

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dialami serta untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Agar dapat mencapai suatu tujuan, penelitian ini harus melewati beberapa Langkah yang signifikan dengan permasalahan yang telah dirancang. Metode penelitian digunakan sebagai penunjuk arah dalam menentukan tahapan pada pelaksanaan penelitian. Berikut adalah metode penelitian yang digunakan sebagai berikut:

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) yaitu suatu metode yang dimanfaatkan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, kemudian dikembangkan menjadi produk yang sempurna.⁷¹ Oleh karena itu, metode penelitian disebut sebagai metode untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang sempurna serta berkualitas tinggi. Namun, sebelum mengembangkan produk harus melakukan penelitian terlebih dahulu.

Dalam lingkup Pendidikan, penelitian R&D memusatkan pada kajiannya dibidang desain atau rancangan, yang berupa model desain dan desain bahan ajar, misalnya media pembelajaran, bahan ajar dan lain sebagainya. Metode penelitian R&D bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.⁷² Pada penelitian ini diwajibkan menghasilkan produk baru yang dapat memaparkan atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis

⁷¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm. 298

⁷² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. hlm. 297

motion graphic pada mapel PAI dan Budi Pekerti guna untuk menguatkan karakter profil pelajar Pancasila pada peserta didik.

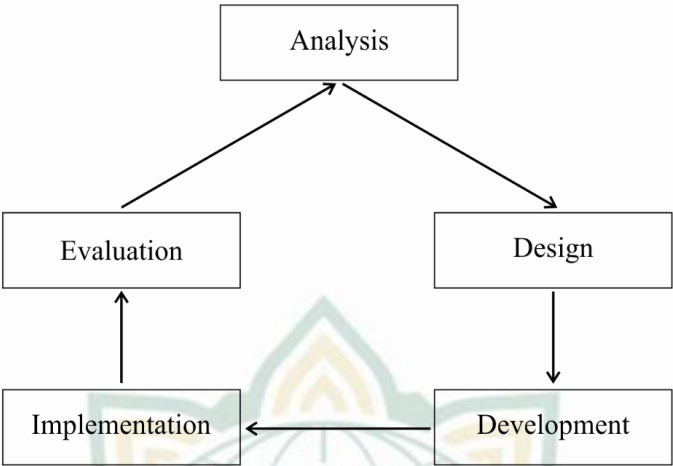
B. Setting Penelitian

Setting penelitian merupakan suatu wadah yang digunakan peneliti sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan di SMP N 1 Gebog Kudus yang beralamat di Jl. PR Sukun, Gedondong, Gondosari, Kec. Gebog, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah kode pos 59333. Sekolah ini dipilih karena disekolahan ini pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan kurang diminati peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian ini di SMP N 1 Gebog Kudus.

C. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian R&D ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang berlandaskan filosofi Pendidikan yakni model pengembangan ADDIE yang bersifat inovatif, variative, otentik dan inspiratif. Ada beberapa tahapan didalam model ADDIE yang ada kaitannya satu sama lainnya, oleh karena itu dalam penggunaan model ini dilakukan secara bertahap guna terciptanya produk media pembelajaran yang efektif dan efisien serta layak untuk digunakan. Berikut beberapa Langkah yang digunakan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:⁷³

⁷³ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020) hlm. 33



Gambar 3. 1 Langkah-langkah dalam Penelitian Pengembangan

Pengembangan ini disesuaikan dengan tata cara dan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Branch yang berjumlah lima tahap. Berikut uraian lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).⁷⁴ Berikut penjelasan mengenai tahapan tersebut, sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah ini digunakan untuk melakukan analisis suatu permasalahan pada tempat yang dijadikan sebagai objek penelitian. Langkah analisis ini dibagi menjadi dua bagian yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan yaitu suatu Langkah pengembangan yang dilakukan dengan cara menganalisis suatu media pembelajaran yang ada. Langkah ini media pembelajaran yang akan dikembangkan bertujuan untuk memfasilitasi siswa. Dalam Langkah analisis terdapat permasalahan yang ditemukan sebelum adanya media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk penguatan karakter profil pelajar

⁷⁴ Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Kencana, 2016) hlm. 24

Pancasila pada mapel PAI dan Budi Pekerti. Kemudian dilakukan analisis kurikulum yaitu suatu Langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku disekolah.

2. *Design* (Desain)

Langkah yang kedua dilakukan untuk merancang (mendesain), dapat diibaratkan seperti rumah yang sebelum dibangun harus dirancang terlebih dahulu mengenai pondasi diatas kertas. Begitu juga dalam media pembelajaran tahap ini dimanfaatkan untuk merancang media Dimana peneliti membuat rancangan berupa storyboard dan naskah dengan acuan modul ajar dari sekolah, Menyusun Instrumen penelitian, Validasi instrument oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi/guru Mapel PAI.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah selanjutnya yaitu *development* merupakan tahap ketiga dalam penelitian R&D. Pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Setelah menuangkan desain tadi menjadi sebuah media pembelajaran yang nyata, hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah review dan memverifikasi media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi untuk menyempurnakan media pembelajaran yang layak dan disesuaikan dengan saran dan masukan dari kedua ahli tersebut.

4. *Implementation* (Implementasi)

Ketika media pembelajaran dinyatakan layak oleh para ahli, maka langkah selanjutnya yaitu media pembelajaran diterjunkan kedalam proses belajar dikelas secara nyata. Di dalam Langkah ini penelitian dilakukan di SMP N 1 Gebog Kudus kelas VIII F dengan jumlah 34 siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam Langkah ini aktivitas yang dilaksanakan yaitu memberikan penilaian/evaluasi kepada siswa. Langkah evaluasi ini, dikerjakan dengan cara menyebarkan angket mengenai karakter profil pelajar Pancasila siswa pada mapel PAI dan Budi Pekerti sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menampilkan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam memberikan evaluasi yang berupa angket bertujuan untuk mengukur karakter profil pelajar Pancasila siswa pada mapel PAI dan Budi pekerti.

D. Tahap Validasi

Berikut penjelasan mengenai tahap validasi yang dibagi menjadi dua tahap validasi yakni validasi ahli materi dan validasi ahli media berikut saya uraikan:

1. Tim Ahli Materi

Tahap ini dilakukan dengan perbaikan untuk mendapatkan data yang berupa kelayakan produk yang disesuaikan dengan aspek tujuan pembelajaran, isi materi, SK/KD, evaluasi dan aspek penyajian produk yang akan dikembangkan. Pada validasi ahli ini dilakukan oleh dosen atau guru yang ahli dibidang materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Data yang didapatkan lalu dianalisis dan dimanfaatkan untuk merevisi dan memperbaiki proses pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic*.

2. Tim Ahli Media

Pada tahap yang kedua adalah tim ahli media. Tahap ini dilaksanakan dengan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, perbaikan tersebut dari segi desain pada *motion graphic* yang dilakukan oleh dosen atau guru pengampu TIK dan dapat dilakukan oleh seseorang yang ahli terkait media pembelajaran berbasis *motion graphic*. Data yang diperoleh kemudian diolah serta digunakan untuk merevisi dan memperbaiki produk pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic*.

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam pengembangan R&D ini, Peneliti menggunakan pola *one-group pretest-posttest design* yang bertujuan untuk menguji kelayakan hasil dari pengembangan media pembelajara, dalam uji coba produk dilakukan satu kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*). Diawal penelitian ini dilakukan dengan cara menyebar angket mengenai karakter profil pelajar Pancasila siswa pada mapel PAI dan Budi pekerti sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan objek perlakuan. Berikut desain uji coba produk penelitian pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Tabel Uji Coba Produk

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
0 ₁	X	0 ₂

Keterangan:

- 0₁ = *Pretest*
- X = *Treatment*
- 0₂ = *Posttest*

2. Subjek Uji Coba

Penelitian dengan menggunakan metode R&D ini dilangsungkan di SMP N 1 Gebog Kudus. Subjek penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII F di SMP N 1 Gebog Kudus yang berjumlah 34 siswa.

3. Jenis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yang digunakan dan diperoleh pada penelitian R&D. Dengan mode ADDIE yak ni data kualitatif dan kuantitatif.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa Teknik yaitu observasi, angket (*kuesioner*), dan dokumentasi.⁷⁵ Berikut penjelasan mengenai Teknik pengumpulan yakni:

a. Observasi

Teknik observasi merupakan suatu proses pemantauan dan penulisan secara valid terstruktur, objektif, dan rasional mengenai berbagai peristiwa untuk mencapai tujuan yang dicapainya. Observasi ini tidak menggunakan instrument pengamatan atau secara non-sistematis. Namun Teknik observasi dilaksanakan dengan melihat secara langsung aktivitas apa yang terjadi didalam kelas untuk menyelidiki media pembelajaran apa yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar.⁷⁶

b. Angket (*kuesioner*)

Teknik angket (*kuesioner*) dalam penelitian R&D ini sangat penting dikarenakan untuk bahan pengolah data. Angket atau kuesioner merupakan suatu Teknik untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan peneliti kemudian angket dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan kepada responden terkait media pembelajaran yang dikembangkan, lalu menjawab sesuai dengan perlakuannya.

Dengan adanya penyebaran angket digunakan peneliti untuk memperoleh data validasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan isi materi dari ahli materi dan data tersebut digunakan untuk mengukur seberapa besar kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan skala Likert sebagai berikut:

⁷⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Vol. 8 Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)

⁷⁶ Eka Wulandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. (Skripsi UIN Raden Intan Lampung) hlm. 46

Tabel 3.2 Tabel Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat kurang	1

Berikut kisi-kisi instrument pada kelayakan media dari ahli media dapat dilihat tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Kelayakan Media dari Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir
1	Visual	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
		Kesesuain pemilihan ukuran huruf	2
		Kesesuain komposisi dan keterpaduan gambar/ilustrasi	3
		Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>) atau tampilan huruf dan gambar pada video	4
		Kesesuain warna huruf dan background	5
		Kemenarikan transisi gambar	6
		Kemenarikan efek Gerakan (<i>motion</i>) animasi	7
		Kesesuain durasi video	8

		Kejelasan pengucapan suara narator	9
2	Audio	Kesesuaian penggunaan music dan sound effect	10
		Penggunaan Bahasa mudah dipahami	11

Kisi-kisi instrument kelayakan materi dari ahli materi dapat dilihat tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Kelayakan Materi dari Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir
1	Isi	Ketepatan materi dengan Kompetensi Dasar	1
		Penyajian materi lengkap	2
		Kejelasan yang disajikan	3
		Ketepatan gambar dengan materi yang disajikan	4
		Materi yang disampaikan sudah urut/runtut	5
		Video mempermudah siswa dalam memahami Pelajaran	6
		Video dapat menarik perhatian siswa	7
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	8

		Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	9
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia	10
		Kalimat yang digunakan benar dan efektif	11

Berikut adalah kisi-kisi kuesioner penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa pada mapel PAI dan Budi pekerti dapat dilihat dalam tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Profil Pelajar Pancasila Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Butir Pernyataan		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1	Kebhinekaan dan kebudayaan global	a. Mengenal dan menghargai budaya	2	1	9
		b. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama	2	1	
		c. Refleksi dan tanggung jawab	2	1	

		terhadap pengalaman kebhinekaan			
2	Bergotong royong	a. Kolaborasi	2	1	9
		b. Kepedulian	2	1	
		c. Berbagi	2	1	
Jumlah					18

c. Dokumentasi

Berikutnya adalah Teknik dokumentasi, Teknik dokumentasi berisi beberapa tulisan fenomena pada masa lampau, atau dapat dikatakan bukti akan beberapa kegiatan pengumpulan data. Teknik dokumentasi ini berisi gambar, video dan tulisan Ketika telah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada mapel PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VIII di SMP N 1 Gebog Kudus, dalam pengisian angket penilaian media pembelajaran kepada siswa, dan data-data yang diperlukan lainnya.⁷⁷

5. Teknik Analisis Data

Jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Pada jenis ini data diperoleh dari hasil angket yang berupa deskriptif kemudian dikuantitatifkan untuk mendapatkan data dari hasil angket yang berupa angka.

a. Analisis hasil angket validasi media dan materi

Dalam menentukan hasil angket validasi media dan materi terdapat rumus yang digunakan untuk menghitung hasil data yang berupa presentase yang didapatkan dari pengisian angket oleh ahli media dan materi sebagai berikut:

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

Keterangan:

⁷⁷ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*. (Bandung, Alfabeta, 2014) hlm. 39

- butir soal
- P

= Presentase kelayakan produk
- $\sum x$

= Jumlah seluruh jawaban responden tiap satu
- $\sum xi$

= Jumlah keseluruhan skor ideal tiap butir soal
- Dengan adanya rumus yang digunakan untuk menghitung jawaban responden diatas, dapat menghasilkan Tingkat kevalidan dan kelayakan suatu produk yang dikembangkan dengan beberapa kriteria Tingkat kevalidan produk pada tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Interval	Kriteria
80% < Skor ≤ 100%	Sangat baik
60% < Skor ≤ 80%	Baik
40% < Skor ≤ 60%	Cukup Baik
20% < Skor ≤ 40%	Sangat Kurang Baik

b. Analisis Penguatan Karakter profil pelajar Pancasila siswa

Dalam analisis penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa, peneliti menggunakan perhitungan rumus untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila siswa pada mapel PAI dan Budi Pekerti sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) yang diberikan *treatment*, rumus yang digunakan peneliti yaitu menggunakan uji N-Gain. Berikut adalah rumus ynag digunakan untuk menghitung hasil uji N-gain sebagai berikut:

N-Gain =

$$\frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Keterangan:

- N-Gain
- = Besarnya factor gain
- Skor *posttest*
- = Nilai hasil test sesudah

Skor *pretest* = Nilai hasil test sebelum

Berikut adalah macam-macam kriteria dalam perhitungan yang menggunakan uji N-Gain pada tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

