

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut.³¹

Menurut Sugiyono bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah untuk mengembangkan suatu produk atau dapat menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dan diuji keefektifannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis video untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Menjauhi Perbuatan Zina kelas X Sekolah Menengah Atas semester II.

Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat diujicobakan langsung setelah divalidasi dan direvisi.³² Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut efektif. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu dengan melakukan test secara individual dengan memberikan satu butir pertanyaan terhadap peserta didik.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 407.

³² *Ibid.*, 414.

B. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan suatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Suatu model pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian³³.

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan melalui ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).³⁴

Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar. Model ini memiliki 5 tahapan yang mudah diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti video media pembelajaran, model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi produk pengembangan.³⁵ Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan

³³ Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 199-200.

³⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 45.

³⁵ Anita Trisiana, "Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta", *PKn Progresif*, (2016), Vol. 11 No. 1.

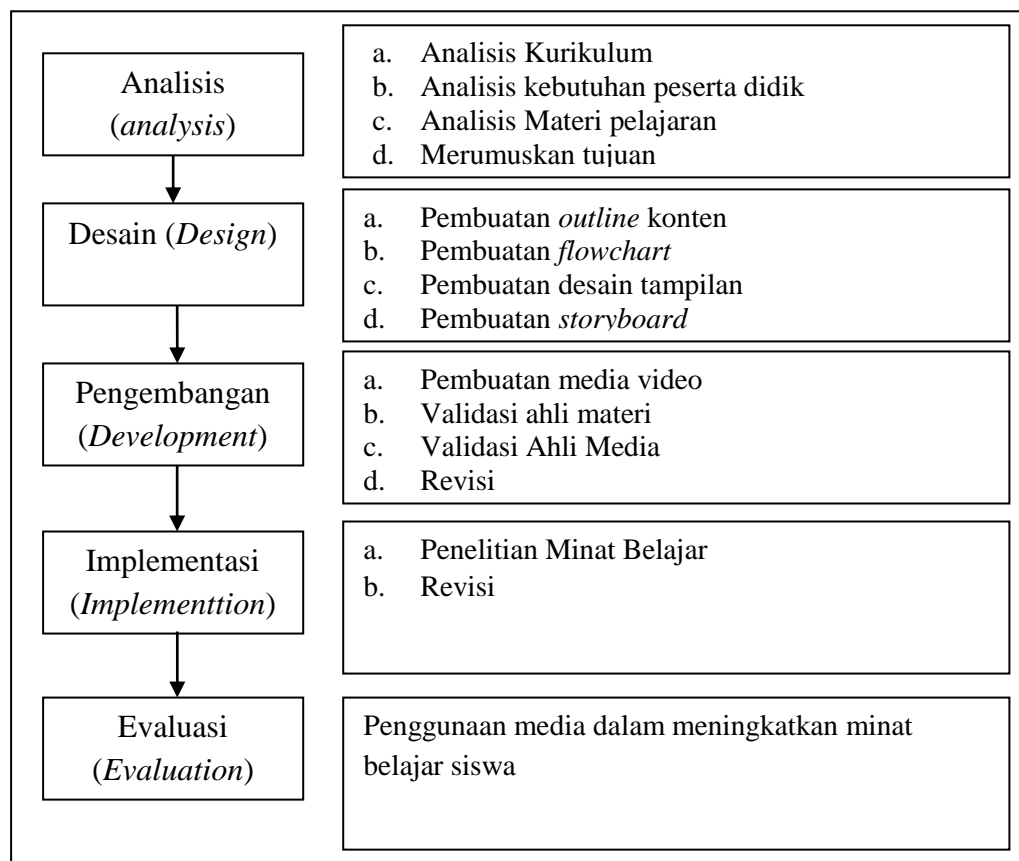
produk pada tingkat akhir sehingga pengembangan produk media pembelajaran mengeluarkan hasil yang maksimal.

A. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang pertama dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang kemudian diimplementasikan dalam penelitian tindakan kelas. Pengembangan media pembelajaran video menggunakan model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996 untuk merancang sistem media pembelajaran.³⁶ Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri. Prosedur penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan dari rangkuman aktivitas model ADDIE³⁷ untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini menjelaskan 5 langkah pengembangan yang terdapat beberapa proses kegiatan dan tahapan pengembangan. Berikut beberapa tahapan pada setiap tahapan pengembangan model pembelajaran :

³⁶Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. ,(Bandung: Alfabeta, 2011), 184.

³⁷*Ibid.*, 185-186.



Gambar 3.1. Model desain dan Pengembangan Penelitian ADDIE

1. Tahap Analisis

Pada tahap awal yaitu menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Melakukan analisis berkaitan dengan materi pokok, sub bagian materi, anak subbagian, dan permasalahan dengan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan media pembelajaran video. Hal lain yang perlu dilakukan pada tahap awal yaitu:

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum pada penelitian ini dilakukan dengan observasi keadaan di lapangan dengan tujuan untuk

mengetahui penerapan kurikulum yang diterapkan oleh SMA Negeri 1 Pare dalam pembelajaran. Peneliti pada tahapan ini ialah wawancara dengan Bu Roissatul Khasanah, S.Pd sebagai guru mata pelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 1 Pare.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut kurikulum merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Bahwa kurikulum yang dikembangkan dengan berbasis kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas yang mampu proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; dan (2) manusia terdidik dan beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

b) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan agar mengetahui permasalahan yang terjadi. Peneliti melakukan observasi dengan mengidentifikasi permasalahan penelitian, kompetensi dasar, dan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Peneliti harus mengetahui dan menyelesaikan masalah siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang lebih memadai dan menjawab permasalahan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa guru dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam masih monoton. Kebanyakan media yang digunakan ialah ceramah, meski terkadang juga melakukan diskusi yang dilanjutkan dengan presentasi membuat siswa-siswi tegang dan jadi membuat semangat belajarnya menurun yang berakibat keesokan harinya ketika mata pelajaran Pendidikan Agama Islam *mbolos* (tidak masuk sekolah) dikarenakan takut dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Begitu pulabuku panduan yang dibawa siswa kurang menarik untuk dibaca siswa, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkesan kurang bervariasi. Hal ini berdampak pada pencapaian nilai yang masih dibawah KKM.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka ditetapkan perlu adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan mengajak siswa untuk aktif dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Media yang dimaksud adalah media video untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c) Analisis Materi Pelajaran

Analisis materi pelajaran sebagai bahan pembelajaran dalam media pembelajaran merupakan salah satu langkah penting dalam pembuatan media. Peneliti melakukan analisis materi

pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan cara mengidentifikasi materi pokok Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina pada silabus dan kurikulum yang digunakan di SMANegeri 1 Pare.

d) Merumuskan Tujuan

Dalam perumusan tujuan, peneliti melihat dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran dan kesesuaian dengan karakteristik siswa untuk menyusun secara sistematis pada media pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap berpikir visual untuk mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan keseluruhan media bentuk *outline* materi, tampilan media, dan *storyboard* dalam pengembangan media. Sebelum mulai ke langkah pengembangan, harus mengklasifikasi materi untuk penentuan media yang cocok yang digunakan melalui video dengan suara, warna, animasi dan urutan video dengan kegiatan:

a) Membuat *Outline* Konten

Pembuatan *outline* konten berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran dengan memperhatikan syarat pembuatan media dan sasaran media yaitu judul media, tujuan media, dan materi pelajaran yang akan dicantumkan ke dalam media untuk mempengaruhi cara penyajian isi dan elemen media video dalam pembelajaran. Melalui *outline* konten yang telah dibuat akan mampu mengonkretkan materi

yang abstrak dan memudahkan siswa mempelajari materi yang bersifat konseptual.

b) Membuat *FlowChart*

Proses pengembangan materi ke dalam media pembelajaran video harus disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Penggambaran urutan dan struktur melalui *flowchart* dalam format yang berlaku untuk dibuat dalam bentuk media video melalui *software* komputer.

c) Mendesain Tampilan

Dalam pembuatan desain tampilan media ada 2 hal yang diperhatikan yaitu penempatan judul media di atas atau sisi kiri dan posisi teks materi di tengah serta penempatan gambar di sisi kiri atau bawah teks.

d) Membuat *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* yang berisi materi yang akan tampil pada media video dan informasi pendukung yang akan membantu pengembangan media dalam komponen video dengan gambaran visualisasi secara detail.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah kegiatan memproduksi media video yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Tahap pengembangan rancangan produk meliputi kegiatan:

a) Pembuatan media pembelajaran video dengan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik media meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio dan video yang mencakup penggabungan elemen menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

b) Validasi Ahli Materi

Video pembelajaran sebelum dibuat harus melalui tahap validasi ahli yang bertujuan untuk memperbaiki desain awal. Validasi dilakukan 3 ahli materi yaitu guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Pare dan 2 guru Pendidikan Agama Islam dari sekolah lain. Validasi guru dilakukan guru PAI SMA Negeri 1 Pare yaitu Bu Roissatul Khasanah, S.Pd, Pak Eko Fauzi, S.Pd.I dan Adib Tamimi, M.Pd.I. Teknik validasi yaitu dengan kuisioner dan komentar, saran dan penilaian yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan materi revisi untuk pembuatan media.

c) Validasi Ahli Media

Tahap pada uji ini peneliti memberikan pertanyaan dan media pembelajaran video. Validasi dilakukan oleh 1 orang yaitu praktisi media guru TIK yang bernama Bittami Niamul Aziz, M.Kom. Hasil dari uji pengembangan digunakan untuk memperbaiki desain revisi. Hasil dari perbaikan desain revisi digunakan untuk uji validasi dengan menghasilkan produk hasil penelitian berupa Media Pembelajaran PAI Berbasis Video materi menjauhi perbuatan zina.

d) Tahap Revisi

Penyuntingan berfungsi untuk meminimalisir kesalahan dalam media video seperti kesalahan isi atau materi dan kesalahan penyajian atau tampilan media. Produk media yang telah dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan ahli media, selanjutnya diujicobakan implementasi kepada siswa sebagai pengguna.

4. Tahap 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 video akan diujicobakan kepada siswa yang akan diteliti setelah proses revisi. Selama implementasi, rancangan metode 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 PAI di SMA kelas X tentang materi menjauhi perbuatan zina.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setiap tahap pengembangan atau evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan dan mengetahui pengaruh terhadap minat belajar siswa. Tidak hanya produk akhir, evaluasi dilakukan mulai dari tahap *analyze, decide, design, dan development*. Penilaian evaluasi terhadap ketepatan antara topik dengan media untuk mengatasi masalah pembelajaran,

penilaian terhadap isimedia video dan penilaian terhadap elemen media video untuk dijadikan media pembelajaran. Pada tahap terakhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media pembelajaran berbasis video.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran PAI berbasis video yang berisi materi menjauhi perbuatan zina. Media pembelajaran berbasis video ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi mata pelajaran PAI serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Desain uji coba yang digunakan oleh peneliti pengembangan ini yakni validasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Uji coba produk ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator. Sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dan pada proses selanjutnya akan digunakan untuk melakukan revisi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas X MIPA 2 dan X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 36 orang. Hasil yang diteliti yaitu

membandingkan minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video.

Subjek atau validator media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini, terdiri dari 3 orang guru sebagai desain materi, dan 1 orang guru sebagai desain ahli media.

Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- a. Guru validasi desain materi/isi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam
 - 1) Guru yang berkompeten dalam bidang Pendidikan Agama Islam Madrasah Aliah atau Sekolah Menengah Atas.
 - 2)Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1.
 - 3)Mengetahui kurikulum PAI MA/SMA.
- b. Guru validasi desain media pembelajaran
 - 1) Memiliki latar belakang S2
 - 2) Memiliki pengalaman dibidang teknologi informasi
- c. Guru
 - 1) Memiliki latar belakang minimal S1 PAI
 - 2) Memahami kurikulum MA/SMA
 - 3) Berpengalaman mengajar minimal 5 tahun.
- d. Siswa

Produk yang telah melewati proses validasi dari para ahli kemudian diuji coba di lapangan, yang dilakukan pada siswa kelas

X, siswa yang menilai media pembelajaran ini adalah satu kelas siswa kelas X MIPA 2.

D. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini bersifat *mixing* (perpaduan) antara data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket yang akan disebarakan kepada validator materi, media dan peserta didik sebagai pengguna pembelajaran media video. Sedangkan data kualitatif berupa informasi hasil observasi lapangan yang didapat melalui wawancara guru, siswa atau responden, masukan kritik dari para ahli desain dan isi berdasarkan produk yang telah dikembangkan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.³⁸

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 203.

pengamatan.³⁹ Observasi dilakukan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Observasi dilakukan saat produk digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui jalannya proses pengembangan.

2. Wawancara

Wawancara atau interviu adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber.⁴⁰ Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran, sarana dan prasarana sekolah yang menunjang berjalannya penelitian. Wawancara juga dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket.

3. Angket

Angket atau kuesioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.⁴¹

Dalam hal ini penggunaan angket digunakan untuk mengetahui ketepatan media pembelajaran dengan isinya, desain yang digunakan, keefektifan media. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Angket yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian dari desain materi PAI
- 2) Angket penilaian dari ahli desain media pembelajaran.

³⁹ Ninit Alfanika, *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogjakarta: Deepublish, 2012), 116.

⁴⁰ *Ibid.*, 198

⁴¹ *Ibid.*, 194

- 3) Angket penilaian dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- 4) Angket penilaian dari peserta didik uji coba lapangan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan instrumen non tes (angket).

3. Angket ahli materi

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi

Indikator	Aspek	No. Butir
Materi	1. Akurat dan <i>up to date</i> sesuai kurikulum	1,2,3
	2. Kerasionalan	4,5
	3. Kualitas media	6
	4. Gaya bahasa	7,8
	5. Kemaknaan	9,10

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Indikator	No. Butir
Minat	1. Ketertarikan dalam belajar	1
	2. Pengetahuan	2
	3. Minat belajar	3,4,5

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir
Rekayasa Media	1. Reliabilitas	1

	(kehandalan media)	
Desain Pembelajaran	1. Penggunaan judul	2
	2. Kontekstualitas	3,4
	3. Konsistensi media dengan huruf	5,6
	4. Kemudahan pelaksanaan media	7,8
Komunikasi Visual	1. Kreatifitas Media	9,10

G. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kualitatif

Data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol. Data yang berbentuk kata atau simbol dapat dianalisis secara logis.

b. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian lembar validasi ahli materi, validasi ahli media, dan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan frekuensi jawaban tipe alternatif yang dipilih responden dengan mengalikan 100%. Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria penilaian. Rumus yang akan digunakan sebagai berikut⁴²:

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

Keterangan :

P : prosentase kelayakan

⁴² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 313.

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

$\sum xi$: jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100% : Bilangan Konstan

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi tingkat skala pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian dan disesuaikan serta diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi penilaian:⁴³

Tabel 3.4 Kualifikasi penilaian

Tingkat Pencapaian %	Kriteria Kelayakan	Keterangan
0-20	Tidak Valid	Revisi
21-40	Kurang Valid	Revisi
41-60	Cukup Valid	Revisi Kecil
61-80	Valid	Tidak Perlu Revisi
81-100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan kriteria diatas, media ajar dikatakan valid jika sudah memenuhi skor pencapaian 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Oleh karena itu dalam media ini harus memenuhi kriteria valid. Apabila masih belum perlu dilakukan revisi untuk memenuhi kriteria valid.

⁴³ *Ibid.*, 281.