

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian kali ini ialah penelitian kolaboratif antara *Research and Development* dan *Eksperimen*. Penelitian kolaboratif ini merupakan kerja sama antar beberapa pihak untuk melakukan sebuah penelitian<sup>1</sup>. Maka, tujuan dari penelitian dan pengembangan untuk penelitian kali ini sedikit berbeda dengan penelitian yang lainnya karena pada penelitian ini tidak hanya untuk menciptakan dan mengembangkan produk saja tetapi mencari tahu pengaruh produk yang di kembangkan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Soenarto memberikan batasan

---

<sup>1</sup> Ivan Kristiano Singgih, *Catatan SCL (Edisi I (maret)*, (Indonesia : Institut Supply Chain & Logistik, 2017), 3.

tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>2</sup>

Metode penelitian *Research and Development* ini semata-mata digunakan untuk mengembangkan dan menguji keefektivan produk yang nantinya akan menjadi sebuah data kualitatif. Model yang peneliti ambil dari jenis penelitian ini adalah model ADDIE. Dimana dalam model ini, pembelajaran harus disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar.

Sementara itu, untuk mendapatkan data kuantitatif, pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini dapat diartikan sebuah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.<sup>3</sup> Adapun tipe metode penelitian eksperimen yang digunakan ialah *Pre-Experimental (nondesigns)* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Pada dasarnya *Pre-Experimental (nondesigns)* belum merupakan experiment sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap variable terikat (dependen).

---

<sup>2</sup> Mde Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, (Jakarta : Graha Ilmu,2014), 11.

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 72.

Sedangkan bentuk dari desainnya ialah *One-Group Pretest-posttest Design* yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas experiment saja tanpa kelas pemanding atau kelas control. Penelitian kuantitatif ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Desain yang digunakan dalam *One-Group Pretest-posttest* yaitu penelitian yang dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberikan *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. 1 Pre-test dan Post-test One Group Design

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Tes Awal

O<sub>2</sub> : Tes Akhir

Kegiatan pertama yang dilakukan dalam penelitian untuk mendapatkan data kuantitatif ini ialah menetapkan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen. Sebelum diberi perlakuan kelas eksperimen diberikan *Pre-test* terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Kegiatan berikutnya, ialah dilakukan *post-test*, yang hasilnya akan dijadikan bandingan dengan *pre-*

*test* sehingga diperoleh selisih antara skor *pre-test* dan *post-test* yang nantinya bisa dijadikan data kuantitatif.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di Mts Al-Khairiyah Kalodran, yang beralamatkan di Jl. Raya Jkt No. Km 06, Kalodran, Kec. Walantaka, Kota Serang, Banten 42183.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dimulai dari dikeluarkannya surat rekomendasi penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan Falutas Tarbiyah dan keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten sampai dengan selesai.

Tabel 3. 2 Waktu Penelitian

No	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	■	■	■																													
2					■	■	■																									
3									■																							
4									■	■	■	■																				
5													■	■	■																	
6																	■															
7																					■	■	■									
8																									■	■	■	■	■	■	■	■

Keterangan :

1. Survei lokasi dan wawancara awal
2. Observasi dan Pembuatan Proposal
3. Sidang Proposal
4. Tahap Pengembangan Media
5. Validasi media serta uji coba kel kecil dan kel besar
6. Pelaksanaan Penelitian
  - a. Penyebaran Angket *Pretest*
  - b. Pembelajaran Menggunakan Media
  - c. Penyebaran Angket *Postest*
7. Pengolahan Data
8. Penulisan Laporan Penelitian

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi merupakan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang digunakan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>4</sup> Jumlah populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa MTs Al-Khairiyah Kalodran yang berjumlah 90 orang.

---

<sup>4</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Malang : Cv. Literasi Nusantara Abadi, 2019), 85

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Adapun sampel dari penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Peneliti memilih *purposive sampling*, karena dalam teknik penelitian ini pengambilan sampel berdasarkan tujuan dan karakteristik orang yang ahli dalam bidangnya<sup>5</sup>

Orang yang ahli dalam bidangnya dalam penelitian ini salah satunya pendidik yang telah mengetahui berbagai karakteristik siswa, mengetahui perkembangan siswa serta masalah-masalah yang biasa terjadi di kelas. Maka pendidiklah yang berhak menentukan kelas mana yang akan digunakan untuk penelitian ini, sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pertimbangan dari pendidik, maka diambil satu kelas yang terpilih untuk di jadikan sampel yaitu kelas VIII yang berjumlah 27 orang dengan memiliki kesamaan karakter, baik dari segi aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

---

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 124.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti agar mendapatkan data yang akurat adalah observasi, angket, dan wawancara.

### **1. Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data Ketika peneliti melakukan studi pendahuluan (pra penelitian) untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik wawancara juga digunakan peneliti untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

### **2. Observasi**

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.<sup>6</sup> Observasi yang peneliti lakukan juga merupakan kegiatan pra penelitian yaitu dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran siswa di kelas dan juga memantau seberapa besar motivasi siswa sebelum belajar menggunakan media *powtoon* ini.

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 203.

### 3. Angket (Kuisisioner)

Teknik pengumpulan data selanjutnya dalam penelitian ini ialah angket. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>7</sup> Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validasi atau kelayakan produk yang diberikan kepada para siswa dan juga berupa pernyataan mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI siswa kelas VIII MTs Al-Khairiyah.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan yang berguna untuk menjawab masalah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen seagai berikut:

#### 1. Lembar Wawancara

Pada lembar wawancara ini sebelumnya peneliti menentukan responden atau subyek yang akan di wawancarai, menentukan pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas serta menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan pada narasumber. Wawancara ini dilakukan mengambil permasalahan awal serta untuk mengetahui sejauh mana

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, 199.



motivasi belajar siswa di kelas VIII pada mata pelajaran SKI. Berikut kisi-kisi instrumen lembar wawancara :

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Pra Penelitian

No	Komponen	Sub Komponen
1.	Mengetahui informasi awal keadaan sekolah dan masalah-masalah siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VII	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah siswa kelas VII</li> <li>b. Perangkat pembelajaran yang digunakan</li> <li>c. Kondisi dan situasi siswa saat pembelajaran</li> <li>d. Permasalahan yang sering terjadi</li> <li>e. Kemampuan serta karakteristik siswa saat proses pembelajaran berlangsung</li> <li>f. Proses pembelajaran ketika pandemi berlangsung.</li> <li>g. Perlakuan jika siswa tidak aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.</li> </ul>

## 2. Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini berupa kisi-kisi instrumen yang merupakan alat bantu yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan. Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data mengenai proses pembelajaran pra uji coba pada

mata pelajaran SKI. Adapun kisi- kisi observasi proses pembelajaran seagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Pra Penelitian

No	Aspek	Indikator
1.	Pra Pembelajaran	a. Tempat duduk siswa b. Kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran
2.	Kegiatan membuka pelajaran	a. Membaca do'a b. Mendengarkan tujuan pembelajaran
3.	Kegiatan Inti	a. Memperhatikan guru saat menjelaskan materi. b. Bertanya pada saat proses pembelajaran c. Interaksi siswa dengan siswa, guru dan materi.
4.	Strategi Belajar	a. Keterlibatan siswa b. Mengemukakan pendapat c. Mengikuti proses pembelajaran
5.	Pemanfaatan media / sumber belajar	a. Interaksi antara siswa dan media pembelajaran yang digunakan b. Ketertarikan siswa pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran
6.	Proses Penilaian	a. Mengerjaan tugas / latihan yang diberikan oleh guru.
7.	Penutup	a. Keterlibatan dalam memberikan kesimpulan

### 3. Lembar Kuisisioner /Angket

Lembar kuisisioner / angket pada penelitian ini berupa instrumen yang merupakan alat bantu yang digunakan peneliti

ketika mengumpulkan data melalui pengisian angket yang menggunakan Skala Likert. Dimana pada skala Likert ini menggunakan beberapa kode sebagai jawabannya.

Tabel 3. 5 Pedoman skala likert

<b>Kode</b>	<b>Keterangan</b>
STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
KS	Kurang Setuju
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

Adapun dalam pemberian skor pada skala Likert yaitu skala sikap yang berisi pernyataan sikap atau suatu pernyataan yang dipaparkan pada setiap kalimat pernyataan mengenai sikap.<sup>8</sup>

Tabel 3. 6 Kategori Skor Skala Likert

<b>Kategori</b>	<b>Nilai</b>
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
Kurang Setuju (KS)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

---

<sup>8</sup> Zainal Arifin, "Evaluasi Pembelajaran", ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2017), 161.

Lembar kuisioner/angket yang digunakan pada penelitian ini berupa pernyataan yang digunakan untuk uji validasi produk, uji coba lapangan serta menilai tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media yang sebelumnya di kembangkan. Dalam penelitian ini instrumen kuisioner/angket tersebut meliputi: .

a. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli berisi seperangkat pernyataan / pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari para ahli. Adapun tujuan dari penggunaan angket dalam tahap ini yaitu untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek media, materi, evaluasi/soal, bahasa, audio dan tampilan visual. Berikut kisi-kisi angket untuk para ahli.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi instrumen Ahli Media

<b>Variabel Penilaian</b>	<b>Aspek yang di nilai</b>	<b>Indicator</b>	<b>No Butir</b>
Kriteria Video Pembelajaran Powtoon	Fungsi dan manfaat	Memperjelas penyampaian	1
		Mempermudah Pembelajaran	2, 3, 4
		Menjadikan pembelajaran lebih menarik	5, 6

	Video sebagai media pembelajaran	Karakteristik Video	7,8,9
	Aspek Visual	Karakteristik Tampilan Video	10,11,12, 13,14
		Karakteristik tampilan materi	15
	Aspek Audio	Suara	16, 17, 18
		Bahasa	19,20

Tabel 3. 8 Kisi-kisi instrumen Ahli Materi

Variabel Penilaian	Aspek yang di nilai	Indicator	No Butir
Relevansi Materi	Aspek Materi	Ketepatan materi dengan silabus	1
		Ketepatan tujuan	2
		Kejelasan materi	3, 4, 5, 6, 7
		Tingkat kesulitan materi	8
	Aspek Penyajian	Orientasi urutan materi	9, 10
		Penyajian mempertimbangkan materi	11, 12, 13,14
		Variasi dalam penyampaian informasi	15,
		Penggunaan istilah	17, 18
		Penggunaan Bahasa	19, 20

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pendidikan

Variabel Penilaian	Aspek yang di nilai	Indicator	No Butir
Kriteria Video Pembelajaran Powtoon	Materi	Kejelasan materi	1, 2, 3,
		Kesesuaian video pembelajaran <i>powtoon</i> dengan tujuan pembelajaran	4
		Kesesuaian video pembelajaran <i>powtoon</i> dengann mater pembelajaran	5, 6, 7
		Kemenarikan video pembelajaran <i>powtoon</i> sebagai media pembelajaran	8
	Bahasa	Bahasa yang di gunakan Bahasa yang komunikatif	9, 10
		Kesesuaian Bahasa yang digunakan	11
		Kesederhanaan Bahasa	12, 13
	Visual	Ketepatan ukuran gambar atau objek	14,15
		Ketepatan tata letak gambar	16
		Kemenarikan gambar	17
	Audio	Keterpaduan aspek visual dan audio	18
		Kejelasan vocal	19

		Audio yang mampu meningkatkan motivasi siswa	20
--	--	--	----

Instrumen angket untuk para ahli diatas berisikan tentang pernyataan untuk penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Dimana hasil dari angket tersebut menentukan media yang dikembangkan itu sudah layak untuk diuji cobakan kepada para siswa sebagai media pembelajaran.

b. Angket Uji Coba Produk

Angket selanjutnya ialah angket yang digunakan untuk uji coba media kepada siswa yang dibagi menjadi uji coba kelompok kecil dan dan uji coba kelompok besar. Dengan tujuan untuk mengetahui media yang dikembangkan ini sudah baik digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran SKI. Adapun instrumen angket uji coba ini ialah :

Tabel 3. 10 Kisi – kisi Instrumen Kemenarikan media

<b>Variabel Penilaian</b>	<b>Aspek yang di nilai</b>	<b>Indicator</b>	<b>No Butir</b>
Kriteria Video Pembelajaran	Tercapainya tujuan	Pemahaman siswa melalui media pembelajaran	1, 2

Powtoon	pendidikan	powtoon	
		Kepuasan siswa dengan media pembelajaran powtoon	3,4,13,18
	Kemudahan bagi siswa	Kemudahan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	14,17
		Efektivitas media dari segala aspek	6,7,19
	Ketertarikan siswa	Penerimaan siswa ketika diberikan tugas menggunakan media pembelajaran powtoon	8,10,11,15
		Rasa ingin tahu siswa ketika menggunakan media pembelajaran powtoon	9,20
	Kesederhanaan	Tampilan dari media pembelajaran powtoon	5,12,16

c. Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket ini berupa pernyataan yang diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dilakukannya *pre-test* ialah untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa dalam mata pelajaran SKI sebelum menggunakan media



pembelajaran *powtoon*, sedangkan *post-test* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perbedaan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* saat proses pembelajaran SKI. Berikut kisi-kisi instrument angket mengenai motivasi belajar siswa :

Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Instrument Angket (Motivasi Belajar Siswa)

Variabel Penilaian	Indikator	No Butir
Motivasi belajar peserta didik	Memiliki Hasrat atau minat untuk belajar	1,2,
	Tekun dan Ulet menghadapi tugas mata pelajaran	3,4,5,6
	Memiliki hasrat atau minat untuk belajar	7,8,9
	Percaya diri	10,11
	Memiliki Jiwa kommpetensi	12,13,14
	Memiliki Tujuan yang ingin dicapai	15,16,17
	Dapat mempertahankan pendapatnya	18,19,20

## F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, peneliti bertugas mengolah data penelitian yang telah didapatkannya hal tersebut dinamakan dengan pengolahan data.<sup>9</sup> Pengolahan data menurut azwar

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), 121.

merupakan suatu cara untuk mengatur atau mengelompokan data yang telah dikumpulkan agar dapat dibaca dan dipahami maksudnya.<sup>10</sup>

Adapun tahap-tahap analisis data meliputi :

### **1. Analisis Deskriptif Kualitatif**

Data kualitatif berupa saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Data yang didapat kemudian di analisis secara deskriptif lalu digunakan untuk pertimbangan dan perbaikan dalam media yang dikembangkan.

### **2. Analisis Statistik Parametris**

Dalam menguji data kuantitatif, peneliti menggunakan teknik analisis data statistik parametris. Karena hasil data dari sampel yang akan diperoleh, akan diberlakukan untuk populasi.

Data yang bersifat kuantitatif, pada penelitian ini terdiri dari data kuantitatif kualitas produk (variabel X) dan data kuantitatif peningkatan motivasi belajar siswa (Variabel Y). Berdasarkan keterangan tersebut, teknik analisis data yang dilakukan ialah :

#### **a. Analisis Data Variabel X**

Data kualitas produk yang berupa data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media serta angket yang

---

<sup>10</sup> Saiffudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Pustaka belajar, 2019), 123.

diberikan kepada siswa nanti nya akan dijabarkan secara kualitatif sehingga data kuantitatif tersebut kemudian di analisis.

#### 1) Analisis Validitas Produk

Uji validitas produk atau media pada penelitian kali ini dilakukan oleh para validator mengenai media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* yang telah dikembangkan sebelumnya. Adapun data yang dihasilkan dari pada uji validitas produk menggunakan angket ini hasilnya kemudian di hitung menggunakan rumus<sup>11</sup> :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$  : Jumlah total jawaban responden dalam 1

Indikator

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1

Indikator

100 : Bilangan Konstanta

---

<sup>11</sup> Nurmalina, *Literasi Media dalam Bahasa dan Sastra* ( Yogyakarta : Bintang Surya Madani, 2020), 64.

Tabel 3. 12 Kategori Validitas

No	Presentase	Kategori	Keterangan
1	80-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	60-80	Valid	Tidak Revisi
3	40-60	Cukup Valid	Sebagian Revisi
4	20-40	Kurang Valid	Revisi
5	0-20	Tidak Valid	Revisi

## 2) Analisis Kepraktisan

Untuk mendeskripsikan hasil angket kepraktisan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* maka hasilnya dihitung dengan menggunakan rumus<sup>12</sup> :

$$P = \frac{Pa}{Pn} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Nilai hasil perhitungan presentase kepraktisan

Pa : Skor yang diperoleh

Pn : Skor maksimal

---

<sup>12</sup>Nurmalina, *Literasi Media dalam Bahasa dan Sastra* , 66.

Tabel 3. 13 Kriteria Kepraktisan

<b>Presentase Kepraktisan</b>	<b>Keterangan</b>
P > 80	Sangat Praktis
60 > P 80	Praktis
40 > P 60	Cukup praktis
20 > P 40	Kurang praktis
P 20	Tidak Praktis

Media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan bisa dikatakan memiliki nilai kepraktisan yang baik, apabila mencapai minimal kriteria kepraktisan yang dicapai yaitu praktis.

b. Analisis Data Variabel Y

1) Uji Coba Instrumen

a) Uji Validitas

Uji validitas pada pernyataan skala penelitian berguna untuk mengetahui sejauh mana angket tersebut dapat mengukur aspek yang ingin diukur. Sehingga dapat diketahui apakah angket tersebut tepat digunakan untuk mengukur motivasi atau tidak dengan cara membandingkan  $r_{table}$  dengan  $r_{hitung}$ . Skor item dengan skor total item yang biasanya memiliki kriteria pengujian sebagai berikut: Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen atau

item-item tersebut dinyatakan valid. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen atau item-item dinyatakan tidak valid.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus dan bantuan *SPSS 21.0* untuk mempermudah dalam perhitungan dan pengambilan keputusan. Akan tetapi jika diuraikan dengan rumus maka langkah-langkah uji validitas dan reabilitas ialah :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

$r_{xy}$  : Korelasi

$N$  : Jumlah sampel

$\sum_x$  : Jumlah variabel x

$\sum_y$  : Jumlah variabel y

#### b) Uji Reabilitas

Sedangkan reabilitas memiliki pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengukur data karena instrument tersebut sudah di anggap baik.<sup>14</sup> Untuk mengetahui reabilitas item, peneliti menggunakan rumus alpha. Rumus alpha yang digunakan untuk mencari reabilitas ialah :

---

<sup>13</sup> Dei Priyanto, *Mandiri Belajar SPSS*, (Yogyakarta, PT Buku Kita, 2009), 18.

<sup>14</sup> Febrianawati Yusup, "uji validitas dan reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif" , *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.7, No 1, (Juni, 2018), 29.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_{b^2}}{\sigma_{b^2}} \right)$$

keterangan :

$r_{11}$  = Reabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pernyataan/soal

$\sum \sigma_{b^2}$  = Jumlah varians butir

$\sigma_{b^2}$  = Varians total

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus bantuan *SPSS 21* untuk mempermudah dalam perhitungan dan pengambilan keputusan. Adapun kriteria dari pengujian reabilitas ini ialah : Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka item tersebut reliabel. Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka item tersebut tidak reliabel.

## 2) Uji Persyaratan Penelitian

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui taraf kenormalan sebaran skor variabel data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan *Uji Kolmogorov - Smirnov*. Sebaran hasil uji normalitas, normal atau tidak menggunakan kaidah yaitu: jika nilai signifikansi pada kolmogrov - simrnov  $\geq 0,05$  maka sebaran dikatakan normal. Namun sebaliknya jika nilai

signifikansi pada Kolmogorov – mirnov  $\leq 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal.<sup>15</sup>

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa sekumpulan data yang peroleh dari hasil penelitian memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda dari keragamannya. Salah satu teknik uji homogenitas data yaitu menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus dan bantuan *SPSS 21.0* untuk mempermudah dalam perhitungan dan pengambilan keputusan. Adapun kriteria pengujian adalah Jika nilai sig  $< 0,05$ ; maka  $H_0$  ditolak yang artinya kelompok data tidak memiliki varian yang sama/homogen. Apabila nilai sig  $> 0,05$ ; maka  $H_0$  diterima yang artinya kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.<sup>16</sup>

c) Uji Hipotesis

Setelah data berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya ialah menguji hipotesis penelitian dengan

---

<sup>15</sup> Ali Anwar, *Stastika Penelitian Pendidikan*, (Kediri : IAT Press, 2009), 107.

<sup>16</sup> Riyanto Slamet, Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : CV BUDI UTAMA, 2020), 103.



menggunakan analisis *uji-t* (t-test). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

Paired Samples t-Test :

$$t = \frac{D}{S_D/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

D = Mean dari nilai-nilai D

SD = Standar deviasi dari nilai-nilai D

n = Banyaknya pasangan

t = Distribusi sampling t dengan derajat bebas n-1

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan *treatment* (*pretest*), dengan rata-rata nilai setelah diberikan *treatment* (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

Dengan kriteria pengujian :

$t_{hit} > t_{tab}$  = berpengaruh secara signifikan ( $H_0$  ditolak)

$t_{hit} < t_{tab}$  = tidak berpengaruh secara signifikan ( $H_0$  diterima).<sup>17</sup>

## G. Rancangan Produk

### 1. Model Pengembangan

Model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE. Pengembangan model ADDIE ini merupakan model

---

<sup>17</sup> Enterprise Jubilee, *Lancar menggunakan SPSS untuk pemula*, (Jakarta :PT.Elex Media Komputindo,2018),105.

penelitian pengembangan yang memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengembangan pada setiap hal, dimana hal ini berdampak positif terhadap kualitas pengembangan. Model ADDIE dikembangkan pertama kali oleh puast teknologi pembelajaran di Universitas Florida. Menurut Sezer mengatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu Analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.<sup>18</sup>

Merujuk perspektif yang dikembangkan oleh Cennamo, Abell, & Chunng model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu :

- a. *Analisis*. Kegiatan ini dilakukan sebagai suatu proses pencarian informasi actual yang terjadi di lapangan yang kemudian dikuatkan dengan kajian-kajian Pustaka yang relevan untuk mendapatkan dasae teoritis.
- b. *Tahap Desain*, pada tahap ini pengembang berencana melakukan pengembangan rancangan pembelajaran sesuai dengan napa yang diteliti.
- c. *Tahap Development (pengembangan)*, dalam hal ini ialah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang dilakukan. Jika mengenai media pembelajaran maka pengembangan yang dilakukan harus seusai dengan kriteria media pembelajaran yang efektif.
- d. *Tahap Implementasi*, produk yang dihasilkan haruslah diuji melalui beberapa tahapan ilmiah. Sehingga kevalidan dan kehasilgunaan bisa terukur dan teruji oleh para ahli, praktisi pendidikan dan siswa itu sendiri.

---

<sup>18</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2*, (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 29.

- e. *Tahap Evaluasi*, pada tahap ini dilakukan ketika semua tahapan tersebut sudah dilakukan.<sup>19</sup>

Berdasarkan perspektif Cennamo, Abell, & Chunng diatas model ADDIE ini merupakan model procedural yang dimana peneliti yang menggunakan model penelitian ini haruslah menekankan pada keberaturan dalam prosesnya.

## 2. Uji Coba Produk

Bagian yang sangat penting dalam penelitian dan pengembangan ialah tahap uji coba produk. Karena uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak dalam mencapai tujuan serta kesesuaian dengan penggunaan untuk menyelesaikan masalah.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Abbasiyah terdiri dari :

### a. Tahap Uji Para Ahli

Dalam tahap uji coba para ahli ini terdiri dari ahli media, materi dan ahli praktisi pendidikan. Ahli media merupakan dosen yang ahli dalam bidang teknologi. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini ialah Dosen yang menguasai karakteristik teknologi, memiliki wawasan pemahaman yang

---

<sup>19</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2*, 34.

relevan terhadap produk yang dikembangkan. Sedangkan ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi. Adapun kualifikasi yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen Sejarah Kebudayaan Islam yang menguasai karakteristik materi Dinasti Abbasiyah dan praktisi pendidikan merupakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tempat yang di jadikan sebagai tempat penelitian. Uji Coba Lapangan.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Subyek uji coba pada tahap ini melibatkan siswa dan mahasiswa yang masing-masing terdiri dari 3 orang. Mahasiswa yang terdiri dari 3 orang tersebut ialah mahasiswa yang memiliki pemahaman dengan materi yang berkaitan serta mampu memiliki wawasan teknologi. Adapun 3 orang siswa disini ialah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah sesuai saran dari ahli praktisi pendidikan yang ada ditempat penelitian.

c. Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap uji coba lapangan ini subyek terdiri atas 27 orang siswa. Siswa ini berasal dari tempat penelitian yang digunakan, ataupun dari siswa yang sedang menduduki jenjang pendidikan yang sama yakni kelas VIII di tempat (sekolah) lain.

Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan mampu digunakan di tempat (sekolah) lain tidak hanya di tempat yang dijadikan sebagai tempat penelitian.

## **H. Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini diadaptasi dari *Instuctional Media Design (Lee & Ownens)* yaitu model ADDIE. Alur pengembangan ADDIE merupakan sebuah siklus, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan satu siklus. Tahap pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini terdapat pada tahapan berikut :

### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2020 bertujuan untuk mengetahui perlunya penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan peneliitian pendahuluan yaitu observasi terhadap kondisi sarana dan prasarana belajar, guru dan siswa. Penelitian pendahuluan ini diharapkan memperoleh beberapa aspek kebututhan, diantaranya :

- a. Analisis kurikulum, yaitu menganalisis kurikulum yang berlaku di MTs Al-Khairiyah Kalodran. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin

dicapai pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka didapatkan ketepatan materi yang ingin dikembangkan.

- b. Analisis media pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.
- c. Analisis Materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi pokok Dinasti Abbasiyah yang tercantum dalam silabus mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII pada kurikulum 2013 yang digunakan di MTs Al-Khairiyah Kalodran. Materi pokok tersebut kemudian disusun secara sistematis untuk ditampilkan pada proses pembelajaran

## **2. Design (Desain/Perancangan)**

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan. Perancangan produk pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk pengembangan dan implementasi diantaranya:

- a. Identifikasi program

Identifikasi program merupakan kegiatan beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yang meliputi

judul, tujuan dan pokok materi yang dituangkan kedalam format Garis Besar Program Media (GBPM).

b. Naskah dan *Story Board*

Pengembangan media pembelajaran *powtoon* Sejarah Kebudayaan Islam mengenal Dinasti Abbasiyah salah satunya dengan membuat naskah serta *storyboard* video pembelajaran yang disusun secara runtut dengan konsep yang diharapkan. Agar mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi visualisasi, serta audio setiap frame yang akan digabungkan menjadi sebuah video pembelajaran *powtoon*.

c. Pengumpulan Visual dan Audio

Pada tahap pengembangan media pembelajaran *powtoon* ini berisi pengambilan gambar (visual) dan suara (audio). Tahap pengambilan gambar dilakukan terhadap pembuatan media pembelajaran *powtoon* yang dihasilkan dari situs bebas hak cipta yang nantinya diatur sedemikian rupa agar bisa menimbulkan efek animasi aeuai dengan *Storyboard* dan penyusunan bahan – bahan grafis lainnya.

Adapun dalam segi audio, setelah membuat *storyboard* yang memuat alur video pembelajaran *powtoon* dan materi pokok. Selanjutnya dilakukan proses pengambilan pengisi suara

(dubbing) yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan audio untuk media yang dikembangkan.

### **3. *Development (Pengembangan)***

Pada tahap ini peneliti melanjutkan pembuatan media pembelajaran berdasarkan naskah, storyboard, serta audio yang telah dibuat dan disiapkan. Rancangan kerangka produk ini diterapkan menjadi produk awal media pembelajaran *powtoon* melalui website *powtoon.com* yang nantinya dikombinasikan dengan aplikasi *kinemaster*, aplikasi tersebut merupakan aplikasi editing video yang mampu memadukan aspek audio dengan visual.

Media yang telah dibuat kemudian dilakukan pengujian. Dimana pengujian ini terdiri dari 2 tahap yaitu :

- a. Tahap validasi Ahli. Pada tahapan ini berguna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kelayakan media pembelajaran *powtoon* didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk para ahli.



- b. Revisi Tahap I, revisi tahap pertama merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi yang didapatkan pada tahap validasi ahli..

#### **4. Implementation (Penerapan)**

Tahap ini dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran yang dikembangkan kepada para siswa dan mahasiswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon penilaian terhadap media pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan. Uji coba produk pada tahap ini dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dengan demikian tahapan uji coba yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Uji coba kelompok kecil

Setelah revisi tahap I di selesaikan, kemudian produk yang dikembangkan diujikan pada kelompok kecil. Uji kelompok kecil dilakukan pada siswa dan mahasiswa yang berjumlah 6 orang. Uji coba kelompok kecil berfokus pada rekomendasi revisi produk menurut siswa dan mahasiswa sebelum uji coba kelompok besar dilaksanakan.

b. Revisi Tahap II

Revisi tahap kedua merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dari siswa pada uji coba kelompok kecil. Setelah produk mengalami perbaikan sesuai saran, maka produk siap untuk diuji coba pada kelompok besar.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan proses revisi tahap II kemudian dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa dari berbagai sekolah yang memiliki tingkat pendidikan yang sama.

**5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu peneliti juga memberikan angket kepada siswa yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran serta berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh siswa, sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak untuk digunakan.