

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

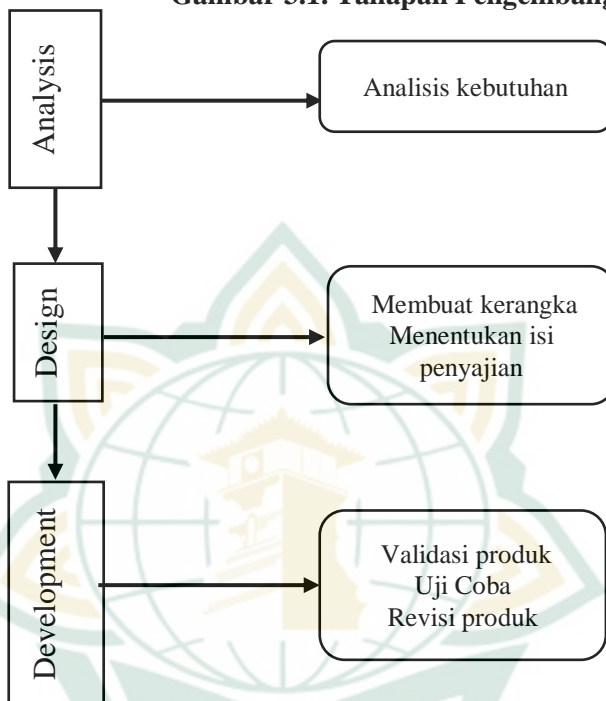
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).² Model pengembangan ADDIE didasarkan pada pendekatan berbasis sistem yang efektif dan efisien serta proses interaktif yang melibatkan siswa, guru, dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat menggerakkan pengembangan pembelajaran ke fase atau langkah berikutnya.³ Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Namun dalam penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap *development* dikarenakan keterbatasan penelitian dari segi waktu, kondisi dan biaya penelitian.

¹ Sukmawati et al., "Pengembangan Bahan Ajar Booklet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Momentum Untuk Siswa Kelas X Semester 2 SMAN 4 Yogyakarta."

² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science + Business Media, 2009), <https://books.google.co.id/books?id=mHSWJPE099EC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

³ Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>.

Gambar 3.1. Tahapan Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan yang dilakukan untuk menentukan syarat-syarat pengembangan atau yang disebut analisis kebutuhan. Tahap ini meliputi analisis ujung depan, analisis konsep dan analisis peserta didik.

a) Analisis ujung depan

Analisis ujung depan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menetapkan masalah yang menjadi dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran, maupun menjadi jalan keluar dalam masalah-masalah sesuai dengan teori yang relevan.⁴ Tahap analisis ini yang dilakukan dengan pemberian angket kepada siswa

⁴ Muhammad Wahyu Setiyadi, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Nuansa* 6, no. 2 (2018): 33–46.

dan guru tentang permasalahan inti yang dihadapi dalam pembelajaran.

b) Analisis konsep

Tahap analisis konsep dilakukan dengan cara mengkaji silabus yang berkaitan dengan materi kesehatan reproduksi dan pergaulan remaja, yaitu terdapat pada mata pelajaran Biologi. Selanjutnya analisis dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan masalah yang dihadapi dengan media pembelajaran yang digunakan.

c) Analisis peserta didik

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam.⁵ Analisis siswa dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada beberapa siswa.

2. *Design (Desain)*

Tahap ini dibuat sebuah rancangan dari produk yang akan dikembangkan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah:

- a) Menyusun kerangka struktur media *booklet* berdasarkan Kompetensi Dasar (KD).
- b) Menentukan pengaturan isi dan penyajian yang meliputi *cover*, kata pengantar, daftar isi, materi, penilaian diri, daftar pustaka, dan tabel glosarium.
- c) Mencari materi yang sesuai sebagai isi materi *booklet* yang berasal dari berbagai sumber yang kredibel.
- d) Pembuatan *booklet* menggunakan aplikasi *Canva*.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan adalah suatu proses mewujudkan *blueprint* atau desain pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya menjadi produk nyata. Kegiatan pengembangan (*development*) meliputi:

- a) Mencetak *booklet* menggunakan kertas *art paper* ukuran 120.

⁵ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

- b) Validasi *booklet* oleh ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi.
- c) Revisi *booklet* berdasarkan saran dari ahli.
- d) Uji coba kepraktisan *booklet* dengan pengisian angket oleh guru dan siswa.
- e) Revisi produk berdasarkan hasil uji kepraktisan.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Penelitian ini merupakan proyek pengembangan secara individu. Kegiatan yang dilakukan yaitu membuat *booklet* kesehatan reproduksi dan pergaulan remaja yang terintegrasi dengan nilai keislaman serta menguji kepraktisan produk dengan cara validasi oleh beberapa validator ahli. Pelaksanaan uji kepraktisan dilakukan dengan menyerahkan *booklet* beserta sejumlah instrumen penilaian kepada validator serta memberikan kritik dan masukan untuk penyempurnaan produk.

2. Subjek Uji Coba

Uji coba produk dilaksanakan di MAN 01 Kudus Ngembalrejo, Kudus. Subjek uji coba pada penelitian berjumlah 35 sampel yaitu 1 guru dan 34 siswa kelas XII MIPA 3 MAN 01 Kudus yang telah mendapat materi sistem reproduksi.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data primer. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung melalui instrumen penelitian. Data pertama berupa hasil validasi *booklet* oleh validator. Data kedua diperoleh dari pelaksanaan uji coba *booklet*, yang terdiri dari data uji kepraktisan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Instrumen Validitas

Validitas *booklet* diperoleh dari penilaian dari validator yaitu dosen ahli dengan mengisi angket sesuai dengan kriteria yang dipenuhi suatu *booklet*. Penilaian validitas *booklet* menggunakan skala likert yang mana kriteria penilaiannya tercantum dalam lampiran.

b. Instrumen Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan uji coba pada skala kecil terhadap 34 siswa dan 1 guru. Angket dalam pengujian ini berisi tentang kesesuaian isi, desain *booklet* dan keatraktifan *booklet*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan siswa.

5. Teknik Analisis Data

Instrumen pengumpulan data yang dibahas dalam poin-poin instrumen pengumpulan data menjadi dasar teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, yang dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan.

a. Analisis Data Angket Validasi

Data validitas booklet dikumpulkan dengan menggunakan lembar penilaian booklet. Penilaian oleh ahli materi dan media digunakan untuk mengumpulkan data validitas. Analisis validitas data dilakukan melalui prosedur sebagai berikut:

- 1) Analisis diawali dengan penilaian butir-butir item. Data validitas *booklet* ini berupa skala Likert.

Tabel 3.1. Kategori dan Skor Butir Skala Likert Validitas Booklet

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

- 2) Setelah menetapkan nilai untuk setiap item, membuat tabulasi, dan rumus digunakan untuk mencari persentase.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- 3) Kriteria validitas ditetapkan berdasarkan nilai validitas yang diperoleh dengan ketentuan seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kategori Validitas Booklet⁶

Persentase (%)	Kategori
78-100	Sangat Valid
52-77	Valid
26-51	Tidak Valid
0-25	Sangat Tidak Valid

b. Analisis Data Kepraktisan *Booklet*

Data kepraktisan *booklet* kesehatan reproduksi dan pergaulan remaja didapatkan dari hasil pengujian skala kecil di MAN 01 Kudus. Data kepraktisan diperoleh dari lembar angket penilaian kepraktisan *booklet* oleh peserta didik dan guru. Analisis data dilakukan dengan prosedur sebagai berikut.

- 1) Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan ketentuan Tabel 3.3

Tabel 3.3. Kategori dan Skor Butir Skala Likert Kepraktisan Booklet

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

- 2) Setelah menetapkan nilai untuk setiap item, membuat tabulasi, dan rumus digunakan untuk mencari persentase.

Nilai Kepraktisan

$$= \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- 3) Berdasarkan nilai kepraktisan yang diperoleh, ditetapkan kriteria penilaian terhadap kelayakan *booklet*, dengan ketentuan seperti pada Tabel 3.4.

⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006).

Tabel 3.4. Kategori Kepraktisan Booklet⁷

Skor (%)	Kategori
82-100	Sangat praktis
63-81	Praktis
44-62	Tidak praktis
25-43	Sangat tidak praktis



⁷ Eko P. Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).