

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Research and Development yaitu rangkaian proses atau langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada guna menjelaskannya.²¹ Singkatnya, R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berkualitas tinggi, dan melakukan penelitian pendahuluan sebelum pengembangan produk.²² Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut.²³ Penelitian ini harus menghasilkan produk baru yang dapat menjelaskan atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media pembelajaran SKI berbasis Sparkol videoscribe di MTs materi Sejarah Berdirinya Dinasty Abbasiyah. Guru juga dapat menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pemberian materi pembelajaran, dan siswa juga dapat menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian dilakukan pada siswa-siswi MTs melalui bantuan aplikasi youtube dan google form. Youtube berguna untuk menyebarkan media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe*, sedangkan google form digunakan untuk mengetahui pendapat setelah mempelajari melalui media pembelajaran *Sparkol videoscribe*. Setting penelitian ini dilaksanakan 2 bulan yaitu bulan agustus dan

²¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 298.

²² Yuberti, *Penelitian dan Pengembangan yang belum diminati dan prospektifnya*, Al Biruni, 2014, 13.

²³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, 297.

bulan september 2020. Rentang waktu yang diprediksikan sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan data yang diperoleh, bila penulis menganggap data yang diperoleh belum mampu menjawab rumusan masalah maka waktu penelitian bisa diperpanjang hingga kebutuhan data terpenuhi.

Gambar 3.1
Jumlah Populasi Penelitian



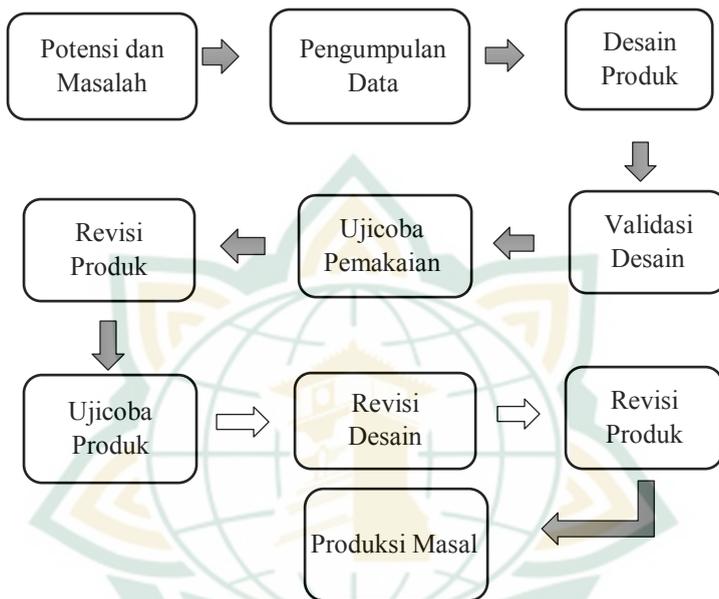
C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan dilakukan sesuai dengan proyek penelitian pengembangan bahan ajar oleh Sugiyono. Produk yang dihasilkan berupa media pendidikan berbasis *Sparkol videocribe* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan pembelajaran dengan lebih efektif. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

R&D mencakup sepuluh tahap pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap digunakan di lembaga pendidikan. Tahapan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:²⁴

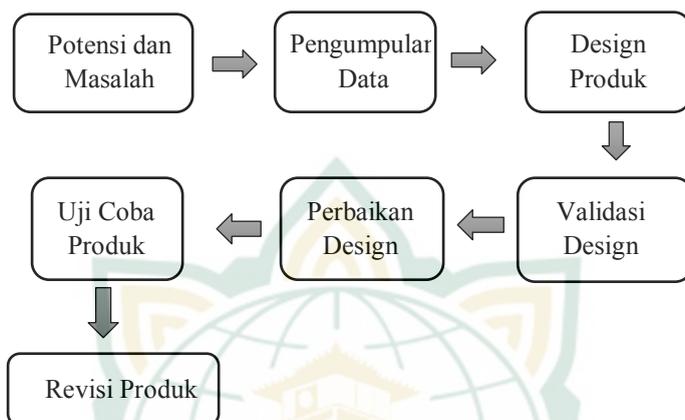
²⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, 298

Gambar 3.2
Langkah Research and Development (R&D) oleh Sugiono



Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) oleh Sugiono yang diadaptasi dari model Borg and Gall. Tahapan penelitian tersebut meliputi potensi dan masalah pengumpulan informasi, design produk, validasi design, revisi design, uji coba design, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk massal. Pengembangan media pembelajaran berbasis Sparkol videoscribe pokok bahasan sejarah berdirinya dynasty abbasiyah. Namun karena keterbatasan waktu, keterbatasan kesempatan, dan kondisi terkini akibat pandemi, penulis membatasi ketujuh langkah tersebut. Adapun prosedur yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

Gambar 3.3
Langkah-langkah penelitian yang akan digunakan



Langkah-langkah pengembangan model ini memenuhi persyaratan penelitian pengembangan pendidikan, yaitu penelitian produksi atau pengembangan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji design, dan uji coba produk pada penelitian pengembangan ini memerlukan tujuh tahap pengembangan untuk Menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Berikut tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang dapat menambah nilai ketika digunakan, dan masalah adalah terjadi penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi.²⁵

Hasil pra penelitian yang dilakukan di saat pandemi, Menunjukkan bahwa siswa sering mendapatkan bahan ajar atau materi berupa buku teks dan LKS, sehingga siswa kurang berminat mempelajarinya, dan lebih tertarik dengan media pembelajaran berupa video youtube. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Sejarah

²⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, 299

Kebudayaan Islam Bapak Imam Asrofi dan Bapak Muhamad Asrori, Menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus disediakan media berupa perangkat lunak untuk membantu kegiatan belajar mengajar.²⁶

2. Pengumpulan Data

Kasus-kasus yang ditemui dalam pra riset digunakan sebagai kemampuan peneliti dalam mengumpulkan berbagai data tentang media pembelajaran perangkat lunak baru. Peneliti mencari informasi melalui internet untuk mencari penelitian pendukung tentang media pembelajaran dan cara pengoperasian media tersebut. Hasil pengumpulan informasi peneliti telah menghasilkan media pembelajaran baru yaitu *Sparkol videoscribe*.

3. Design Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah video. Peneliti membuat desain pendahuluan untuk produk yang akan dikembangkan yaitu bentuk media pembelajaran SKI berbasis *Sparkol videoscribe*, dengan materi “Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah”.

4. Validasi Design

Validasi desain merupakan suatu proses kegiatan yang digunakan untuk mengevaluasi apakah desain produk dalam bentuk media lebih masuk akal dan efektif, sebab verifikasi ialah penilaian yang didasarkan pada pemikiran kasat mata serta kenyataan di lapangan.²⁷

Bersumber pada definisi diatas sehingga langkah berikutnya uji validasi design yang berkaitan dengan materi, serta media pembelajaran SKI berbasis *Sparkol videoscribe* yang bertumpu pada Sejarah Berdirinya Dinasty Abbasiyah. Uji validasi ini dilakukan oleh beberapa ahli materi dan ahli media guna mengetahui

²⁶ Imam Asrofi, Wawancara Guru Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) , dilaksanakan 17 Agustus 2020.

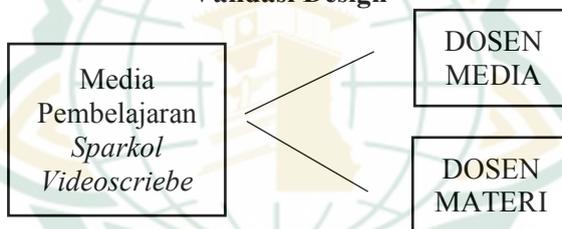
²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*,
302

kelebihan dan kekurangan dari produk yang dihasilkan. Reliabilitas instrumen dari aspek konstruksi maupun konten yaitu:

- a. Dosen Media : Achmad Ali Fikri, M.Pd
- b. Dosen Materi SKI : Puspo Nugroho, M.Pd.I

Kedua orang ahli ini merupakan Dosen IAIN kudus yang memiliki kapasitas dan kapabilitas baik yang akan memberikan penilaian terhadap konstruksi maupun konten instrumen *Sparkol Videoscribe* dan angket yang dibuat, hal ini dimaksudkan untuk melihat tingkat validasi dan kredibilitas keduanya sesuai dan kompatibel.

Gambar 3.4
Validasi Design



5. Revisi Design

Revisi desain bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang didapat validator setelah tahap validasi sebelumnya, dan kekurangan dapat diketahui dari hasil validasi. Pada langkah selanjutnya, peneliti merevisi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan. Revisi produk ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran SKI berbasis *sparkol videoscribe* yang lebih baik lagi.

6. Uji Coba Produk

Produk yang diverifikasi akan dilanjutkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data kemenarikan media pembelajaran SKI berbasis *Sparkol Videoscribe*. Pengujian produk dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji coba telaah pakar, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Uji Coba Telaah Pakar

Uji telaah pakar ini dilakukan kepada guru mata pelajaran SKI. Uji telah pakar ini dirancang untuk mengecek produk yang telah dihasilkan, kemudian meminta guru untuk memberikan saran perbaikan produk .

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah meninjau dan merevisi produk sesuai dengan saran perbaikan yang dibuat oleh tinjauan dan pengujian ahli, kemudian diuji cobakan kepada kelompok kecil. Setelah itu diuji cobakan kepada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dicoba kepada peserta didik. Peserta didik dimohon untuk melihat produk yang sudah dihasilkan, setelah itu peserta didik dimohon untuk mengisi lembar angket..

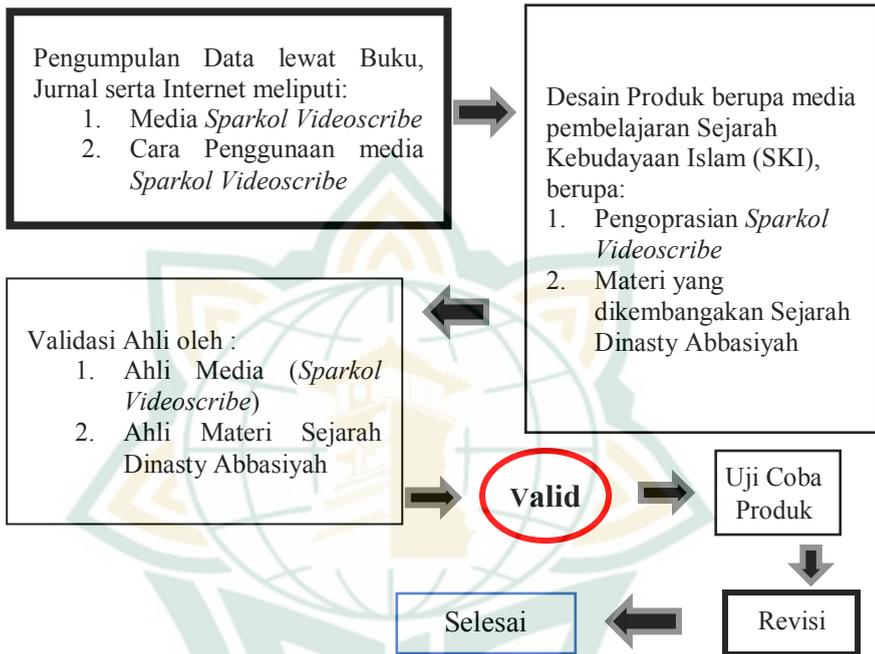
c. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan pengujian pada kelompok kecil, produk diujicobakan pada beberapa responden. Uji coba lapangan ini dilakukan dengan beberapa siswa. Siswa diminta untuk melihat produk yang diproduksi kemudian mengisi kuisioner atau lembar angket.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan pengujian produk, langkah selanjutnya peneliti menguji kelayakan media pembelajaran *Sparkol videoscribe* dan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan tema Sejarah Berdirinya Dinasty Abbasiyah. Setelah memodifikasi dan merevisi produk, produk dapat diujicobakan. Tahapan yang harus dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Gambar 3.5
Alur Tahap Penelitian



D. Jenis Data

Jenis data yang peneliti peroleh pada tahap verifikasi beberapa verifikator media meliputi kesesuaian dan keteraplikasian seluruh isi media pembelajaran. Penguji materi meliputi representasi materi dan keaslian konsep. Data dari guru dan siswa yaitu keberadaan, fungsi, tampilan, media atau minat materi.

1. Data dari Ahli Media

Dari segi media dinyatakan dalam bentuk kualitas produk yaitu kemudahan penggunaan media pembelajaran, kejelasan materi yang disajikan, penggunaan bahasa dan format teks, penggunaan kombinasi warna, urutan penyajian, dan tampilan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Peneliti menyerahkan evaluasi data kepada ahli media Bapak Achmad Ali Fikri.

2. Data dari Ahli Materi

Dari segi konten materi dinyatakan dalam bentuk kualitas produk, yaitu kesesuaian materi yang disajikan dengan materi yang harus disajikan, kejelasan materi yang disajikan, definisi materi, materi desain dan materi yang disajikan. Kesesuaian, kemudahan penggunaan, pemahaman materi dan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Peneliti menyerahkan evaluasi data kepada ahli materi yaitu Bapak Puspo Nugroho dari M.Pd.I.

3. Data dari Pendidik dan Peserta didik

Berupa kualitas produk, menurut pemahaman guru dan siswa tentang media pembelajaran SKI berdasarkan daya tarik media pembelajaran Ski, bertema “Sejarah Terbentuknya Dinasti Abbasiyah”. Dalam uji coba produk, peneliti menyerahkan evaluasi data terkait materi pembelajaran kepada tenaga pendidik yakni Bapak Imam Asyrofi, S.Ag di MTs YASI Kronggen dan Bapak Muhamad Asrori, M.Pd.I dalam ujicoba produk peneliti menyerahkan penilaian data kepada siswa di kelas VIII untuk mengetahui respon/tanggapan peserta didik

4. Wawancara

Jika peneliti ingin melakukan penelitian pendahuluan untuk menemukan masalah di lapangan, wawancara dapat digunakan sebagai metode pengumpulan informasi. , ialah peneliti melakukan wawancara pada kedua pendidik ialah Bapak Imam Asyrofi, S.Ag di MTs YASI Kronggen, pada Bapak Muhamad Asrori, M.Pd.I. Hasil wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa pihak sekolah tidak menggunakan media *sparkol videoscribe*, hanya buku cetak yang membuat siswa kurang memperhatikan pembelajaran selama proses pembelajaran. Kejadian ini menyebabkan siswa kurang perhatian dalam menguasai suatu mata pelajaran khususnya dalam sejarah kebudayaan Islam yaitu tentang sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah..

5. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan ialah berupa gambar, atau foto proses uji coba produk terhadap media pembelajaran SKI berbasis *Sparkol videoscribe* bertema Sejarah Berdirinya Dinasty Abbasiyah.

6. Instrumen Pengumpulan Angket

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen memegang peran dalam menentukan mutu suatu pendidikan. Karena validitas atau kelebihan data yang diperoleh akan sangat ditentukan oleh kualitas atau validitas instrumen yang digunakan, disamping prosedur data yang ditempuh.²⁸ Instrumen angket digunakan untuk mengetahui respon seseorang terkait sebuah permasalahan. Angket merupakan sebuah pertanyaan yang diisi oleh seseorang (responden). Peneliti memberikan lembar angket kepada validator ahli media yaitu Bapak Achmad Ali Fikri, M.Pd. Peneliti memberikan lembar angket kepada validator ahli materi yaitu Bapak Puspo Nugroho, M.Pd.I. Peneliti memberikan lembar angket kepada pendidika/guru berdasarkan materi pembelajaran kepada Bapak Imam Asyrofi, S.Ag di MTs YASI Kronggen dan Bapak Muhamad Asrori, M.Pd.I pada lembar angket penelitian produk, peneliti memberikan siswa kelas 8 untuk mengetahui respon siswa. .

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara dan dokumen, dengan membagi data ke dalam kategori dan menarik kesimpulan, sehingga memudahkan diri sendiri dan orang lain untuk memahaminya.²⁹ Penelitian ini

²⁸ Rijal Firdaos, “Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 11 No. 2, (2016), 380.

²⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, 244

berfokus pada kelayakan dan daya tarik atau kemenarikan media pembelajaran, dan teknik yang digunakan peneliti adalah kuesioner atau angket.

1. Analisis Validasi Ahli

Angket validasi ahli terkait penyajian, kesepadanan isi dan kesepadanan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi sejarah berdirinya dinasti abbasiyah memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Setiap pilihan jawaban memiliki skor yang berbeda yang menunjukkan tingkat kelayakan media. Tingkat rumus kelayakan ditunjukkan di bawah ini.³⁰

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

Keterangan :

P = Angka persentase atau skor penilaian

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Adapun kriteria analisis rata-rata yang digunakan dapat ditinjau melalui Tabel 3.6 berikut ini :

Tabel 3.1

Tabel Kriteria Interpretasi Kelayakan

Interval	Kriteria
0% - 25%	Sangat Kurang
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Pada tabel diatas menunjukkan semakin tinggi nilai interpretasi maka kelayakan media pembelajaran SKI berbasis *Sparkol videoscribe* pokok bahasan Sejatrah Berdirinya Dinasty Abbasiyah semakin tinggi.

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Berdasarkan isi soal, pendidik dan peserta didik memiliki 4 pilihan jawaban kuesioner tentang penggunaan produk. Setiap opsi jawaban memiliki skor yang berbeda, yang menunjukkan penerapan

³⁰ Riduwan, *Dasar-dasar Statiska*, (Bandung: CV. ALFABETA, 2014), h.73

produk kepada pengguna. Kemudian, hasil nilai evaluasi setiap pendidik dan siswa dicari nilai rata-ratanya, dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan daya tarik atau kemenarikan. Untuk angket peserta didik peserta pelaksanaan uji coba produk, instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga dapat menggunakan rumus berikut untuk mencari total skor evaluasi:

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

Keterangan :

P = Angka persentase atau skor penilaian

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.7 Berikut ini.³¹

Tabel 3.2
Tabel Skor Penilaian Uji Coba

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Menarik
3	Menarik
2	Kurang Menarik
1	Sangat Kurang Menarik

Hasil skor penilaian masing-masing siswa kemudian dicari rata-rata dan diubah menjadi soal untuk menentukan daya tarik. Konversi skor menjadi pertanyaan penilaian dapat dilihat pada Tabel 3.8 berikut:

³¹ Nozi Opra Agustian, Staf Pengajar, and Jurusan.Fisika, 'PEMBUATAN BAHAN AJAR FISIKA BERBASIS WEB PADA MENURUT STANDAR PROSES SISWA KELAS XI SMA', *Pillar Of Physics Education*, 2 (2013), 12.

Tabel 3.3
Tabel Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Interval	Kriteria
0% - 25%	sangat kurang menarik
26% - 50%	kurang menarik
51% - 75%	menarik
76% - 100%	sangat menarik

