

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

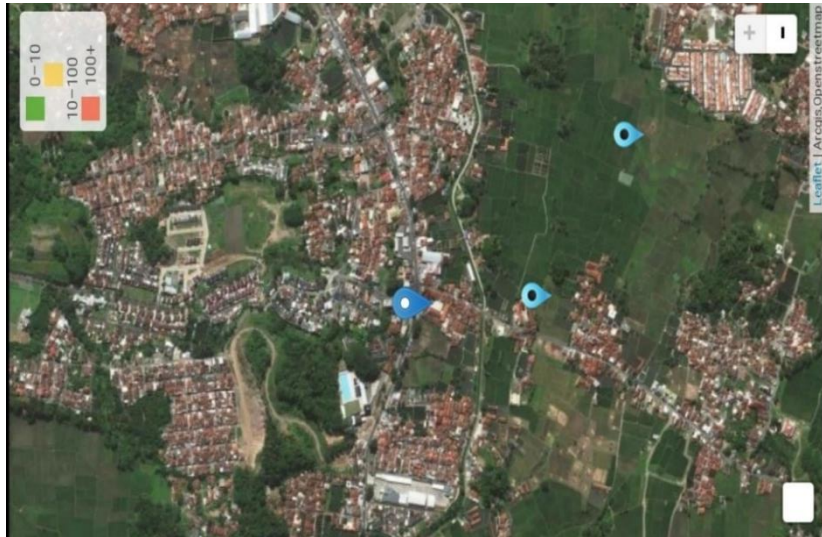
Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Penelitian dan pengembangan ini merupakan sebuah proses meliputi kegiatan mengembangkan, memvalidasi dan uji coba produk. Menurut Tegeh, dkk (2013) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses memperbaiki, mengembangkan dan menghasilkan produk, baik berupa strategi, media, pendekatan ataupun lainnya yang mempunyai tujuan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran”.

Metode pengembangan dan penelitian dalam pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Menurut Dick dan Carry (dalam Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa “tujuan pengembangan model *ADDIE* ini untuk merancang dan memperbarui pembelajaran”. Model *ADDIE* terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). ( Robert Maribe dalam Zuroida dkk., 2020).

#### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN Mangkubumi yang beralamatkan Jln. A.H Nasution, Desa Mangkubumi, Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2022/2023.



*Gambar 3. 1* Peta Lokasi SDN Mangkubumi  
Sumber: [www.sdnmangkubumi.com](http://www.sdnmangkubumi.com)



*Gambar 3. 2* Tampak Depan SDN Mangkubumi  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan yang dimulai dari Mei 2022 sampai Juli 2022 mulai dari wawancara, uji kelayakan, uji coba kepada siswa dan evaluasi.

### **3.3 Prosedur Pengembangan**

#### 1) Analisis

Analisis terdiri dari 2 tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja untuk mengetahui dan memahami permasalahan yang dihadapi sekolah, dilakukan dengan mengkaji materi pada Kurikulum 2013 dan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah dan Guru PAI, setelah mengetahui permasalahan maka ada solusi untuk mengatasinya. Selanjutnya analisis kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan solusi untuk mengatasi permasalahan baik berupa alat, bahan atau yang lainnya yang dibutuhkan untuk atau mengembangkan produk.

#### 2) Rancangan

Pada tahap perancangan ini, peneliti membuat rancangan produk mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan ini meliputi rancangan desain dan materi yang telah disesuaikan pada tahap sebelumnya.

#### 3) Pengembangan

Pada tahap ini, merupakan tahap mencetak produk yang telah di rancang sebelumnya. Setelah produk dikembangkan dan dicetak maka harus melakukan judgment expert untuk menguji kelayakan media yang telah dibuat. Uji kelayakan ini dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan guru PAI. Jika ada saran dan perbaikan maka harus memperbaiki media tersebut sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

#### 4) Implementasi

Media yang sudah diperbaiki atas saran ahli maka dilakukan uji coba kepada siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mencoba media yang telah di buat sebelumnya dan respon siswa terhadap media yang telah dibuat.

#### 5) Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap respon peserta didik terhadap media yang telah dibuat dan di uji coba. Respon peserta didik ini ditampung melalui angket yang telah peneliti buat sebelumnya. Angket berisi perasaan saat melakukan media tersebut.

### **3.4 Subjek Penelitian**

Adapun subjek penelitian ini terdiri dari

#### 1) Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dosen UPI Tasikmalaya yang ahli dalam media untuk memberikan penilaian dan tanggapan pada media yang telah dibuat baik dari kesesuaian materi dengan media, warna, bentuk, tulisan dan lainnya.

#### 2) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Dosen UPI Tasikmalaya yang ahli dalam bidang PAI, untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap materi yang telah dibuat dari segi kesesuaian Kompetensi Dasar, pemilihan kata, peletakan kata dan lainnya.

#### 3) Guru PAI

Selain ahli media dan materi, judgment expert dilakukan kepada Guru PAI kelas IV Sekolah Dasar untuk menilai kesesuaian materi dan media yang telah dibuat.

#### 4) Siswa

Uji coba dilakukan kepada siswa Kelas IV B dan IV C di SDN mangkubumi. Media BIMUNA ini merupakan media berkelompok maka peneliti membagi setiap kelas menjadi 4 kelompok kecil.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### 1) Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara sudah dilakukan kepada Kepala Sekolah SDN Mangkubumi untuk mengetahui kurikulum yang dipakai dan media yang tersedia di SDN Mangkubumi dan Guru PAI mengenai media yang dipakai dalam pembelajaran PAI materi Asma'ul Husna.

#### 2) Angket

Angket dilakukan dengan memberi pernyataan kepada subjek penelitian yaitu siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.

#### 3) Validasi Ahli

Validasi dilakukan kepada tiga validator untuk memberikan tanggapan dan saran pada media yang telah dikembangkan. Validasi pertama dilakukan kepada ahli materi untuk mengetahui kesesuaian Kompetensi Dasar, pemilihan materi, pemilihan kata yang sesuai dan lainnya. Validasi kedua dilakukan kepada ahli media untuk mengetahui keselarasan antara warna, bentuk, ukuran huruf, jenis huruf dan animasi yang digunakan dalam media tersebut. Validasi ketiga oleh Guru PAI mengenai materi dan media yang ada pada media tersebut.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

#### 1) Pedoman wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan kurikulum, pembelajaran kelas dan media yang digunakan. Peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah SDN Mangkubumi dengan kisi-kisi yang digunakan sebagai berikut

Tabel 3.1  
*Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Wawancara*

Sumber Data	Aspek yang diamati
Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurikulum yang digunakan</li> <li>2. Lingkungan Sekolah</li> <li>3. Media yang tersedia di sekolah</li> </ol>
Guru PAI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat Pembelajaran</li> <li>2. Pembelajaran PAI materi Asma'ul Husna</li> <li>3. Media yang digunakan saat pembelajaran Asma'ul Husna</li> </ol>

2) Angket

Berisi pernyataan yang akan diisi oleh siswa mencakup aspek-aspek dan indikator di bawah ini

Tabel 3. 2  
*Kisi-Kisi Angket*

Sumber Data	Aspek	Indikator
Siswa	Aspek Kemudahan Navigasi	Siswa mengerti aturan permainan BIMUNA Kemampuan siswa dalam menggunakan media
	Aspek Integrasi Media	Membangkitkan keinginan belajar siswa
	Aspek Fungsi Keseluruhan	Membantu proses belajar Memotivasi siswa untuk belajar
	Aspek Artistik dan Estetika	Gaya penulisan Ketertarikan Warna Ketertarikan Gambar

### 3) Validasi

Lembar validasi digunakan adalah untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan dilakukan kepada Ahli Materi, Ahli Media dan Guru PAI. Adapun kisi-kisi validasi yaitu:

Tabel 3. 3  
*Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi*

<b>Sumber Data</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Ahli Materi	Keterkaitan antara KD, materi dan gambar yang dipilih	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Materi yang ada pada Media Kesesuaian materi dalam buku PAI Kelas IV Sekolah Dasar Kesesuaian penulisan pada media dengan naskh Al-Qur'an Kesesuaian nama dan arti Asma'ul Husna Keselarasan materi dengan gambar yang di pilih
	Kegunaan Media	Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja



*Tabel 3. 4*  
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

<b>Sumber Data</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Ahli Media	Bentuk	Ukuran Kartu. Kesesuaian ukuran kartu dengan isi materi.
	Warna	Keselarasian antara warna dengan komponen yang lain.
	Penulisan	Ukuran huruf yang digunakan. Gaya huruf yang digunakan
	Gambar	Kesesuaian animasi yang di pilih dengan materi.

Tabel 3. 5  
*Kisi-Kisi Instrumen Guru PAI*

Sumber Data	Aspek	Indikator
Guru PAI	Keterkaitan antara KD, materi dan gambar yang dipilih.	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Materi yang ada pada Media Kesesuaian materi dalam buku PAI Kelas IV Sekolah Dasar Kesesuaian penulisan pada media dengan naskh Al-Qur'an Kesesuaian nama dan arti Asma'ul Husna Keselarasan materi dengan gambar yang dipilih
	Kegunaan Media	Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
	Bentuk Media	Ukuran Kartu Kesesuaian ukuran kartu dengan isi materi
	Warna	Keselarasan antara warna dengan komponen yang lain
	Tulisan	Ukuran huruf yang digunakan.

	<p>Gaya huruf yang digunakan.</p> <p>Gambar</p> <p>Keseuaian animasi yang dipilih dengan isi materi.</p>
--	--

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam analisis data yaitu

1) Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari *judgment expert* yaitu dari ahli materi, ahli media dan Guru PAI.

2) Pemberian skor dari hasil penilaian setiap indikator yang diperoleh dari validator sebagai berikut

Tabel 3. 6  
*Ketentuan Nilai Validator*

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2019)

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah indikator}}$$

1) Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek/ indikator dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan

—  
 $\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

- 2) Data yang terkumpul dianalisis melalui skor dan persentase terhadap kategori yang telah ditentukan dengan rumus

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 3. 7  
*Persentase Kelayakan*

Persentase Kelayakan	Skor	Kriteria
81%-100%	5	Sangat Layak
61%-80%	4	Layak
41%-60%	3	Cukup
21%-40%	2	Kurang layak
0%-20%	1	Tidak layak

Sumber; Saidah, I. N., & Nugroho, M.A (2015)

- 3) Setelah mendapat kelayakan media, maka selanjutnya untuk menghitung respon siswa

Tabel 3. 8  
*Ketentuan Nilai Angket*

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2017 hlm. 16)

- 4) Menentukan Jumlah Skor

*Jumlah Skor Ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah responden*

*Jumlah Skor butir = skor yang di dapat x jumlah responden*

5) Menentukan Persentase

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (2019, hlm. 412)