serta komentar dan saran terhadap media yang dikembangkan

2) Ahli Materi

Adapun ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini merupakan seseorang yang sudah ahli dalam mata pelajaran fiqih lingkup materi jual beli, ahli materi nantinya akan memberikan penilaian serta komentar dan saran terhadap isi dari media yang dikembangkan

3) Praktisi (guru)

Uji coba selanjutnya dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran fiqih MTs Asy Syafi'iyah Jombang, praktisi (guru) nantinya akan memberikan komentar serta saran terhadap media yang dikembangkan.

4) Peserta Didik MTs Asy Syafi'iyah

a) Uji coba kelompok kecil: menurut Suharsimi Arikunto dalam Nurjannah dkk mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 4-5 peserta didik.⁵² Uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini dilakukan oleh 5 orang peserta didik kelas VIII.

⁵² Nurjanah Janah, Yurdayanti Yanti, dan Fitri Apriani Apriani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Materi Biografi Singkat K.H. Ahmad Dahlan Sebagai Penguatan Nilai Karakter Kemuhmadiyah," *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman* 12, no. 1 (10 Juni 2022): 34, <https://doi.org/10.24269/muaddib.v12i1.4653>

- b) Uji coba kelompok besar: menurut Suharsimi Arikunto dalam Nur Jannah dkk mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok besar sebanyak 15-50 peserta didik.⁵³ Uji coba kelompok besar pada penelitian ini dilakukan oleh 20 orang peserta didik kelas VIII.

d. Jenis Data

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Nasrudin data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Adapun klasifikasi data terdiri dari sifat dan sumbernya. Data berdasarkan sifatnya terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif yakni data yang berupa kata-kata atau pernyataan-pernyataan, sedangkan data kuantitatif adalah data yang berupa angka. Data berdasarkan sumbernya terbagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder, data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari pihak yang diperlukan datanya, sedangkan data sekunder tidak diperoleh secara langsung dari pihak yang diperlukan datanya.⁵⁴

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti di sekolah, kemudian penelitian ini menggunakan dua jenis data yakni kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari skor angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan

⁵³ Suharsimi Arikunto & Nur Jannah dkk “Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Metro Timur,” 2020.

⁵⁴ Juhana Nasrudin, *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian* (Bandung: Pantera Publishing, 2020), 29–30

dokumentasi yang didapat dari sekolah serta komentar yang diberikan oleh ahli, praktisi, dan peserta didik terhadap media.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini meliputi:

1) Observasi

Observasi merupakan proses pengambilan data langsung dari lapangan, data observasi dapat berupa gambaran sikap, perilaku, tindakan dan seluruh interaksi antar manusia.⁵⁵ Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan observasi di MTs Asy Syafi'iyah Jombang.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data pada metode penelitian kualitatif guna mendapatkan kedalaman data. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru pengampu mata pelajaran fiqih dan peserta didik kelas VIII MTs Asy Syafi'iyah Jombang.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data berupa gambar, dokumen, tulisan, dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumentasi yang diambil ialah berupa foto-foto yang diambil selama uji kelayakan media, materi dan respon peserta didik

⁵⁵ George Towar Iqbal Tawakkal dan Ahmad Zaki Fadlur Rohman, *Metode Penelitian Kualitatif: Penerapan pada Kajian Politik Pemerintahan* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2022), 101.

4) Angket kuisisioner

Angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (Responden). Tujuan penggunaan angket atau kuesioner dalam proses pembelajaran terutama adalah untuk memperoleh data mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar mereka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk memperoleh data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (Validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media) serta angket respon Guru dan peserta didik.

a) Angket Ahli Media & Materi

Angket ahli Media & Materi ini berisikan tentang kesesuaian dan kemenarikan tampilan media E-LKPD Wizer.me yang ditujukan untuk peserta didik kelas VIII MTS. Validator ahli media merupakan salah satu dosen dari UIN Syekh Wasil Kediri. Validator dipilih karena merupakan seorang pengajar media pembelajaran sehingga setelah melakukan uji validasi kepada validator peneliti mengetahui kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan dari segi desain. Setelah mendapatkan data dari validator, data tersebut digunakan sebagai acuan untuk modifikasi, kemudian setelah divalidasi peneliti akan mengembangkan atau memperbaiki ulang berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan oleh ahli desain.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan akses	1	1
		Kesuaian Platform	2	1
		Navigasi	3	1
		Responsivitas	4	1
		Interaktivitas sistem	5	1
2.	Desain Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	6	1
		Kejelasan Petunjuk	7	1
		Keterurutan materi	9	1
		Umpan balik	10	1
		Variasi Soal	11	1
		Kesuaian materi	12	1
		Keterlibatan Belajar	13	1
3.	Komunikasi Visual	Keterbacaan teks	14	1
		Pengunaan warna	15	1
		Kualitas gambar / media	16	1
		Daya Tarik visual	17	1
		Kesesuaian ilustrasi	18	1
		Kejelasan ikon dan simbol	19	1
		Estetika Keseluruhan	20	1

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1.	Substansi Kedalaman Materi	Kelengkapan Materi	1	1
		Keluasaan Materi	2	1
		Kedalaman Materi	3	1
		Kejelasan Materi	4	1
		Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik	5	1
2.	Relevansi Materi	Konsep sesuai dengan literatur fiqih	6	1
		Selaras dengan capaian pembelajaran	7	1
		Contoh yang diberikan relevan dengan konteks saat ini	9	1
		Materi tidak mengandung miskonsepsi	10	1
		Materi selaras dengan tujuan pembelajaran	11	1
		Alur penyajian mudah dipahami	12	1

3.	Keterpaduan			
		tipe soal melatih kemampuan berpikir kritis	13	1
		Soal sesuai materi yang disampaikan	14	1
		Urutan materi runtut dan sistematis	15	1
		Alur materi mudah dipahami	16	1
3.	Kebermanfaatan			
		Menarik minat belajar siswa	17,18	2
		Interaktif dan tidak monoton	19	1
		Mudah dipahami	20	1

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrumen angket media dan materi pembelajaran, maka akan dikembangkan sebuah instrumen berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan.

b) Angket Respon Guru

Dalam angket respon guru berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan respon guru terhadap media E-LKPD Wizer.me untuk peserta didik kelas VIII di Mts. Asy Syafi'iyah. Melalui survei angket media yang dikembangkan dapat membantu peneliti dalam memahami bagaimana respon Guru terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut kisi-kisi angket respon Guru :

Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomer soal
Efektif	Efisien dalam penggunaan media	1
	Penggunaan media terhadap proses pembelajaran evaluasi	2,3
	Pengembangan media untuk menambah wawasan umum	4
Interaktif	Penggunaan fitur yang efektif	5
	Tampilan Media Pembelajaran	6

	Mendukung Peserta didik untuk belajar	7
Efesien	Penggunaan media berdasarkan waktu dan tempat	8
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	9
	Kemudahan mengoperasikan media	10

Angket ini diberikan kepada guru fiqih di Mts Asy Syafi'iyah. Berdasarkan tabel kisi-kisi dari angket tersebut, maka selanjutnya akan dikembangkan instrumen angket yang ditujukan untuk mengetahui bagaimana keefektifan dari media yang telah dikembangkan.

c) Angket Respon Peserta Didik

Angket ini berisikan pertanyaan yang terkait dengan media pembelajaran. Di dalamnya berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan ketertarikan dan kenyamanan dalam hal menggunakan media dan lain sebagainya. Angket ini berguna untuk melengkapi penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Dikarenakan dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode simple random sampling, yang mana peneliti memilih secara acak 10 orang peserta didik kelas IV untuk menjadi subjek penelitian dalam kegiatan pengimplementasian produk yang dikembangkan, maka angket peserta didik ini hanya dibagikan kepada 10 peserta didik yang mengikuti kegiatan pengimplementasian produk tersebut. Alasan peneliti memilih teknik simple random sampling adalah karena peneliti berharap akan memperoleh hasil atau data yang representatif dan lebih akurat dari populasi subjek yang diteliti.

Table 3.4. Kisi Kisi Angket Respon Peserta didik

Aspek	Indikator	Nomer Soal
Tampilan	Tampilan yang disajikan pada <i>Wizer.me</i>	1
	Kualitas text (jenis dan ukuran)	2
Materi	Penggunaan untuk menyampaikan materi.	3
	Penggunaan media untuk evaluasi.	4
Media	Media bersifat interaktif	5
	Kemudahan dalam mengakses	6
	Kejelasan tombol navigasi	7
Kepuasan	Kepuasan menggunakan media	8
	Wizzer.me membantu siswa memahami materi jual beli	9
	Wizzer.me membuat siswa tertarik belajar	10

Berdasarkan angket kisi-kisi respon peserta didik, peneliti akan mengembangkan instrumen berupa angket peserta didik. Angket tersebut akan diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Dengan begitu, peneliti akan mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan jika dilihat dari sudut pandang peserta didik. Sebab peserta didik adalah subjek utama di dalam penelitian yang dilakukan.

f. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator dalam pengisian angket validasi. Data hasil validasi tersebut dianalisis kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk berupa media yang telah

dikembangkan. Angket tersebut dapat diolah menjadi skala likert, yang mana skala likert digunakan untuk mengukur tingkat setuju/tidaknya jawaban responden.

1) Analisis lembar angket validasi dan angket respon peserta didik

Data yang terkumpul dari instrumen yaitu berupa lembar angket validasi yang meliputi ahli materi, ahli media serta angket respon peserta didik yang diperoleh menggunakan skala likert sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategori Penskoran

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat tidak setuju

Perolehan dari masing-masing validasi dari validator akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: jumlah skor

N : Skor maksimal

Setelah mengetahui persentasenya, langkah selanjutnya yaitu menemukan kriteria persentasenya. Berikut merupakan kriteria presentasinya:

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Angket Penilaian Validator

Presentase	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Cukup
0% - 20%	Sangat Belum Layak

Jika suatu penilaian kuesioner memenuhi persyaratan tertentu, antara lain tingkat validasi 81% - 100% maka dapat dikatakan sangat layak. Produk yang sudah divalidasi tetapi belum mencapai skor maksimal berarti masih perlu dilakukan lagi sebuah pengulangan revisi sehingga produk benar-benar dapat dikatakan valid.