

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

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

Tabel 1. Pelaksanaan Penelitian

No.	Tahapan	Waktu
1.	Analisis Masalah dan Kebutuhan	Januari 2021
2.	Tahap Pengembangan :	
	a. Analisis Masalah	Januari 2021
	b. Desain	Februari 2021
	c. Pengembangan	Maret 2021
	-Validasi Media	Maret 2021
	-Validasi Materi	Maret 2021
	-Validasi Ahli Praktisi	Maret 2021
	d. Implementasi	Maret-Mei 2021

2. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SMPN 9 Kota Serang, yang beralamatkan di Jl. Raya Pandeglang

No.KM. 5, Karundang, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten
42125.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan..¹

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model yang peneliti ambil dari jenis penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur pengembangan Bahan Ajar berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*) adalah sebagai berikut :

¹ Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2019), 58-59.

a. Analysis

Peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi di kelas VIII SMPN 9 Kota Serang. Dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas monoton sehingga peserta didik kurang terlibat aktif ketika dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Design

Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep bahan ajar yang bisa menarik yang dilengkapi ilustrasi dan quiz-quiz yang menyenangkan digunakan ketika dalam proses pembelajaran daring, yaitu menggunakan bahan ajar dengan mengembangkan inovasi pembelajaran virtual PAI (*Web*) sebagai alat pendukung. Mulai dari membuat konsep bahan ajar dan quiz-quiz serta membuat pembelajaran virtual PAI (*Web*) dan akun siswa agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran daring.

1) Membuat konsep desain bahan ajar

Peneliti membuat desain bahan ajar, bahan ajar disusun dengan KI,KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran pada materi macam-macam sujud, Design dibuat menggunakan *microsoft word*.

2) Membuat soal dan kunci jawaban

Peneliti membuat soal serta kunci jawaban yang kemudian dikonsultasikan dengan ahli materi

3) Validasi kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen penelitian diberikan kepada para ahli untuk diberi masukan.

c. *Development*

Pada tahap ini peneliti membuat konsep Bahan Ajar dengan membuat inovasi produk menjadi pembelajaran virtual PAI (*Web*), validasi media kepada para ahli dan praktisi pembelajaran dan melakukan revisi produk.

- 1) Produk bahan ajar menggunakan word dengan semenarik mungkin, dan untuk pembelajaran virtual (*Web*) menggunakan *Moodle*
- 2) Validasi para ahli dan praktisi pembelajaran Bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (*Web*) yang sudah jadi divalidasi oleh ahli media (Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, ahli materi (Dosen PAI), dan praktisi pembelajaran (Guru). Hasil validasi berupa saran, komentar, dan kritik terhadap bahan ajar berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*)

- 3) Revisi Produk, Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi para ahli dan praktisi pembelajaran.

d. Implementation

- 1) Uji Coba Perorangan

Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 9 di Kota Serang dengan jumlah siswa 10 orang. Peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian terhadap produk yang dibuat.

- 2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 9 Kota Serang dengan jumlah siswa 15 orang yang berbeda dengan siswa uji coba perorangan. Peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap bahan ajar berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*)

- 3) Revisi Produk

Revisi produk (bila diperlukan) dilakukan berdasarkan saran serta masukan dari siswa.

- 4) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 9 Kota Serang dengan jumlah siswa 32 orang. Peneliti juga membagikan angket untuk mengetahui

penilaian siswa terhadap Bahan Ajar berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*)

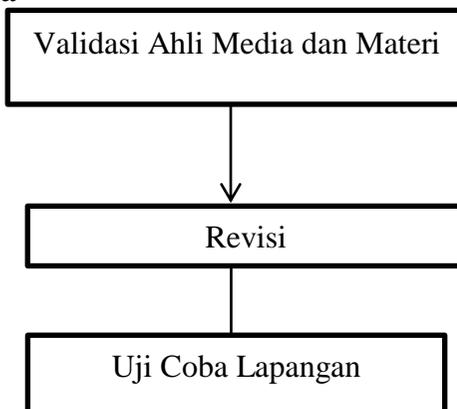
e. Evaluation

Pada penelitian ini, tidak sampai pada tahap kelima melainkan hanya sampai pada tahap Implementation. Hal ini disebabkan karena penelitian menguji kelayakan bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (*Web*) dan peningkatan motivasi belajar berdasarkan pendapat para ahli, praktisi pembelajaran, dan siswa.

D. Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (*Web*) sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam bagian ini secara berurutan tentang desain uji cob sebagai berikut :

a. Desain Uji Coba



Gambar 8. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba produk setelah di validasi ahli materi dan ahli media. Data angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar revisi. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan kepada peserta didik dalam 1 kelas di SMPN 9 Kota Serang dengan jumlah peserta didik

32 siswa dalam pembelajaran daring. Responden pada tahap ini diharapkan memberikan tanggapan minat terhadap pembelajaran berbasis pembelajaran virtual PAI (Web). Langkah yang dilakukan peneliti saat melakukan uji coba yaitu peneliti mengunduh materi dan soal-soal yang telah dibuat melalui (Web) selanjutnya peserta didik login melalui akunnya masing-masing melalui pembelajaran daring ini selanjutnya peserta didik mengunduh materi yang telah di upload sebelumnya oleh peneliti dan menjawab soal-soal dengan jangka batas waktu yang telah ditentukan

E. Sumber Data Penelitian

Jumlah populasi dari kelas VIII SMPN 9 Kota Serang sejumlah 8 kelas. Dan peneliti hanya mengambil 1 kelas untuk dijadikan sampel, yaitu kelas VIII B yang berjumlah 32 orang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah:

1) Observasi

Istilah observasi berasal dari bahasa Latin yang berarti “melihat” dan “memperhatikan”. Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut.²

Secara garis besar terdapat dua rumusan tentang pengertian observasi, yaitu pengertian secara sempit dan luas. Dalam arti sempit, observasi berarti pengamatan secara langsung terhadap gejala yang diteliti. Dalam arti luas, observasi meliputi pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi yang secara langsung izin kepada pihak sekolah dan siswa.

2) Angket

a) Angket Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

Angket dibagikan kepada siswa kelas VIII SMPN 9 Kota Serang, sebanyak 2 kali yaitu, sebelum Bahan Ajar berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*) diterapkan dan setelah

² Esty Aryani Safitry, *Asesmen Teknik Teknik Tes dan Non Tes*, (Malang: CV IRDH, 2018), 48.

Bahan Ajar berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*) diterapkan.

b) Angket Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Mcam-macam Sujud

Penilaian kelayakan *Bahan Ajar* Berbasis Pembelajaran Virtual PAI (*Web*) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 9 Kota Serang melibatkan 32 siswa Kelas VIII SMPN 9 kota Serang pada uji coba kelompok kecil dan 2 orang dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten sebagai ahli materi dan ahli media.

3) Wawancara

Dalam penelitian ini, teknik wawancara akan dibutuhkan saat melakukan uji coba lapangan awal, yaitu akan dilakukan wawancara kepada sejumlah siswa yang telah dipilih untuk mencoba produk baru dan kemudian dimintai wawancara dari hasil penggunaan produk.

G. Instrumen Penelitian dan Pengembangan

a. Instrumen Penelitian

1) Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli berisi seperangkat pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari para ahli materi dan media. Adapun tujuan penggunaan angket dalam tahap ini adalah untuk mengukur kelayakan bahan ajar yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, kesesuaian media, dan tampilan visual. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan oleh peneliti pada angket validasi ahli.

a) Kisi-kisi Instrumen & angket Media

Tabel 2. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1.	Efektif dan efisien	1 dan 2
2.	Komunikasi Visual	3 dan 4
3.	Penggunaan Media	5
4.	Ketepatan Penataan	6 dan 7
5.	Ketepatan Isi	8 dan 9
6.	. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	10
7.	Sistematika penyajian	11 dan 12
8.	Font yang digunakan	13
9.	Pemilihan Desain Bahan Ajar	14 dan 15

Tabel 2.2 Instrumen Angket Ahli Media

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
Efektif dan Efesien						
1.	Pemilihan Bahan Ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) efektif dan efesien digunakan pada siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama					
2.	Bahan Ajar berbasis Pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) efektif dan efesien sebagai sumber belajar jarak jauh maupun tatap muka dalam proses pembelajarant pada mata pelajaran PAI materi macam-macam sujud.					
Komunikasi Visual						
3.	Penggunaan bahasa pada bahan ajar berbasis web sudah baik					
4.	Desain bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) sesuai dengan materi yang disajikan					
Penggunaan Media						
5.	langkah-langkah akses bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) mudah					

	dipahami dan digunakan.					
Ketepatan Penataan						
6.	Kejelasan gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam bahan ajar berbasis pembelajaran virtual web yang dibuat.					
7.	bahan ajar berupa Quiz pada pembelajaran virtual PAI dan soal yang dibuat mudah dipahami.					
Ketepatan Isi						
8.	Mudah dalam memahami isi bahan ajar dalam pembelajaran berbasis web yang dibuat					
9.	Pembelajaran virtual (Web) mudah digunakan dalam penyajian bahan ajar seperti membuat quiz atau latihan-latihan soal					
Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa						
10.	Kata dan kalimat yang digunakan pada bahan ajar mengacu pada kaidah bahasa Indonesia, ejaan yang digunakan mengacu pada					

	pedoman Ejaan yang Disempurnakan (EYD).					
Sistematika Penyajian						
11.	Bahan ajar berbasis pembelajaran virtual (<i>Web</i>) layak digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pembelajaran daring maupun tatap muka					
12.	Pada bahan ajar memuat motivasi dan isi. Motivasi dapat disajikan dalam bentuk gambar, ilustrasi, foto, yang dilengkapi dengan keterangan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi macam-macam sujud					
Font Yang Digunakan						
13.	Font yang digunakan pada bahan ajar berbasis pembelajaran virtual (<i>Web</i>) dapat terbaca.					
Pemilihan Desain Bahan Ajar						

14.	Desain cover pada bahan ajar menggunakan pembelajaran virtual PAI (Web) menarik					
15.	Pemilihan bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (Web) tepat dijadikan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran daring maupun tatap muka.					
Kemenarikan Gambar						
16.	Ilustrasi gambar pada bahan ajar menarik untuk siswa					
17.	Pemilihan gambar pada bahan ajar sesuai dengan karakter siswa pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama					
18.	Gambar memiliki warna yang baik.					

b) Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	No. Pertanyaan
1.	Kejelasan Materi Pembelajaran	1
2.	Kesesuaian bahan ajar dengan KD, dan tujuan pembelajaran.	2
3.	Mudah Dipahami	3
4.	Sistematis, Runtut, Alur Logika Jelas	4, 5
5.	Ketepatan sebagai Alat Evaluasi	6

Tabel 3.2 Angket Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
ASPEK MATERI						
1.	Materi pada bahan ajar berbasis Pembelajaran Virtual PAI (<i>Web</i>) mudah dipahami					
2.	Materi pada bahan ajar disampaikan secara sederhana					
3.	Materi pada bahan ajar disampaikan dengan jelas					
4.	Materi dan soal-soal yang terdapat pada bahan ajar PAI disampaikan dengan tujuan pembelajaran.					
5.	Materi Bahan Ajar mampu mendukung proses pembelajaran					
6.	Materi Bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>)					

	dalam pembelajaran logis dan sistematis					
7.	Isi soal dan materi yang terdapat pada Bahan Ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (Web) jelas sesuai kemampuan peserta didik					
8.	Isi Bahan Ajar sesuai dengan materi pembelajaran					
Aspek Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar mudah dipahami					
2.	Kalimat dalam bahan ajar ringkas dan padat					
3.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter siswa					
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif					
5.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					
6.	Ketepatan penulisan tanda baca					

c) Kisi-kisi dan Instrumen untuk Ahli Pembelajaran/Guru

Tabel 4.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1.	Efektif dan Efisien	1, 2
2.	Petunjuk penggunaan jelas	3
3.	Ketepatan penataan dalam bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>)	4, 5
Aspek Pembelajaran		
1.	Kebermanfaatan bahan ajar virtual (<i>Web</i>)	6
2.	Kemampuan pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) sebagai bahan ajar	7, 8
Aspek Visual		
1.	Kemampuan bahan ajar	9
2.	Ketepatan font bahan ajar virtual (<i>Web</i>)	10

Tabel 4.2 Angket Untuk Ahli Pembelajaran/Guru

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		ST S	TS	N	S	SS
Aspek Rekayasa Media						
1.	Langkah-langkah pada bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) efektif dan efisien dijadikan sebagai media pembelajaran PAI					
2.	Bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) meningkatkan motivasi belajar siswa					
3.	Ketepatan pemilihan pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) sebagai sumber belajar mudah dipahami oleh peserta didik					

4.	Pemilihan bahan ajar berbasis pembelajarn virtual PAI (<i>Web</i>) cocok diterapkan saat pembelajaran daring					
5.	Pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik					
6.	Isi soal dan materi yang terdapat bahan ajar jelas sesuai kemampuan peserta didik					
7	Pembelajaran virtual PAI (<i>Web</i>) menarik sebagai bahan ajar saat daring, karena akses yang digunakan mudah dipahami.					
8.	Materi dan soal meningkatkan pengetahuan siswa					
9.	Bahan ajar tepat untuk peserta didik khususnya untuk siswa-siswi SMP					
10.	Bahan ajar (soal dan isi materi) dapat terbaca					

Keterangan :

Untuk penilaian angket berilah tanda ceklis/centang pada kolom (√)

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju.

d) Angket Uji Coba Lapangan

Dalam angket peneliti akan membuat dua kisi-kisi instrumen dan dua angket, yang pertama adalah angket motivasi belajar siswa, kemudian yang kedua yaitu angket kelayakan dari produk yang dikembangkan.

1.1 Kisi-kisi Instrumen Sebelum Penggunaan Produk

No	Indikator	No. Pertanyaan
Perasaan Senang		
1.	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam Selama Pandemi	1,2,3,4
2.	Antusias ketika belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam	5
Perhatian		
1.	Memperhatikan materi bahan ajar Pendidikan Agama Islam	6,7,8,9, dan 10
Partisipasi		
1.	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan	11
Jumlah		11

Tabel 5.2 Angket sebelum penggunaan produk

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Ketika saya belajar Pendidikan Agama Islam, saya merasa senang.					
2.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama pembelajaran daring					
4.	Adanya kegiatan yang menarik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam					
5.	Saya aktif bertanya ketika proses pembelajaran daring khususnya pada mata					

	pelajaran Pendidikan Agama Islam					
6.	Saya belajar Pendidikan Agama Islam atas keinginan sendiri.					
7.	Saya giat belajar karena ingin berhasil					
8.	Sebelum menghadapi pelajaran Pendidikan Agama Islam, saya membaca dan mempelajari buku teks.					
9.	Saya meluangkan waktu kosong untuk membaca kembali materi apa yang telah diajarkan.					
10.	Saya merasa belajar Pendidikan Agama Islam itu penting dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.					
11.	Saya mengerjakan latihan tanpa disuruh guru.					

Tabel 6.1 kisi-kisi instrumen untuk siswa sesudah bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (Web) diterapkan

No	Indikator	No. Pertanyaan
Perasaan Senang		
1.	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam Selama Pandemi	1,2,3,4
2.	Antusias ketika belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam	5
Perhatian		
1.	Memperhatikan materi bahan ajar Pendidikan Agama Islam	6,7,8,9, dan 10
Partisipasi		

1.	Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan	11
Jumlah		11

Tabel 6.2 Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (Web)					
2.	Saya puas ketika belajar menggunakan bahan ajar berbasis pembelajaran virtual PAI (Web)					
3.	Saya tertarik terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam					
4.	Saya antusias ketika belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan pembelajaran virtual PAI (Web)					
5.	Saya bersemangat ketika pembelajaran berlangsung					
6.	Saya semakin paham dan mengerti materi yang diajarkan melalui pembelajaran virtual					
7.	Saya menjadi lebih termotivasi belajar menggunakan pembelajaran virtual PAI (Web)					
8.	Saya membaca materi bahan ajar yang ada pada pembelajaran virtual PAI (Web)					
9.	Saya fokus ketika					

	mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam					
10.	Saya mempelajari materi yang ada pada pembelajaran virtual (Web)					
11.	Saya mengerjakan latihan soal yang diberikan guru.					

Tabel 7.1 Kisi-kisi instrumen Uji coba produk oleh siswa

No.	Indikator	No. Pertanyaan
Tercapainya tujuan Pendidikan		
1	Kepuasan dengan kemudahan dalam menggunakan pembelajaran virtual (Web)	1 dan 2
2.	Efektivitas bahan ajar menggunakan virtual PAI (Web)	3, 4, 5, dan 6
Kemudahan bagi siswa		
1.	Kemudahan siswa menggunakan pembelajaran virtual PAI (Web)	6, 7, 8, dan 9
Ketertarikan Siswa		
1.	Penerimaan siswa ketika diberikan materi menggunakan virtual (Web)	10 dan 11
Kesederhaan		
3.	Kejelasan bahan ajar	12
4.	Isi bahan ajar menggunakan virtual (Web)	13 dan 14

Tabel 7.2 Angket Uji coba produk oleh siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya puas dengan kemudahan dalam menggunakan pembelajaran					

	virtual PAI (Web) sebagai bahan ajar dalam pembelajaran daring					
2.	Bahan ajar mudah dipahami					
3.	Saya dapat belajar dengan efektif dengan menggunakan pembelajaran virtual PAI (Web)					
4.	Saya dapat belajar dengan cepat menggunakan pembelajaran virtual PAI (Web)					
5.	Saya bisa efisien belajar menggunakan bahan ajar dengan pembelajaran virtual PAI (Web) sebagai sumber belajar pada pembelajaran daring.					
6.	Saya dapat membaca dan belajar materi pada bahan ajar virtual (Web) tanpa ada batasan waktu					
7.	Saya merasa nyaman menggunakan pembelajaran virtual PAI (Web) dalam pembelajaran					
8.	Pembelajaran melalui virtual (Web) ini mudah					

	dipelajari					
9.	Langkah-langkah penggunaan dalam pembelajaran virtual mudah dipahami					
10.	Saya lebih aktif dalam membaca bahan ajar dengan menggunakan pembelajaran virtual (Web) sebagai akses belajar.					
11.	Saya merasa nyaman menggunakan pembelajaran virtual (Web) dalam kegiatan pembelajaran daring.					
12.	Materi yang ada pada bahan ajar virtual (Web) terlihat jelas.					
13.	Materi dan soal yang diberikan mudah dipahami					
14.	saya puas dengan bahan ajar berbasis pembelajaran virtual (Web) ini.					

Keterangan :

Untuk penilaian angket berilah tanda ceklis/centang pada kolom (√)

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

b. Pengembangan

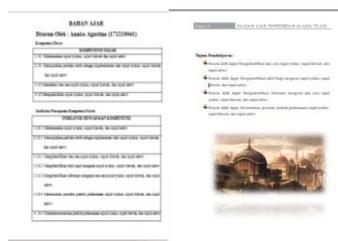
1) Pengembangan Bahan Ajar

- a) Buka Software Microsoft Word
- b) Buatlah desain cover awal pada bahan ajar



Gambar 10. Tahap awal pengembangan bahan ajar

- c) Bahan Ajar disusun berdasarkan KD, Indikator dan Tujuan



Gambar 11. Bahan Ajar disusun berdasarkan kompetensi

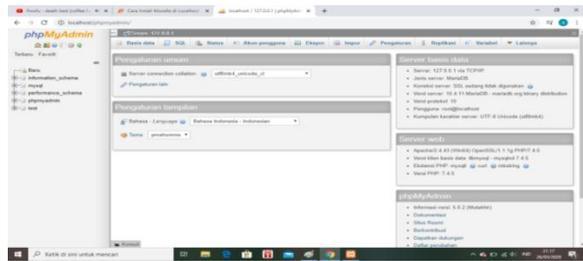
- d) Selanjutnya membuat bahan ajar mengenai macam-macam sujud



Gambar 12. Susun Materi yang akan dibahas

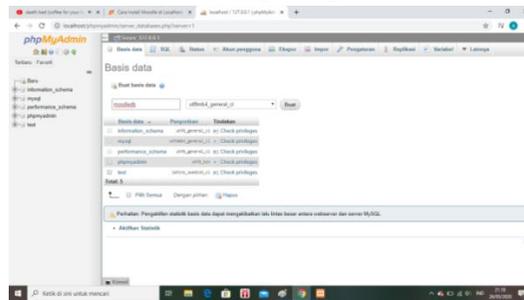
2) Pengembangan pembelajaran Virtual (Web)

a) Ketik di browser seperti ini localhost/phpmyadmin



Gambar 13. Tampilan Localhost

b) Buatlah database seperti gambar



Gambar 14. Tampilan Database

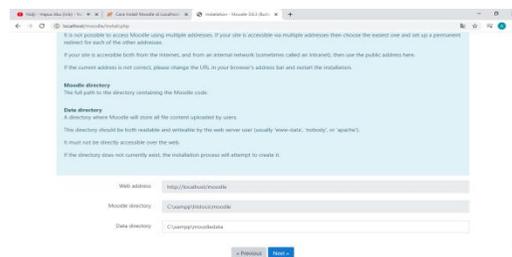
c) Tahap instalasi pilihlah bahasa inggris yang mudah di



mengerti

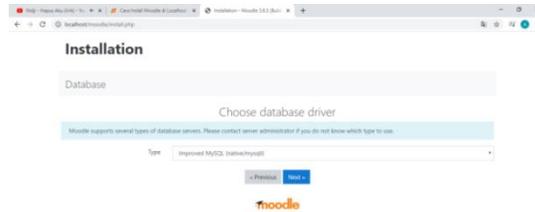
Gambar 15. Tahap Install

d) Pilih directory (tempat penyimpanan) penyimpanan seperti gambar dibawah ini



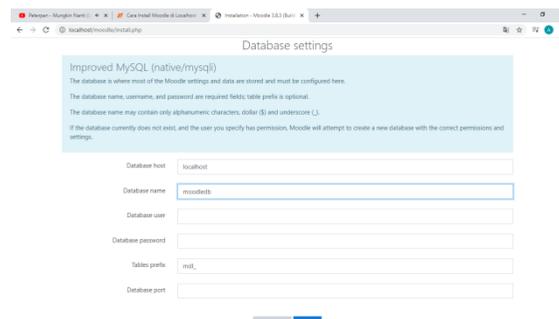
Gambar 16. (masih dalam tahap install) selanjutnya pilih directory

e) Pilih bahasa pemrograman php native karena hanya itu yg mendukung karena kita menggunakan phpmyadmin



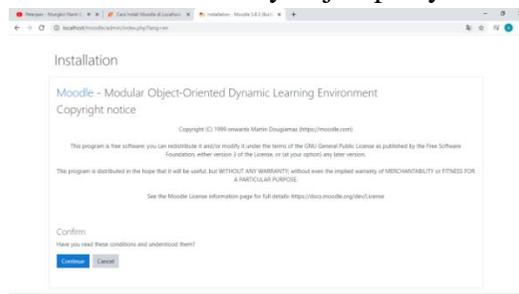
Gambar 17. Proses Install

- f) Ketikkan sesuai gambar di bawah ini untuk kelangsungan instalasi



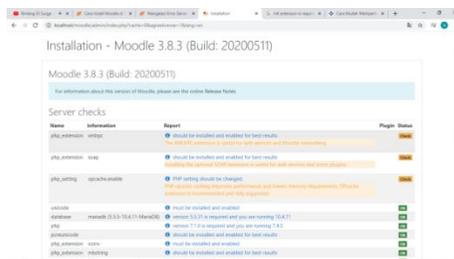
Gambar 18. Penampilan web dalam proses instalasi dengan mengisi form yang tersedia

- g) Klik OK untuk menyetujui persyaratan dari moodle nya



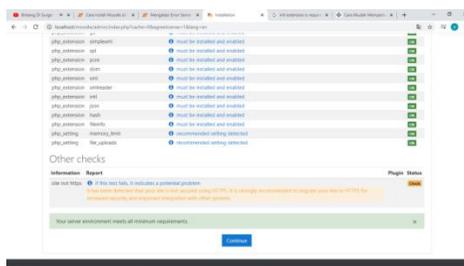
Gambar 19. Tampilan menyetujui dari Web

- h) Tunggu saja sampai tahap instalasi selesai dan tidak ada masalah.



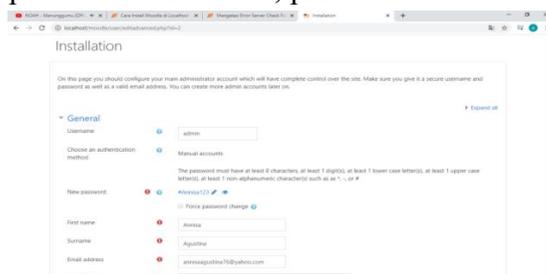
Gambar 20. Tampilan tahap instalasi tahap 2

- i) Jika semua tahap instalasi sudah OK maka klik continue akan seperti gambar dibawah ini.



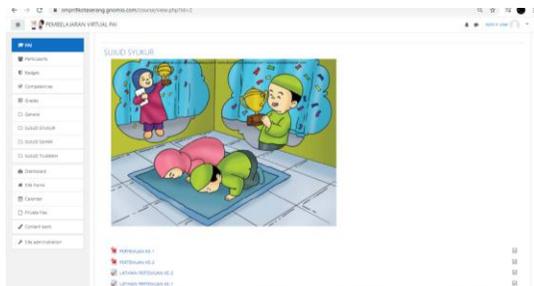
Gambar 21. Tampilan tahap Install tahap ke 2 selesai akan berwarna hijau semua

- j) Jika sudah maka tampilan system adalah untuk mengisi data” seperti nama username, password dan lain”



Gambar 22. Tampilan awal ketika membuat pembelajaran virtual (Web)

- k) Jika sudah maka pembelajaran virtual (Web) siap digunakan



Gambar 23. Pembelajaran Virtual Web siap digunakan

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun analisis data yang dilakukan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut :

1) Analisis Daftar Deskriptif

Data kualitatif berupa saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Data-data tersebut di analisis secara deskriptif dan digunakan untuk pertimbangan dan perbaikan dalam pengembangan media.

2) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian kualitas produk diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta dari angket usability yang diberikan kepada siswa. Penilaian kualitas produk pada akhirnya dijabarkan secara kualitatif, sehingga data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

3) Validasi ahli media, ahli materi, guru dan Uji Lapangan oleh Siswa

Pemberian penilaian berdasarkan skala likert, alternatif pemberian jawaban yang diberikan adalah :

Tabel 8. 1 Ketentuan Pemberian Nilai

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
TS (Tidak Setuju)	3
N (Netral)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Rata-rata penilaian yang diperoleh kemudia dikonversi menjadi kategori kelayakan produk di dasarkan pada tabel klasifikasi Widoyoko sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai kualitas media. Widoyoko menjelaskan jika tabel klasifikasi disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval sehingga perhitungan konversi dapat dilihat sebagai berikut:

Skor tertinggi (ideal) =5

Skor terendah =1

Jumlah kelas/klasifikasi=5

Jarak interval = $(5-1)/5 = 0,8$

Berdasarkan hitungan diatas maka diperoleh tabel klasifikasi dengan jarak interval 0,8 yang ditabulasikan pada tabel berikut ini :

Tabel 9.1 Klasifikasi Kelayakan Ahli

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
>4,20 s/d 5,00	Sangat Layak
>3,40 s/d 4,20	Layak
>2,60 s/d 3,40	Kurang Layak
>1,80 s/d 2,60	Tidak Layak
1,00 s/d 1,80	Sangat Tidak Layak