REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk *e-booklet* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan menggunakan pendekatan *Research And Development* (R&D). Proses pengembangannya mengikuti metode pengembangan berdasarkan model *Borg And Gall* yang diajukan oleh Sugiyono. Produk *e-booklet* yang dikembangkan akan diuji terlebih dahulu sebelum dapat disebar luaskan.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan atau *Research And Development* (*R & D*) model *Borg And Gall* adalah sebagai berikut:[1]

1. Peneliti mencari potensi dan permasalahan
2. Peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data
3. Peneliti mengembangkan desain suatu produk
4. Peneliti melakukan validasi dari desain produk
5. Peneliti melakukan revisi dari desain produk
6. Peneliti melakukan uji coba pada produk
7. Peneliti melakukan revisi pada produk yang telah di uji coba
8. Peneliti melakukan uji coba pemakaian produk
9. Peneliti melakukan revisi uji coba pemakaian produk
10. Peneliti melakukan produksi massal

B. Prosedur Pengembangan

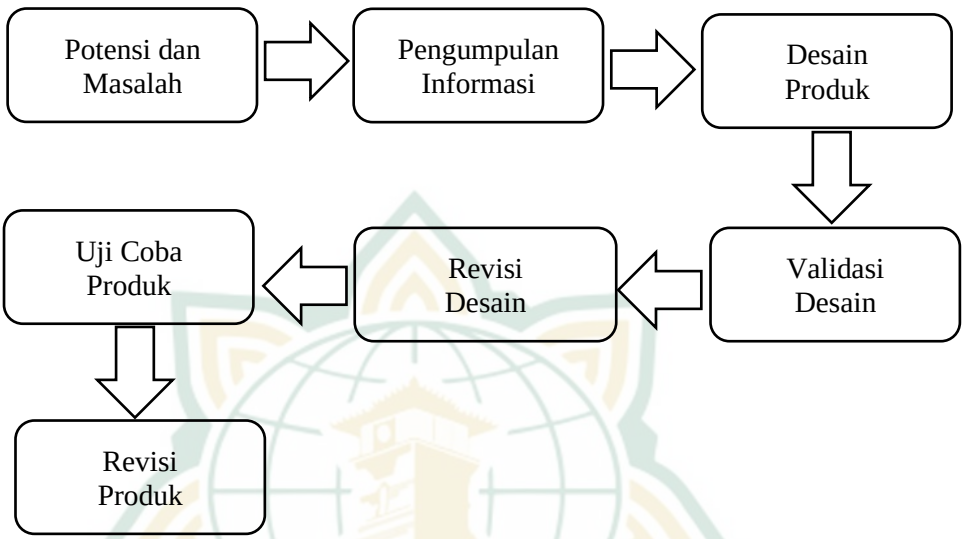
Peneliti menggunakan prosedur pengembangan dari *Borg And Gall* oleh Sugiyono yaitu 10 langkah, namun dimodifikasi hanya sampai pada langkah ke-7. Adapun alasan dari penelitian dalam penggunaan model pengembangan ini adalah memiliki keunggulan yakni lebih terperinci, terjelaskan dari proses kerja yang sistematik, karena pada setiap langkah yang akan dilakukan selalu berkaitan pada perbaikan terhadap langkah sebelumnya, sehingga bisa menghasilkan produk yang layak. Berikut ini adalah bagan model pengembangan yang dipakai untuk penelitian dan pengembangan *e-booklet* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

[1] Prof. Dr. Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 19th ed. (Bandung: Alfabeta, 2013).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Gambar 3.1
Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model *Borg And Gall*



Berdasarkan konsep skema diatas, dapat dijelaskan bahwa peneliti akan melakukan tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

   Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yakni mencari permasalahan dan potensi. Analisis pencarian permasalahan dan potensi yang dilakukan yakni melalui kegiatan observasi dan wawancara di sekolah dengan guru SKI MA NU Ma'arif Kudus, serta studi literatur. Berdasarkan analisis permasalahan yang telah diketahui, kemudian menjadikan penting bagi peneliti untuk mengembangkan suatu produk yang diharapkan bisa jadi solusi terkait masalah tersebut.
2. Pengumpulan Informasi

   Setelah mengetahui potensi dan permasalahan, peneliti lalu melakukan pengumpulan data sebagai referensi mendukung pembuatan produk yang akan dikembangkan. Adapun beberapa referensi yang digunakan dalam pengembangan media *e-booklet* diperoleh dari buku, skripsi, jurnal ilmiah, internet, serta sumber-sumber lain yang relevan.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

3. Desain Produk

   Selanjutnya peneliti mulai melakukan pengembangan produk *e-booklet* dari hasil pada pengumpulan data yang diproses meliputi proses pengeditan, pemilihan materi, pemilihan gambar yang sesuai dengan materi, pemilihan percetakan *e-booklet* menjadi media pembelajaran. Adapun aplikasi yang digunakan untuk pengembangan media *e-booklet* yakni *Canva*.

4. Validasi Desain

   Pada tahap ini, pengevaluasian kevalidan dilakukan oleh peneliti pada produk awal media *e-booklet* mapel SKI khususnya materi kerajaan Islam di Indonesia. Evaluasi ini melibatkan ahli media dan ahli materi untuk memeriksa berbagai aspek yang tercantum pada angket yang disediakan seperti kesesuaian materi, cakupan isi materi, penggunaan bahasa, format penulisan, pemilihan gambar, warna, gaya tulisan, dan susunan tata letak. Ahli media dan ahli materi dapat memberikan masukan, sarana, maupun komentar untuk perbaikan, dan hasil uji validasi akan diolah berdasarkan skor intervensi kevalidan untuk menentukan kelayakan pada penggunaan produk *e-booklet* Sejarah Kebudayaan Islam tersebut.

5. Revisi Desain

   Sesudah melakukan validasi pada desain media *e-booklet*, kemudian peneliti melakukan proses revisi dan penyempurnaan terhadap produk *e-booklet* Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli serta kritik maupun saran dari para ahli materi dan ahli media.

6. Uji Coba Produk

   Produk *e-booklet* sebagai media pembelajaran mapel SKI yang telah mengalami perbaikan dan penyempurnaan, kemudian peneliti menguji cobakan produk kepada guru mapel dan siswa kelas XII MIPA dari sekolah MA NU Ma'arif Kudus. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan produk media *e-booklet* untuk mapel SKI ke tahapan berikutnya.

7. Revisi Produk

   Berdasarkan data hasil yang diuji coba di lapangan, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk media *e-booklet* Sejarah Kebudayaan Islam yang diharapkan mampu membuahkan suatu media pembelajaran yang optimal.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

C. Uji Coba Produk

Pengujian produk dimaksudkan sebagai upaya pengumpulan data dengan tujuan untuk menentukan apakah suatu produk yang diproduksi layak untuk digunakan. Uji produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari *e-booklet* sebagai media pembelajaran mapel SKI.

D. Desain Uji Coba

Setelah desain produk selesai dibuat, langkah berikutnya yakni diuji cobakan pada tahap validasi dan direvisi terlebih dahulu.

Adapun proses validasi produk penelitian ini meliputi beberapa tahapan, yakni :

1. Produk awal yang sudah disepakati oleh dosen pembimbing, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Adapun acuan revisi pertama pada produk awal ini mengacu kepada komentar serta saran dari pakar materi dan pakar media.
2. Hasil revisi produk kemudian diuji coba pada guru Sejarah Kebudayaan Islam sebagai praktisi pembelajaran dan kepada peserta didik MA kelas XII. Data dari ahli materi, ahli media, guru Sejarah Kebudayaan Islam dan para peserta didik akan diolah guna memperoleh informasi mengenai *e-booklet* sebagai media pembelajaran, sehingga dapat direvisi kembali supaya menghasilkan suatu sumber belajar yang baik dan layak digunakan pada pembelajaran mata pelajaran SKI. Selama media *e-booklet* digunakan pada pembelajaran dikelas, peneliti berperan sebagai observer atau pengamat. Setelah penggunaan *e-booklet* dalam kelas telah selesai, guru dan para peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap produk pada media yang disediakan guna menjadi acuan perbaikan untuk kedepannya.
3. Data dari hasil penilaian validator serta saran guru Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik MA kelas XII mengenai produk *e-booklet* sebagai media pembelajaran kemudian dianalisis, sehingga menghasilkan produk akhir berupa *e-booklet* sebagai media pembelajaran mapel Sejarah Kebudayaan Islam yang dinyatakan layak.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari pengembangan produk *e-booklet* Sejarah pembelajaran mapel SKI ini diterapkan pada guru SKI dan peserta didik kelas XII MIPA MA NU Ma'arif Kudus.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini merupakan data primer. Data primer merupakan data yang langsung didapatkan menggunakan instrumen penelitian. Data pertama yakni berupa berupa validasi media pembelajaran yang diberikan oleh validator. Sedangkan data kedua didapatkan langsung dari hasil uji coba media pembelajaran yang diberikan oleh guru dan para peserta didik.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pedoman Wawancara

   Wawancara pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui permasalahan awal disekolah tersebut dengan menggunakan pedoman wawancara. Penulis mewawancarai salah satu guru MA kelas XII bidang Mapel SKI, sehingga peneliti dapat menemukan suatu permasalahan. Dari permasalahan tersebut, akhirnya peneliti dapat mengangkat suatu penelitian dengan judul **"Pengembangan *E-Booklet* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas XII MA"**.

2. Lembar Observasi

   Peneliti melakukan observasi sebagai upaya pengumpulan beberapa informasi terkait hal apa saja yang menjadi kebutuhan dalam kegiatan penelitian yang nantinya dilakukan. Peneliti melakukan observasi di MA NU Ma'arif Kudus yang berlangsung selama 3 hari. Penulis melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari awal sampai akhir, hal ini dilakukan sebagai pedoman dalam pembuatan suatu produk media pembelajaran secara optimal yakni dengan menggunakan lembar observasi.

3. Lembar Kuisioner/Angket

   Kuesioner/angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden mengenai hubungan pribadi atau hal-hal yang mereka ketahui. Sedangkan angket/kuisioner bertujuan sebagai respon dari pakar materi, pakar desain, pakar pembelajaran serta kesesuaian peserta didik pada produk, kemudian nilai yang dihasilkan dapat digunakan untuk bahan pengembangan produk selanjutnya. Adapun instrumen angket yang digunakan oleh peneliti adalah berupa instrumen validasi dan instrumen kepraktisan.

   a. Instrumen Validasi Ahli

      Angket yang digunakan oleh peneliti merupakan jenis angket yang tertutup, yang bertujuan untuk mengukur apakah

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

valid atau tidaknya materi yang dikembangkan. Ada 2 macam instrumen terkait validasi ahli dalam penelitian ini, yakni :

1) Instrumen Validasi Ahli Materi

Kegunaan dari instrumen validasi ahli materi yakni untuk mengukur tingkat kelayakan isi materi, kevalidan atau tidaknya materi yang disampaikan dalam media *e-booklet* mapel SKI, serta mengetahui saran ataupun masukan validator dari aspek materi pada media *e-booklet* yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Soal Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Nomor Butir Soal
1	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan Indikator	Kelengkapan materi	1,2,3
2	Keakuratan materi	Keakuratan fakta dan data	4,5,6,7,8
3	Kemutakhiran materi	Mendorong rasa ingin tau	9,10,11
4	Penyajian	Keruntutan konsep	12,13,14,15,16,17,18

Sumber : Nicho Alfarid

2) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan kevalidan atau tidaknya media yang disampaikan dalam produk *e-booklet* mapel SKI, serta mengetahui saran ataupun masukan validator dari aspek media pada media *e-booklet* yang dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli media :

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Nomor Butir Soal
1	Ukuran	Kelengkapan materi	1,2,3
2	Desain sampul *(Cover)*	Keakuratan data dan fakta	4,5,6,7,8
3	Desain isi *e-booklet*	Mendorong rasa ingin tahu	9,10,11,12

Sumber : Nicho Alfarid

b. Instrumen Kepraktisan Media

Instrumen kepraktisan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket tertutup. Angket ini digunakan guna menguji coba kepraktisan dari media yang dikembangkan dalam suatu proses pembelajaran. Instrumen ini diberikan kepada guru dan beberapa siswa pada saat uji coba produk yang dikembangkan. Instrumen dari guru dan peserta didik dijadikan acuan guna mengetahui bagaimana tingkat kelayakan dari produk *e-booklet* sebagai media pembelajaran, dari instrumen tersebut juga digunakan untuk mengetahui saran dan masukan terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen kepraktisan media pembelajaran untuk guru dan peserta didik.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Untuk Guru dan Siswa

No	Indikator Penilaian	Nomor Butir Soal
1	Tampilan	1,2,3,4,5,6
2	Penyajian Materi	7,8,9,10,11,12
3	Manfaat	13,14,15,16

Sumber : Nicho Alfarid

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sesuatu suatu informasi yang berasal dari informasi penting, seperti organisasi, lembaga atau individu. Dokumentasi dalam konteks penelitian, melibatkan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Jenis dokumentasi bisa berupa catatan/tulisan, gambar, dan karya dari seseorang yang monumental. Peneliti juga mengumpulkan berbagai dokumen meliputi momentum peristiwa, ataupun program dari sekolah yang relevan terkait fokus penelitian, seperti foto dari kegiatan pembelajaran, laporan suatu kegiatan, dan sumber data lainnya.[2]

H. Teknik Analisis Data

Setelah langkah pengumpulan data yang dilakukan menggunakan instrumen penelitian seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumen, kemudian data tersebut dianalisis. Tujuan dari analisis data yakni untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan bahwa telah mencapai kriteria validitas terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *e-booklet* untuk mapel SKI MA kelas XII materi kerajaan Islam di Indonesia.

1. Analisis data terkait hasil uji validitas dari ahli materi dan ahli media

Skor penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yakni: 1) Sangat Tidak Baik aik, 2) Kurang Baik, 3) Baik, 4) Sangat Baik. Adapun persamaan yang digunakan untuk menghitung presentase hasil validasi adalah sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{\Sigma \boldsymbol{x}}{\Sigma \boldsymbol{xi}} \mathbf{x\ 100\ \%}$$

Keterangan :

P : Persentase kelayakan

$\sum$**x** : Jumlah total jawaban dari validator (nilai nyata)

$\sum$**xi** : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

[2] Alfarid, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Berbasis Nilai Keislaman Pada Materi Animalia Di Kelas X SMA/MA."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Tabel 3.4
Skala Likert[3]

Skor	Kategori
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Tabel 3.5
Skala Validitas Menurut Riduwan (2013)[4]

Presentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Valid
56% - 70%	Cukup Valid
41% - 55%	Kurang Valid
25% - 40%	Tidak Valid

2. Analisis data terkait hasil uji coba kepraktisan dari guru dan siswa

   Data hasil respon siswa diperoleh dari angket/kuisioner yang diberikan kepada peserta didik setelah mengujicobakan media *e-booklet* pada materi kerajaan Islam di Indonesia. Adapun skor penilaian yang digunakan yakni menggunakan skala likert : 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Setuju, 4) Sangat Setuju.

[3] Prof. Dr. Sugiyono. hlm. 305.

[4] Nissa; Nur Fitriani and Herlina Fitrihidajati, "Pengembangan E-Booklet Sub Materi Daur Ulang Limbah Untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik Kelas X SMA," *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2023): 403–13, https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/48263%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/download/48263/42196.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Tabel 3.6
Skala Likert[5]

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

Sedangkan persamaan yang digunakan untuk menghitung persentase kepraktisan dari guru dan siswa adalah sebagai berikut:

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100\ \%}$$

Keterangan :
P : Presentase dari respon siswa
F : Frekuensi dari jawaban siswa
N : Jumlah keseluruhan dari banyaknya siswa

Kemudian jumlah presentase angket/kuisioner dari guru dan siswa disesuaikan kedalam suatu kategori hasil kepraktisan. Adapun kegunaan dari kategori hasil kepraktisan tersebut yaitu untuk mengetahui hasil kelayakan dari media *e-booklet* pada materi kerajaan Islam di Indonesia. Penentuan dari kategori presentase rata-rata menggunakan indikator pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7
Persentase Kepraktisan Menurut Riduwan (2013)[6]

Presentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Praktis
71% - 85%	Praktis
56% - 70%	Cukup
41% - 55%	Kurang
25% - 40%	Tidak Praktis

[5] Nisa Fahmi Darmanik, "Pengembangan Bahan Ajar IPA E-Booklet Berbasis MIKIR Pada Materi Pembelajaran Tata Surya Sebagai Sumber Belajar Secara Daring Di Sekolah Dasar" (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2021), http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16177.

[6] Fitriani and Fitrihidajati, "Pengembangan E-Booklet Sub Materi Daur Ulang Limbah Untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik Kelas X SMA."

REPOSITORI IAIN KUDUS