

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹Jenis penelitian digunakan oleh penulis adalah menggunakan metode penelitian *research and develoment*.

Metode penelitian atau *Research and Develoment* merupakan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. 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.² Senada dengan Sugiyono, Nana Syaodih mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau yang telah ada dan dipertanggungjawabkan.³

Produk yang dikembangkan 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 komputer untuk mengelola data, pembelajaran di kelas,

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2016), 2.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2016), 297.

³ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 164.

perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model Pendidikan pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen.⁴

Tujuan utama dari riset dan pengembangan adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori akan tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk dimanfaatkan di sekolah-sekolah atau lembaga-lembaga lainnya.⁵

Dengan demikian penelitian pengembangan dalam bidang Pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan *e-learning* berbasis *gnomio* yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan mengikuti pembelajaran.

B. Tahap Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kota Cilegon, yang berlokasi di Jl. Rinjani Blok F No. 13, Ciwaduk, Kec. Cilegon, Kota. Cilegon, Banten 42415. Waktu yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dimulai dari dikeluarkannya surat rekomendasi penelitian yang

⁴ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 164-165.

⁵ Hamid Darmadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 6.

dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten sampai dengan selesai.

Tabel 3.1 Pelaksanaan Penelitian

No	Bulan/Tahun	Pelaksanaan Penelitian
1	Maret 2020	Survei lokasi penelitian
2	Maret 2020	Melakukan wawancara pada SMP Negeri 2 Kota Cilegon
3	Oktober 2020	Menentukan/menyusun instrument penilaian dan menyusun RPP
4	Oktober 2020	Membuat produk awal, membuat media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
5	Oktober 2020	Melakukan uji coba validasi oleh para ahli dan revisi produk
6	November 2020	Melakukan uji coba produk yaitu media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon, sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-G atau yang berjumlah 20 siswa dari keseluruhan populasi yang dipilih dan untuk menentukan sampelnya yaitu berdasarkan rekomendasi dari guru.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena bertujuan untuk memperoleh data dan informasi, maka teknik dalam penelitian ini yakni meliputi:

a. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku dan landasan suatu sistem tersebut.⁶

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.⁷ Orang-orang yang diwawancarai dapat termasuk beberapa orang siswa, maupun guru. Sedangkan menurut Widoyoko wawancara adalah suatu proses tanya jawab atau dialog lisan antara pewawancara

⁶ Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups (Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif)*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 131.

⁷ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 117.

dengan narasumber atau orang yang di *interviewee* dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti.⁸

c. Angket

Angket adalah instrument pengumpulan data yang digunakan dalam teknik komunikasi tak langsung, artinya responden secara tidak langsung menjawab daftar pertanyaan tertulis yang dikirim melalui media tertentu.⁹ Angket digunakan untuk penilaian dan tanggapan yang berupa isi media, penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* dan kemenarikan serta keefektifan *e-learning* berbasis *gnomio* yang telah dibentuk berdasarkan *Skala Likert*.

Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.¹⁰ Angket tersebut ditujukan untuk 1) ahli isi/materi, 2) ahli desain media, 3) ahli pembelajaran, dan 4) uji coba kepada siswa.

Tabel 3.2 Skala *Likert* dengan lima skala

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

⁸ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 40.

⁹ Suban, Moersetyo Rahadi, dan Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 30.

¹⁰ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 50.

4. Instrument Penelitian

Dalam pengembangan *e-learning* berbasis *gnomio* mata pelajaran PAI untuk kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon dibutuhkan data meliputi: wawancara guru PAI dan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon, observasi, kuesioner atau penilaian uji validitas *e-learning* berbasis *gnomio* untuk kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Adapun gambaran umum tentang instrument yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada table 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument pengumpulan data

No	Data	Subjek	Instrument
1.	Wawancara untuk menggali informasi mengenai <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>	a. Guru mata pelajaran PAI kelas VIII	Angket
2.	Wawancara kebutuhan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>	a. Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon b. Guru PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon	Angket
3.	Validasi <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>	a. Guru PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon b. Dosen ahli dibidang tersebut c. Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon	Angket/ kuesioner penilaian uji validitas

a. Pedoman Wawancara

1) Wawancara Guru Mata Pelajaran PAI

Tujuan peneliti menggunakan angket wawancara adalah untuk mendapat informasi mengenai sejauh mana minat dan perkembangan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon, wawancara yang digunakan oleh peneliti bersifat nonformal namun terstruktur, bersifat mencari informasi melalui tanya jawab, namun peneliti telah menyiapkan angket/ lembar wawancara saat mengajukan pertanyaan pada guru mata pelajaran PAI. Adapun angket/ lembar wawancara yang digunakan sebagai instrument pengumpulan data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Wawancara Guru Mata Pelajaran PAI
Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon**

No	Indikator
1.	Proses kegiatan pembelajaran PAI di kelas
2.	Kesulitan yang dialami guru dalam menyampaikan pembelajaran PAI
3.	Usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran PAI
4.	Ketersediaan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
5.	Media seperti apa yang diharapkan guru

2) Wawancara Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon

Kegiatan wawancara selanjutnya dilakukan kepada siswa SMP Negeri 2 Kota Cilegon untuk mendapat informasi tentang ketersediaan *e-learning* berbasis *gnomio*, kegunaan *e-learning*. Adapun angket lembar wawancara yang digunakan sebagai instrument pengumpulan data, data dapat dilihat pada table 3.3.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Wawancara Siswa Kelas VIII

SMP Negeri 2 Kota Cilegon

No	Indikator
1.	Kegiatan pembelajaran PAI
2.	Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran PAI
3.	Penggunaan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran PAI
4.	Pemahaman siswa terhadap <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
5.	Harapan siswa terhadap <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> yang akan dikembangkan

b. Pedoman Observasi

Observasi ini dilakukan dalam rangka memantau kegiatan pembelajaran PAI di kelas, serta penggunaan *e-learning* berbasis *gnomio* yang menjadi media pembelajaran siswa.

Table 3.6 Kisi-kisi Observasi Pembelajaran PAI

No	Kisi-kisi Observasi	Objek yang diamati
1.	Ketersediaan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>	Adanya <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> yang digunakan dalam proses pembelajaran
2.	Penggunaan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>	Guru menggunakan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> dalam proses pembelajaran PAI di kelas
3.	Cara penggunaan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>	Guru menjelaskan cara penyampaian <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
4.	Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami bahan ajar pembelajaran PAI	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi dari <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> yang digunakan

c. Pedoman Angket

Angket ini digunakan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan atau sebagai penilaian terhadap produk berdasarkan penilaian dari dosen ahli, guru, siswa. Berikut dijabarkan kuesioner pada masing-masing validasi.

1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi/materi *e-learning* berbasis *moodle*

Table 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Isi/Materi

No	Kriteria
1.	Kesesuaian dengan KI, KD, dan indicator
2.	Kesesuaian media <i>E-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> dengan tujuan pembelajaran
3.	Kemudahan dan kemenarikan Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran
4.	Sistematika penyusunan materi pada <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
5.	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dengan tingkat perkembangan siswa
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan siswa
7.	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran
8.	Kejelasan teks dan gambar
9.	Keruntutan penyajian materi
10.	Kesesuaian <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> secara keseluruhan

2) **Angket penilaian atau tanggapan ahli desain *e-learning* berbasis *gnomio***

Table 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Media

No	Kriteria
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi
2.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan
3.	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan
4.	Tata letak tulisan sesuai

5.	Gambar yang digunakan menarik
6.	Kesesuaian gambar dengan materi
7.	Ketepatan penempatan gambar
8.	Tampilan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> secara keseluruhan
9.	Penggunaan warna pada desain <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
10.	Layout pada <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> menarik

3) Angket penilaian atau tanggapan guru pembelajaran PAI

Table 3.9 Kisi-kisi instrument Validasi Ahli Pembelajaran PAI

No	Krtiteria
1.	Keefektifan dan keefesien <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam
2.	Kemudahan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
3.	Kemudahan membaca berdasarkan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan siswa
5.	Uraian materi mudah dipahami
6.	Keruntutan penyajian materi
7.	Kejelasan isi materi
8.	Kemenarikan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
9.	Kemudahan siswa menerima pesan melalui <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i>
10.	Kesesuaian <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> secara keseluruhan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan

4) Angket uji Coba Lapangan

Table 3.10 Instrument Uji Coba Lapangan

No	Kriteria
1.	Apakah kamu merasa senang saat pembelajaran dimulai menggunakan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ?
2.	Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ?
3.	Apakah kalian ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)?
4.	Apakah materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> menarik?
5.	Bagaimana Bahasa yang digunakan dalam <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ?
6.	Bagaimana materi yang disampaikan pada <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ini?
7.	Bagaimana tulisan/teks yang ada dalam <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ?
8.	Bagaimana gambar dan warna pada <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ?
9.	Selama mempelajari <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ini, apakah kalian menemukan kata-kata sulit?
10.	Bagaimana perasaan kalian setelah belajar dengan <i>e-learning</i> berbasis <i>gnomio</i> ?

5. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas dua Teknik, yaitu:

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan untuk menyusun isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk pengembangan *e-learning* berbasis *gnomio*.

b. Analisis deskriptif

Analisis ini menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran serta perbaikan. Hasil dari analisis deskriptif ini merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian *Skala Likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian yang berasal dari saran validator.

Data yang berbentuk simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

P : Besar presentase (yang dicari)

$\sum x$: Jumlah total jawaban

Σx_i : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Kemudian penggunaan konservasi skala tingkat pencapaian digunakan untuk menentukan tingkat kevaliditasan, keefektifan dan kemenarikan. Adapun kategori yang ditetapkan sebagai berikut:

Table 3.11 Kriteria Tingkat Pencapaian dalam Bentuk Persen

Presentase (%)	Kategori
85% - 100%	Sangat Baik
68% - 84%	Baik
53% - 68%	Cukup Baik
37% - 52%	Kurang Baik
20% - 36%	Tidak Baik

Table 3.12 Kriteria Penskoran Angket Validasi

SKOR				
1	2	3	4	5
Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik

Table 3.13 Kriteria Penskoran Angket Kemenarikan

SKOR				
1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner, tingkat kemenarikan produk diperoleh dengan pencapaian skor 1-5 dari hasil penilaian responden sebagai berikut:

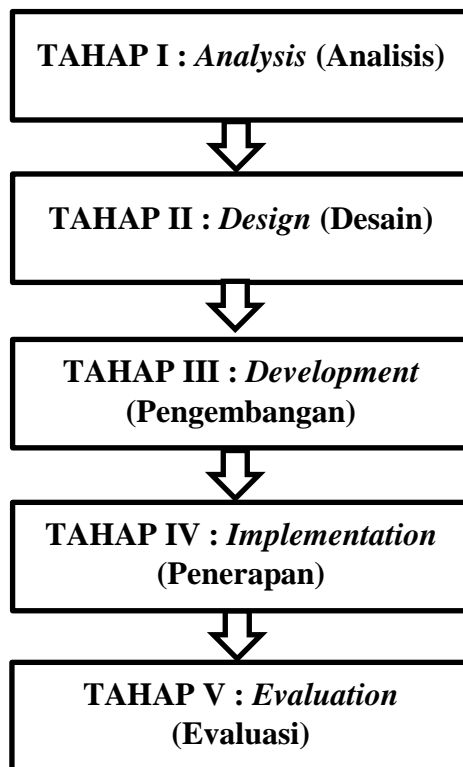
- 1) Skor 5 untuk kriteria sangat menarik dengan pemilihan responden pada item sangat menarik, sangat tertarik, sangat ingin, sangat paham, sangat jelas, sangat senang dan sangat besar.
- 2) Skor 4 untuk kriteria menarik dengan pemilihan responden pada item menarik, tertarik, ingin, paham, jelas, senang, besar.
- 3) Skor 3 untuk kriteria cukup menarik dengan penilaian responden pada item cukup menarik, cukup tertarik, cukup ingin, cukup paham, cukup jelas, cukup senang dan cukup besar.
- 4) Skor 2 untuk kriteria kurang menarik dengan pemilihan responden pada item kurang menarik, kurang tertarik, kurang tertarik, kurang ingin, kurang paham, kurang jelas, kurang senang dan kurang besar.
- 5) Skor 1 untuk kriteria sangat tidak menarik dengan pemilihan responden pada item sangat tidak menarik, sangat tidak tertarik, sangat tidak ingin, sangat tidak paham, sangat tidak jelas, sangat tidak senang dan sangat tidak besar.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini memaparkan tentang bagan penelitian dan pengembangan yang merujuk pada model ADDIE. Adapun langkah-langkah

penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut: 1). Analisis (*Analyze*), 2). Perancangan (*Design*), 3). Pengembangan (*Development*), 4). Implementasi (*Implementation*), 5). Evaluasi (*Evaluation*).¹¹

Berikut alur utama model pengembangan *ADDIE*.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Berikut ini diuraikan tahap-tahap penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu:

¹¹ I Made Tegeh, dkk. *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 42.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada langkah pertama yaitu melakukan analisis, proses analisis disini dibagi menjadi dua bagian, yang pertama yaitu analisis kinerja (*performance analysis*), dan yang kedua yaitu analisis kebutuhan (*needs assessment*).

Langkah yang pertama analisis kinerja yaitu dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terdapat di kelas VIII-G terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru untuk membantu proses kegiatan pembelajaran. Dari proses analisis kinerja ini peneliti dapat menemukan solusi untuk memperbaiki ataupun mengembangkan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Langkah yang kedua yaitu analisis kebutuhan yaitu dilakukan untuk mencari solusi serta menentukan media pembelajaran apa yang dibutuhkan oleh peserta didik di kelas VIII-G untuk proses pemahaman materi, serta meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Pada tahapan kedua dari model ADDIE yaitu melakukan proses desain atau perancangan, proses ini dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan yang dirancang dari segi desain produk, segi materi pembelajaran, dan media teknologi yang

dikembangkan yaitu media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*. Pada tahapan ini peneliti lakukan adalah membuat produk awal media pembelajaran *moodle* yaitu dengan cara membuat.

a. Hosting

Proses pertama dalam pengembangan produk ini yaitu membuat hosting. Hosting adalah *space* dalam *server* computer yang digunakan untuk penempatan *file-file* data berupa gambar yang akan ditampilkan pada situs medianya. Hosting memiliki ukuran yang berbeda-beda, semakin besar kapasitas hosting semakin besar pula data yang bias disimpan.

b. Domain

Tahap selanjutnya membuat domain yaitu alamat situs di dunia internet. Mislanya membuat domain dengan nama *https://Smpn2kotacilegon.gnomio.com* kemudia peneliti akan membuat akun admin.

Setelah akun admin di buat di *gnomio*, admin pada produk ini akan menjadi guru yang bebas untuk mengatur semua aktivitas yang ada di *gnomio*. Tahapan selanjutnya yaitu memasang foto profil dan identitas lengkap agar identitas dari admin dapat terlihat dengan jelas untuk memudahkan proses pengaksesan oleh responden.

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah yang ketiga pada model ADDIE yaitu melakukan proses pengembangan media pembelajaran yang telah di desain. Pada proses ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Selanjutnya media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh para ahli dan dosen. Proses validasi dilakukan oleh validator dengan menggunakan instrument yang sudah dibuat oleh peneliti.

Validasi desain merupakan suatu kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk *e-learning* berbasis *gnomio* sudah dikategorikan sebagai media yang efektif. Pada tahapan validasi desain produk awal dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media.

Ahli materi menganalisis dan menilai apakah materi yang di susun sudah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Pada media pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* ahli media menganalisis dan menilai dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf dan ukurannya, kesesuaian warna dan *background*.

4. Implementasi (*Implementation*)

Langkah yang keempat pada model ADDIE yaitu melakukan proses implementasi dimana melakukan kegiatan uji coba pada produk yang sudah dibuat. Uji coba produk merupakan salah satu bagian penting

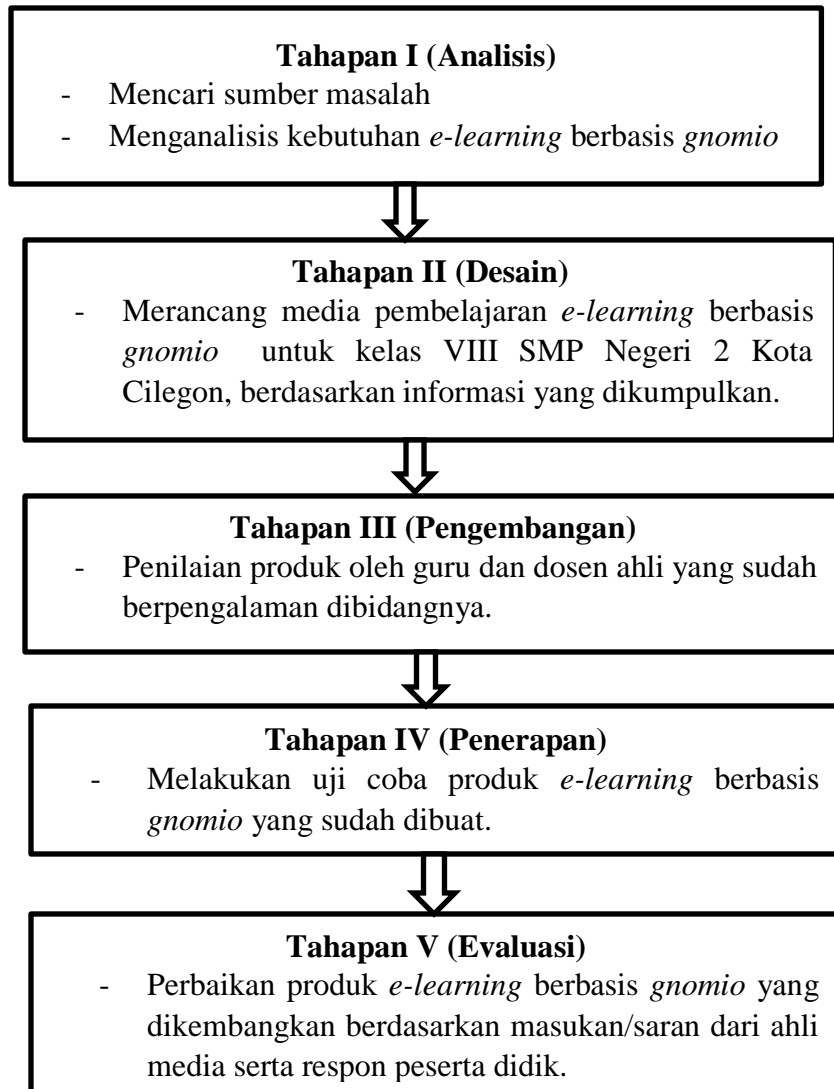
dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah revisi desain dilakukan. Uji coba produk tersebut dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkatan efektivitas, efisiensi, kelayakan serta daya tarik produk yang dihasilkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah yang terakhir yaitu melakukan evaluasi. Proses ini dilakukan untuk perbaikan terakhir pada produk yang dikembangkan berdasarkan masukan/saran dari ahli media serta respon peserta didik. Tujuan dilakukannya evaluasi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak dan diterapkan untuk membantu proses pembelajaran di kelas VIII pada materi Pendidikan Agama Islam.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa *e-learning* berbasis *gnomio* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lima tahapan, adapun lima tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 3.2

Model Pengembangan ADDIE Tahapan Pengembangan *E-learning* Berbasis *Gnomio* untuk Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon
Model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Dick and Carey