**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **MODEL PENGEMBANGAN**

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Hasil Produk Pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta diidk untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan.

30

Salah satu media yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implentation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain :

1. Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel.
2. Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.
3. **PROSEDUR PENELITIAN PENGEMBANGAN**

Model ADDIE adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara yang sistematik. Langkah-langkah penelitian pengembangan dari model Michael Molenda dalam Gusti Lanang (2014:4), sebagai berikut:

1. **Tahap Analisa (*Analyze*)**

Tahap pertama yaitu tahap analisis *(Analyze).* Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan program pembelajaran *E-Learning* adalah dengan menganalisis masalah mendasar yang melatarbelakangi dikembangkannya media *E-Learning*, kemudian menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikatorpencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak Madrasah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu guru dan siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencarikan solusi tehadap permasalahan yang dialami pada Madrasah tersebut.

1. **Tahap Desain (*Design*)**

Tahap kedua yaitu tahap perancangan *design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat *E-Learning* ini adalah *Moodle*. Kedua, merancang dan mengembangkan *Storyboard* dengan berpedoman pada *flow chart* dan RPP penggunaan media dalam tahap ini ada beberapa langkah yang meliputi:

1. Merancang / Menulis Materi Media Pembelajaran *e-learning*

Pendidik dalam hal ini adalah guru mata pelajaran, dituntut bisa menuliskan materi yang akan dijadikan media pembelajaran dan materi ini yang menjadi acuan untuk melakukan produksi dan pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada *e-learning*.

1. Mendesain tampilan dan fitur media pembelajaran *e-learning*

Setelah merancang atau menuliskan materi, maka dilakukan desain tampilan dan fitur – fitur pada media pembelajaran, dalam hal ini adalah *e-learning* agar media lebih valid dan praktis dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. **Pengembangan (*Development*)**

Hasil dari produk yang telah selesai diolah akan dikonsultasikan kepada ahli isi materi dan ahli desain media pembelajaran untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang telah dibuat, kemudian akan direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli isi materi dan ahli desain media pembelajaran.

1. **Implementasi (*Implementation*)**

Tahap keempat yaitu tahap implementasi *(implementation).* Pada tahap ini dilakukan implementasi produk yang telah dikembangkan, hasil pengembangan media ini diterapkan dalam pembelajaran guna mengetahui kelayakan media *E-learning* ini.

1. **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (evaluation). Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Pada tahap ini digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi tinjauan guru mata pelajaran Sosiologi kelas X Jurusan IIS di MA. Muhammadiyah Panaikang Kabupaten Bantaeng yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan 7 siswa dan uji kelompok kecil dengan 19 siswa kelas X Jurusan IIS di MA. Muhammadiyah Panaikang Kabupaten Bantaeng.



 **Gambar 3.1**

Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE, Michael Molenda dalam Gusti Lanang (2014:4)

1. **UJI COBA PRODUK**

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

1. **Desain Uji Coba**

Tahapan dalam uji coba produk:

1. Uji ahli atau Validasi dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk, memberikan masukan untuk perbaikan.
2. Analisis konseptual
3. Revisi I
4. Uji coba perorangan dan Uji coba kelompok kecil, atau uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk serta tanggapan guru mata pelajaran.
5. Revisi II
6. Produk Akhir
7. **Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan. Setiap tahapan memerlukan subjek yang sesuai. Subjek validasi isi yaitu ahli isi mata pelajaran sebanyak 1 orang dan ahli media dan desain sebanyak 1 orang. Subjek tanggapan guru mata pelajaran Sosiologi sebanyak 1 orang dan subjek uji keefektifan siswa MA. Muhammadiyah Panaikang Kabupaten Bantaeng Kelas X Sebanyak 19 Orang.

1. **Definisi Operasional**

Menurut Young dalam Sarwono (2006) adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau “mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain”. Definisi operasional menjadi penting sebab akan memberikan pemahaman agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variable yang akan dikaji atau diteliti. Istilah yang perlu dijelaskan oleh penelitian ini adalah:

1. Pengembangan program pembelajaran yaitu pembuatan *e-learning* dengan menggunakan *Moodle* pada mata pelajaran Sosiologi Kelas X Jurusan IIS di MA. Muhammadiyah Panaikang.
2. *E-learning* merupakan suatu istilah yang dapat kita temukan dalam dunia komputer atau *internet*. Istilah ini terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang berarti “*electronic”* dan ”*learning”* yang berarti “pembelajaran”. Jadi, *e-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan elektronik.
3. *Moodle* adalah perangkat lunak yang sifatnya *Open Source* yang dapat digunakan secara gratis, bebas di-*download,* digunakan dan dimodifikasi.
4. **Jenis Data**

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu : (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/ materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil uji coba kelompok kecil dan (4) Tanggapan guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil *review* ahli media dan desain pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara (format A), hasil *review* uji coba perorangan melalui angket tanggapan (format B), hasil *review* uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil *review* guru Pembina/ mata pelajaran Sosiologi melalui angket tanggapan (format D). sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan angket.

1. **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan pedoman wawancara.

1. Angket

Menurut Sugiono (2011) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket campuran, berdasarkan Arikunto (2010). Angket terbuka yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket terbuka dipergunakan apabila peneliti belum dapat memperkirakan atau menduga kemungkinan alternative jawaban yang ada pada responden. Angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (√) pada kolom atau tempat yang sesuai. Angket campuran yaitu gabungan antara angket terbuka dan angket tertutup.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/ materi media pembelajaran, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil dan angket penilaian/ tanggapan guru.

1. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2011) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. Wawancara adalah instrument pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Peneliti melakukan wawancara kepada narasumber dari peserta didik, khususnya yang menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba perorangan, untuk mendapatkan informasi yang detail mengenai proses pelaksanaan pembelajaran.

Melalui wawancara, data dapat diperoleh baik dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif, pertanyaan-pertanyaan serta jawaban-jawaban yang kurang jelas dapat diulang diminta lagi dengan lebih terarah dan lebih bermakna, asalkan tidak mempengaruhi atau mengarahkan responden.

Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur, berdasarkan sugiyono (2011) wawancara tak berstruktur yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pada wawancara ini, terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi penelitian menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman.

1. **Teknik Analisis Data**

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistic deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* isi mata pelajaran dan ahli media pembelejaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain serta isi materi pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan tanggapan guru. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek adalah :

 **∑ (Jawaban × bobot tiap pilihan)**

**Presentase = ──────────────────── × 100%**

 **N × bobot tertinggi**

Keterangan : **∑ =** Jumlah

 N = Jumlah seluruh item angket

 **Sumber** :*I made tegeh dan I made kiran*

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

Presentase = F : N

Keterangan : F = Jumlah presentase keseluruhan subjek

 N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
| 90% - 100% | Sangat Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 75% - 89% | Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 65% - 74% | Cukup | Direvisi |
| 55% - 64% | Kurang | Direvisi |
| 0% - 54% | Sangat Kurang | Direvisi |

**Sumber :** Merujuk dari I Made Tegeh dan I Made Kirna 2010