

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode *Research & Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk (dapat berupa model atau modul atau yang lainnya), dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut. Metode *Research & Development* ini dapat digunakan oleh penulis diantaranya dalam menemukan sebuah model maupun mengembangkan sebuah model.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dari Sugiyono. Tahapan penelitian ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal.¹ Pengembangan pada penelitian kali ini adalah pengembangan media pembelajaran daring berbasis *VideoScribe* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Darul Anwar Cranggung Dawe Kudus. Tetapi penulis pada penelitian kali ini membatasi delapan langkah dikarenakan waktu dan kesempatan yang terbatas.

B. Setting Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs NU Darul Anwar alasan memilih lokasi ini karena penulis pernah menjadi siswa di madrasah ini dan berada di wilayah yang sama dengan rumah penulis sehingga penulis sudah memahami situasi dan kondisi yang ada di sana. MTs NU Darul Anwar terletak di wilayah Desa Cranggung Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus tepatnya di Jl. Masjid Desa Cranggung Rt. 01 Rw. 03 Dawe Kudus.

C. Subjek Penelitian.

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian.² Subjek penelitian meliputi:

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta. 2013). 409.

² Sugiyono, *Metode Penelitian*, 300.

1. Populasi.

Populasi adalah wilayah spekulasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipertimbangkan dan disimpulkan.³ Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

2. Sampel.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴ Pada penelitian ini penulis tidak menggunakan semua subyek yang ada di populasi, namun menggunakan teknik *random sampling* yang diambil di kelas VIII yang ada di MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus yaitu kelas VIII A, VIII B dan VIII C.

3. Teknik Sampling.

Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling*. Teknik ini digunakan diasumsikan bahwa populasi dinilai setara sehingga sampel dapat diambil secara acak. Pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Peserta didik yang dijadikan *sample* adalah 16 orang dari kelas VIII A, VIII B dan VIII C.

D. Teknik Pengumpulan Data.

Metode pengumpulan data adalah tahapan utama dalam penelitian karena motivasi utama dibalik sebuah penelitian adalah untuk memperoleh data. Dengan tidak memiliki metode pengumpulan data, maka penulis tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang dapat ditetapkan.⁵

Penelitian dan pengembangan ini penulis hanya membatasi delapan langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang bisa diterapkan pada lembaga pendidikan. Tahapan dan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Teknik R&D

³ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 117.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 118.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 308.

Guna dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan di lembaga pendidikan, berikut tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam penelitian dan pengembangan kali ini:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah semua yang bila digunakan akan menciptakan nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara apa yang diharapkan dan apa yang terjadi.⁶ Data tentang potensi dan masalah diperoleh dari observasi pra penelitian dan wawancara di MTs NU Darul Anwar. Wawancara penulis lakukan kepada kepala sekolah MTs NU Darul Anwar selaku pimpinan yang bertanggung jawab terhadap sekolah pembelajaran daring dan fasilitas yang mendukungnya. Selanjutnya penulis akan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang mengetahui bagaimana kendala yang terjadi pada pembelajaran daring mata pelajaran Akidah Akhlak. Yang terakhir penulis melakukan wawancara pada salah satu siswa kelas VIII untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa tentang pembelajaran daring Akidah Akhlak. Potensi dalam penelitian ini ialah media pembelajaran daring berbasis *VideoScribe*. Masalah yang terjadi menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa cenderung bosan ketika pembelajaran daring berlangsung.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditampilkan secara faktual, maka sangat penting untuk mengumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk menyusun produk tertentu yang diharapkan untuk mengatasi masalah tersebut. Untuk situasi ini, diperlukan metode penelitian. Berkenaan dengan metode yang akan digunakan untuk penelitian disesuaikan oleh masalah dan ketepatan target yang ingin dicapai.⁷

Pada penelitian ini penulis menggunakan angket (kuesioner). Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket diberikan kepada siswa kelas VIII di MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus. Pemberian angket dilakukan melalui *Google Form* dikarenakan

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 409.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 411.

situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan angket secara langsung.

3. Desain Produk

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian *R&D* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring Akidah Akhlak, yaitu siswa memiliki minat belajar yang tinggi sehingga akan memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Produk yang dibuat pada penelitian dan pengembangan ini adalah media video. Penulis akan mengembangkan desain awal produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran daring berbasis *VideoScribe* pada materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi Dan Keistimewaannya di MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

4. Validasi Desain.

Validasi desain adalah suatu proses menilai sebuah produk yang divalidasi kali ini adalah media pembelajaran daring Akidah Akhlak yang baru apakah akan lebih efektif atau tidak daripada yang sebelumnya. Validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan.

Validasi produk dilakukan dengan cara mendatangkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah didesain. Terkait dengan pengembangan ini minimal ada dua orang ahli dalam bidang media dan materi. Setiap ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga diketahui kelemahan dan kelebihanannya.⁸

Berdasarkan definisi diatas penulis kemudian melakukan validasi desain yang berhubungan dengan materi, bahasa, desain, dan media pembelajaran daring berbasis *VideoScribe* mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi Dan Keistimewaannya. Validasi ini dilakukan oleh beberapa ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dibuat.

5. Revisi Desain.

Tahap selanjutnya setelah mengetahui kelemahan dari desain produk yang telah divalidasi oleh ahli media dan materi, maka kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki agar media pembelajaran daring berbasis *VideoScribe* mata pelajaran Akidah Akhlak yang lebih baik lagi.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 414.

6. Uji Coba Produk

Media pembelajaran daring berbasis *VideoScribe* mata pelajaran Akidah Akhlak dapat langsung dicoba setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan bertujuan mencari informasi apakah program tersebut lebih efektif jika dibandingkan dengan produk yang lama.⁹

7. Revisi Produk

Setelah pengujian yang menilai efektivitas media pembelajaran baru pada sampel terbatas tersebut mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran baru ternyata lebih efektif dari media pembelajaran lama atau sebelum menggunakan menggunakan media pembelajaran. Jika perbedaan yang diperoleh signifikan maka media pembelajaran tersebut dapat diberlakukan pada kelas yang lebih luas di mana sampel tersebut diambil.¹⁰

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dilakukan dan tidak ada revisi pada bagian yang penting, maka selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran baru tersebut diterapkan dalam ruang lingkup pendidikan yang lebih luas bahkan untuk skala nasional. Dalam penerapannya media tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau dampaknya yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut dan secara terus menerus.¹¹

E. Jenis Data.

Jenis data yang penulis ambil pada tahap validasi beberapa validator media meliputi kelayakan dan kesesuaian dari seluruh isi media pembelajaran berbasis *VideoScribe*. Validator materi yaitu meliputi penyajian materi dan kebenaran konsep. Data yang berasal dari guru dan siswa yaitu keberadaan, fungsi, tampilan, ketertarikan media ataupun materi.

1. Data dari Ahli Media.

Data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek media yaitu kemudahan menggunakan media pembelajaran, kejelasan materi yang disajikan, penggunaan bahasa dan format teks, penggunaan

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 415.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 425.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 426.

kombinasi warna, urutan penyajian, tampilan media pembelajaran *VideoScribe*.

2. Data dari Ahli Materi.

Data yang diambil berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek isi materi yaitu kesesuaian materi yang disajikan dengan materi yang seharusnya, kejelasan materi yang disampaikan, keruntutan materi, kesesuaian desain dengan materi yang disajikan, kemudahan memahami materi dan penggunaan bahasa yang baik dan benar.

3. Data dari Guru dan Siswa.

Berupa kualitas produk ditinjau dari persepsi guru dan siswa mengenai kemenarikan media pembelajaran daring berbasis *VideoScribe* pada mata pelajaran Akidah Akhlak bab Keteladanan Rasul Ulul Azmi Dan Keistimewaannya.

4. Dokumentasi.

Dokumentasi yang penulis gunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah berdirinya madrasah, visi misi, sarana prasarana, struktur organisasi, perangkat pembelajaran, keadaan guru dan siswa saat pembelajaran daring mata pelajaran Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran berbasis *VideoScribe* yang dilaksanakan di MTs NU Darul Anwar. Penulis juga menggunakan dokumentasi berupa gambar, atau foto proses uji coba produk media pembelajaran.

5. Instrumen Pengumpulan Angket.

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui respon mengenai media pembelajaran yang diuji coba. Dalam hal ini angket diberikan kepada siswa kelas VIII di MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

F. Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan metode analisis data kuantitatif deskriptif. Data diperoleh dari validasi ahli media melalui angket. Data juga diperoleh dari uji praktisi oleh guru dan angket responden yang diisi oleh peserta didik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan sistem deskripsi persentase oleh penulis.

Kriteria penilaian pada setiap angket menggunakan kriteria penilaian skala Likert poin 1 sampai 5 seperti pada tabel 3.1. Skala Likert dapat digunakan untuk menilai sikap, persepsi dan pendapat individu atau kelompok terhadap potensi produk, rancangan produk, proses pembuatan produk. Poin-poin skala tersebut pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Poin-poin skala Likert.

No.	Alternatif jawaban	Bobot skor
1	Sangat baik.	5
2	Baik.	4
3	Cukup .	3
4	Kurang.	2
5	Sangat kurang baik.	1

Hasil penilaian terhadap produk kemudian, dihitung persentase agar dapat mengetahui tingkat kelayakan produk,¹² yaitu dengan persamaan:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor perolehan } (\sum X)}{\text{Skor maksimum } (\sum Xi)} \times 100\%$$

Hasil persentase data yang telah dihitung. Kemudian, diukur ketepatan dan kesesuaian pengembangan simulasi eksperimen mekanika didasarkan pada kriteria interpretasi kelayakan media¹³ seperti pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kriteria interpretasi kelayakan media.

Persentase.	Interpretasi.
0% - 20%	Sangat tidak layak.
21% - 40%	Tidak layak.
41% - 60%	Cukup.
61% - 80%	Layak.
81% - 100%	Sangat layak.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta. 2015). 290.

¹³ Dewi Ayu Sulistyaningrum, "Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca," *Profesi Pendidikan Dasar IV*, No. 2, (2017): 154.