

### 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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> Pada penelitian ini diwajibkan menghasilkan produk baru yang dapat memaparkan atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran power point terintegrasi dengan audio visual. Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran ini dalam menyampaikan bahan ajar sesuai dengan bidangnya, dengan adanya media pembelajaran tersebut siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajar.

---

<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 298.

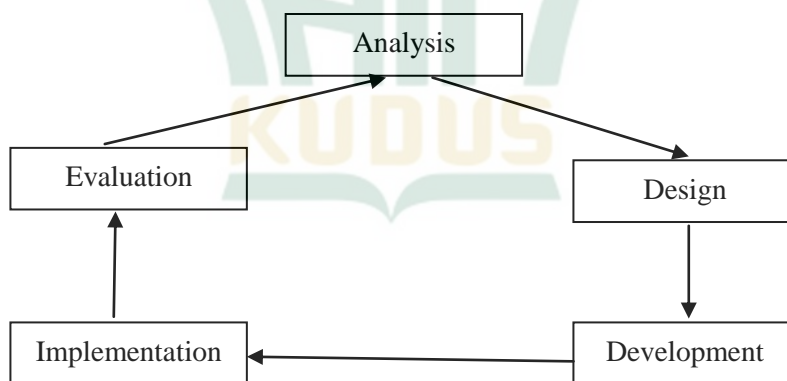
<sup>2</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 297.

## B. Setting Penelitian

Setting penelitian merupakan suatu wadah yang digunakan peneliti sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Mejobo yang beralamat desa Jepang, kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah kode pos 59381. Tempat ini dipilih karena disekolah ini menggunakan aplikasi powerpoint sebagai media penyampaian materi, namun disekolah ini hanya menggunakan powerpoint saja tanpa adanya integrasi audio visual. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian ini di SMP 1 Mejobo 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, variatif, 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<sup>3</sup>.



**Gambar 3.1.**  
**Langkah-langkah dalam Penelitian pengembangan**

<sup>3</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie & R2D2 Teori Dan Praktek*, 33.

Pengembangan ini disesuaikan dengan tata cara dan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Branch yang berjumlah lima tahap. Berikut saya uraikan terkait lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)<sup>4</sup>. 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 Microsoft power point terintegrasi audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kemudian dilakukan analisis kurikulum yaitu suatu langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah.

2. *Design* (Desain)

Langkah yang kedua dilakukan untuk merancang (desain), dapat diibaratkan seperti bangunan rumah yang sebelumnya dibangun harus dirancang terlebih dahulu mengenai pondasinya diatas kertas. Begitu juga dalam media pembelajaran tahap ini dimanfaatkan untuk merancang media yang dapat dilihat dari segi desain, segi tampilan, segi audio, segi materi, dan segi bahasa. Setelah itu, dilanjutkan tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajar yang akan diteliti.

---

<sup>4</sup> Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Prenada Media GROUP, CET 2, 2016) 24.

### 3. *Development (Pengembangan)*

Langkah selanjutnya yaitu *development* merupakan tahap ketiga dalam penelitian R&D, tahap ini merupakan tahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang berlandaskan pada rancangan awal media. Adapun beberapa tahapan yang dikerjakan peneliti dalam mengembangkan Microsoft powerpoint pertama, melaksanakan penyusunan media pembelajaran dengan mengaplikasikan powerpoint dengan diintegrasikan dengan media audio visual yang dilihat dari segi desain (tampilan), dan segi materi yang nantinya akan muncul pada media pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Kedua melaksanakan review dan memverifikasi media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi. Ketiga, menyempurnakan media pembelajaran yang layak dan disesuaikan dengan saran dan masukan dari kedua ahli tersebut sehingga terdapat perbaikan antara media awal dan media sesudah dilakukan revisi.<sup>5</sup>

### 4. *Implementation (Implementasi)*

Ketika media pembelajaran dinyatakan layak, maka langkah berikutnya yaitu media pembelajaran diterjunkan kedalam proses belajar dikelas secara nyata. Didalam langkah ini penelitian dilakukan di SMP 1 Mejobo Kudus kelas VIII G dengan jumlah 32 siswa.

### 5. *Evaluation (Evaluasi)*

Dalam langkah ini aktivitas yang dilaksanakan yaitu memberikan penilaian/evaluasi kepada siswa. Langkah evaluasi ini, dikerjakan dengan cara menyebarkan angket motivasi belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menampilkan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam memberikan evaluasi yang berupa angket bertujuan untuk untuk mengukur motivasi belajar siswa. kelas VIII G di SMP 1 Mejobo Kudus.

---

<sup>5</sup> Eka Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-BOOaK Pada Materi Sistem Pencernaan untuk SMP Kelas VIII", (SKRIPSI: UIN Raden Intan Lampung, 2018) 43-44.

#### 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 microsofft power point yang terintegrasi dengan media audio visual.

##### 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 Microsoft powerpoint yang dilakukan oleh dosen atau guru pengampu TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan dapat dilakukan oleh seseorang yang ahli terkait media pembelajaran. data yang diperoleh kemudian diolah serta digunakan untuk merevisi dan memperbaiki produk pengembangan Microsoft powerpoint yang terintegrasi media audio visual.

#### E. Uji Coba Produk

##### 1. Desain Uji Coba

Dalam pengembangan R&D ini, Peneliti ini menggunakan pola *one – group pretest – posttest design* yang bertujuan untuk menguji kelayakan hasil dari pengembangan media pembelajaran, dalam uji coba produk dilakukan satu kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*). Diawal penelitian ini dilakukan dengan cara menyebar angket motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan objek perlakuan. Berikut desain uji coba produk penelitian pada tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel uji coba produk 3.1

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pretest*

X = *Treatment*

O<sub>2</sub> = *Posttest*

## 2. Subjek Uji Coba

Penelitian dengan menggunakan metode R&D ini dilangsungkan di SMPN 1 Mejobo. Subjek yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII G di SMP 1 Mejobo Kudus yang berjumlah 32 siswa dan 1 orang guru PAI dan Budi Pekerti.

## 3. Jenis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yang digunakan dan diperoleh pada penelitian R&D. dengan model ADDIE yakni data kualitatif dan kuantitatif.

## 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, angket (*kuesioner*), dan dokumentasi.<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016) 153.

<sup>7</sup> Eka Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-BOOK Pada Materi Sistem Pencernaan untuk SMP Kelas VIII, 46.

b. Angket (*kuesioner*)

Teknik angket (*kuesioner*) dalam penelitian R&D ini sangat penting dikarenakan untuk bahan pengolahan 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 yang digunakan peneliti bertujuan untuk memperoleh data validasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan isi materi dari ahli media serta ahli materi dan data tersebut digunakan untuk mengukur seberapa besar kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan skala Likert sebagai berikut:

*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 instrumen 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.	Kelayakan Bahasa	Kemudahan memahami bahasa	1
		Keinteraktifan pada kalimat	2
2	Penyajian	Penyajian video menarik	3
		Kemudahan penggunaan Video	4

		Tampilan desain visual yang sederhana	5
3	Kelayakan Video	Video mampu memberikan pengalaman belajar siswa	6
		Video membuat pelajaran tidak membosankan	7
		Video membuat pelajaran menjadi mudah	8
		Video dapat menarik dan perhatian siswa	9
		Video dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	10
4.	Tampilan	Kejelasan gambar	11
		Kesesuaian jenis huruf	12
		Kesesuaian ukuran huruf	13
		Kesesuaian warna huruf	14
		Penataan layout proposional	15
		Suara lebih jelas	16
		Ketepatan efek suara	17
		Ketepatan gambar dengan materi	18

Kisi-kisi Instrumen 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	Kriteria	No. Butir
1.	Kelayakan Materi	Ketepatan materi dengan Kompetensi Dasar	1
		Penyajian materi lengkap	2



		Kejelasan yang disajikan	3
		Pemberian evaluasi dalam memperjelas materi	4
		Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi	5
		Ketepatan gambar dengan materi yang disajikan	6
		Materi yang disampaikan sudah urut/runtut	7
		Penyajian konsep sudah benar.	8
2.	Kelayakan bahasa	Perkembangan siswa sudah tepat	9
		Kemampuan untuk memotivasi siswa	10
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	11
		Kalimat yang digunakan interaktif	12
3.	Kelayakan video	Video yang digunakan dapat memberikan pengalaman belajar siswa	13
		Video yang menarik membuat pelajaran tidak membosankan	14
		Video mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dengan mudah	15
		Video dapat menarik perhatian siswa	16
		Video dapat meningkatkan rasa penasaran siswa	17
4.	Tampilan	Tulisan mudah dibaca	18

Berikut adalah kisi-kisi kuesioner motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam Tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5 kisi-kisi kuesioner motivasi belajar siswa

No	Indikator	Pernyataan	No. Butir
1.	Semangat	Siswa bersemangat saat pembelajaran PAI dan Budi Pekerti	1
		Siswa selalu bersungguh-sungguh saat mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti	2
		Siswa belajar PAI dan Budi Pekerti tanpa paksaan	3
2.	Percaya Diri	Siswa berani bertanya kepada guru jika materi yang disampaikan kurang jelas.	4
		Siswa tidak mencontek ketika diberi soal oleh guru	5
3.	Keinginan	Siswa sadar bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sangat penting bagi kehidupan sehari-hari	6
		Ketika ketinggalan pembelajaran siswa meminta penjelasan dari teman	7
4.	Konsentrasi	Siswa selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi dikelas	8
		Siswa lebih cepat merespon ketika guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif	9
		Siswa dapat berkonsentrasi saat keadaan kelas tenang	10

c. Dokumentasi

Teknik yang digunakan penelitian R&D adalah teknik dokumentasi. Yaitu sebuah teknik yang berisi

beberapa tulisan fenomena pada masa lampau, atau dapat dikatakan bukti akan kegiatan beberapa kegiatan pengumpulan data. Teknik dokumentasi ini berisi gambar, video dan tulisan ketika telah menggunakan Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Terintegrasi dengan Audio Visual di SMP 1 Mejobo Kudus, dalam pengisian angket penilaian media pembelajaran kepada siswa, dan data-data yang diperlukan lainnya<sup>8</sup>.

#### 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:

P = Presentase kelayakan produk

$\sum x$  = Jumlah seluruh jawaban responden tiap satu butir soal

$\sum xi$  = jumlah seluruh 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:

---

<sup>8</sup> Riduwan, *Dasar-dasar Statistik*, (Bandung: Albeta, 2014) 39.

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Interval	Kriteria
$80\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% < \text{Skor} \leq 80\%$	Baik
$40\% < \text{Skor} \leq 60\%$	Cukup Baik
$20\% < \text{Skor} \leq 40\%$	Sangat Kurang Baik

## b. Analisis Peningkatan Belajar Siswa

Dalam analisis peningkatan belajar siswa peneliti menggunakan perhitungan rumus untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) yang diberikan *treatment*, rumus yang digunakan peneliti yaitu menggunakan uji N-Gain. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung hasil uji N-gain sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

N-gain = Besarnya faktor gain

Skor posttest = Nilai hasil tes sesudah

Skor pretest = Nilai hasil tes sebelum

Skor maksimal = Nilai maksimal tes

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