

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)*, penelitian yang menghasilkan suatu produk atau mengembangkan produk yang sudah ada dan menguji efektivitas produknya. Sesuai dengan pendapat Sugiyono *research development (R&D)* metode penelitian yang digunakan untuk untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut.¹ Sedangkan menurut Sukmadinata *research development (R&D)* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.² Peneliti memilih metode ini karena bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji efektivitas produk dalam kegiatan pembelajaran.

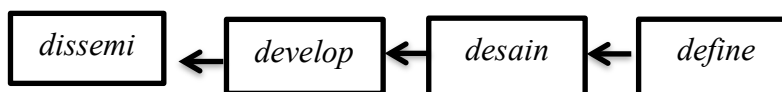
Menurut Arifin prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk.³

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407

² Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011) 9

³ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bansung: Pt Remaja Rosdakarya, 2011) Bab 6, 6.

Tahap yang digunakan dalam penelitian hanya menggunakan 4 tahapan dari Thiagarajan. Penelitian ini akan dilakukan di MTS Al-Jauharotunnaqiyah Kabupaten. Serang kelas 7. Menurut thiagarajan ada 4 tahapan penelitian dan pengembangan yang di singkat dengan 4 D, yaitu:



Tahap “*define*” yaitu tahap studi pendahuluan, baik secara teoritik maupun empirik. meliputi kajian pustaka untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang berhubungan dengan video pembelajaran dan pengembangannya., sedangkan pengamatan dan observasi kelas 7 di MTS Al-Jauharotunnaqiyah pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist, tahap “*desain*” merancang model dan prosedur pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio*. secara konseptual-teoritik, tahap “*developer*” melakukan kajian empirik tentang pengembangan produk awal, melakukan validasi untuk validasi produk dengan ketentuan tertentu berdasarkan penelitian berupa instrumen yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan, siswa, kelas 7 selaku responden, saran atau masukan serta kritikan para ahli terkait dengan keabsahan media dan penggunaan media tersebut dan revisi dilakukan setelah validasi sehingga akan memperoleh masukan dari para ahli yang akan bermanfaat dalam melakukan revisi. Hal ini bertujuan agar video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* siap digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, tahap “*disseminate*” menyebarluaskan hasil akhir ke sample yaitu 26 murid kelas 7 di Mts Al-Jauharotunnaqiyah yang dijadikan sebagai sampel.⁴

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

⁴ Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan, (Bansung: Pt Remaja Rosdakarya, 2011) Bab 6. 7

Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Jauharotunnaqiyah yang beralamatkan di jalan Tasikardi Ds. Pegadingan Kec. Keramatwatu Kab. Serang tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 26.

2. Waktu Penelitian

Tabel. 3. 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	BULAN						
		2020					2021	
		08	09	10	11	12	01	02
1	-Wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadist	V						
	-Penyusunan proposal	V						
2	-Sidang proposal		V					
	-Penyusuna pendahuluan		V					

3	-Penyusunan landasan teori			v				
	-Penyusunan metodologi penelitian				v			
	-penelitian ke sekolah				v			
4	-Validasi ahli media						v	
	-Validasi ahli materi						v	
	-penelitian ke sekolah						v	
5	-Penyusunan bab 4 & 5							v
	-Penyusunan bagian muka skripsi							v

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sukardi populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian.

Jadi populasi adalah semua anggota kelompok manusia...yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.⁵ Populasi dalam penelitian ini murid di Mts Al-Jauharotunnaqiyah yang dijadikan sebagai populasi yang berjumlah 135 murid.

2. Sampel

Menurut Sukardi sampel adalah mengambil sebagian dari jumlah populasi yang ada untuk diambil datanya untuk di analisis.⁶

Menurut Sugiyono teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara *simple random sampling* yang di ambil secara acak karena populasi bersifat homogen dan setiap populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel.⁷ Maka dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil satu kelas untuk dijadikan sampel karena untuk mempersingkat waktu penelitian dan populasi yang bersifat homogen sehingga setiap murid Mts memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel, maka peneliti hanya mengambil sampel murid kelas 7 B di Mts Al-Jauharotunnaqiyah yang berjumlah 26 murid.

D. Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

5 Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2017) 53

6 Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, 54

7 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) 82.

a. Observasi

Menurut Sugiyono observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang maka observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga objek objek alam yang lainnya.⁸ Dengan melakukan observasi untuk memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi yang akan dijadikan objek penelitian untuk memperoleh data agar lebih akurat.

b. Wawancara

Menurut Sudaryono wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.⁹ Menggunakan wawancara yang digunakan peneliti untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti dan untuk memperoleh informasi dari tanggapan responden dengan cara tanya jawab agar lebih akurat data yang diperoleh. Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Quran Hadits.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) 145

⁹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016) 82

c. Kuesioner/Angket

Menurut Arifin kuesioner atau angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Dengan kata lain angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai permintaan pengguna.¹⁰ Kuesioner digunakan untuk analisis data berdasarkan pilihan jawaban, yang hasilnya digunakan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. kuesioner produk diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa.

2. Instrumen Penelitian

1. Kuesioner Validitas Produk Kepada Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran, sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Berikut bobot skor dari masing-masing jawaban dari skala likert dan kisi-kisi kuesioner kualitas produk yang diberikan kepada ahli media sebagai berikut:

¹⁰Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016) 77

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian

No	Skala	skor
1	Selalu	5
2	Sering	4
3	Kadang Kadang	3
4	Pernah	2
5	Tidak Pernah	1

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> yang digunakan dalam pembelajaran cocok dengan materi tajwid						
2	Pemilihan jenis huruf dalam video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> yang tepat						
3	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dapat digunakan						

	secara berulang						
4	Gambar yang di gunakan dalam video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> terlihat jelas						
5	Ketepatan pemilihan ukuran huruf yang digunakan dalam Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i>						
6	Suara dalam video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> terdengar jelas						
7	Ketepatan pemilihan warna begrund dalam video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i>						
8	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> mudah digunakan						
9	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> memudahkan guru untuk memberikan materi tajwid						
10	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> berkualitas						

11	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dapat menjelaskan materi abstrak						
12	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dapat mengatasi keterbatasan temat, waktu dan keadaan						
13	Video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dapat membantu murid untuk belajar secara mandiri						

2. Kuesioner Validitas Produk Kepada Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan bertujuan untuk melakukan uji kelayakan materi pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Materi makhorijul huruf sesuai dengan KI						

2	materi makhorijul huruf sesuai dengan KD						
3	materi makhorijul huruf sesuai dengan tujuan pembelajaran						
4	video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> mendukung pembelajaran tajwid secara berulang dengan mandiri						
5	video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dapat memperjelas materi tajwid						
6	Pemaparan materi makhorijul huruf sudah benar						
7	Penggunaan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dapat mempermudah murid dalam memahami materi tajwid						
8	Kecocokan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dengan materi tajwid						
9	video pembelajaran dengan						

	<i>software camtasia Studio</i> dapat memberikan persepsi dan pendapat yang sama kepada murid dalam pembelajaran tajwid						
10	Fungsi video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> tidak terbatas oleh ruang dan waktu						

3. Instrumen Validitas Produk Kepada Siswa

Tabel 3.5 Validitas Produk Kepada Siswa

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Penggunaan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> dapat mempermudah saya dalam memahami materi tajwid						
2	Tampilan gambar memperjelas materi makhorijul huruf						
3	Pengembangan video pembelajaran dengan <i>software</i>						

	<i>camtasia Studio</i> dapat memperjelas pemahan saya terhadap materi makhorijul huruf					
4	Dengan menggunakan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> saya dapat belajar sambil mempraktikan langsung materi tajwid					
5	Menggunakan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> membantu saya dalam belajar tajwid					
6	Penggunaan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> tidak terbatas oleh ruang dan waktu					
7	Menggunakan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> memudahkan saya dalam mengulang materi yang diajarkan guru					

8	Belajar tajwid menggunakan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> membuat materi lebih lama diingat						
9	Dengan menggunakan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> , saya jadi lebih cepat memahami materi tajwid						
10	Pengembangan video pembelajaran dengan <i>software camtasia Studio</i> bermanfaat untuk belajar tajwid						

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Alquran Hadis diambil garis besar isinya dan menarik kesimpulan secara umum dari hasil wawancara yang telah dianalisis oleh peneliti.

2. Analisis Validasi Produk Oleh Dosen Ahli Dan Responden

Langkah-langkah dalam menganalisis validasi produk oleh para ahli dan responden siswa adalah sebagai berikut:

- a. Data kualitatif dari skala likert pada lembar validasi ahli dan siswa diubah menjadi kuantitatif
- b. Ditabulasi semua data yang diperoleh untuk setiap butir penilaian yang tersedia dalam instrumen.
- c. Menghitung skor ideal dengan rumus:

Skor ideal atau kriterium = nilai skala tertinggi x jumlah responden

- d. Menghitung hasil pengumpulan data dengan menganalisis melalui perhitungan presentase dengan rumus:¹¹

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase kelayakan

f = skor yang diperoleh

n = skor ideal tertinggi

100 = Bilangan tetap

- e. Mengkonversi skala pencapaian yang telah di isi kedalam presentase sebagai berikut:

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 94-95

Tabel 3.6 Kriteria Presentase Kelayakan

No	Kriteria	Presentase kelayakan
1	Sangat layak	>84% - 100%
2	layak	>68% - 84%
3	Cukup layak	>52% - 68%
4	Kurang layak	>36% - 52%
5	Sangat tidak layak	20% -36%

Penelitian ini kelayakan ditentukan dengan presentase minimal ">52%" dengan kategori "Cukup layak", Jadi jika hasil penelitian dari ahli media atau ahli materi yang telah dianalisis dengan memperoleh presentase minimal ">52%" maka pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* "cukup layak digunakan", sebaliknya jika presentase yang diperoleh dibawah "<52%" maka pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* "dianggap kurang layak digunakan", sehingga harus melakukan revisi atau perbaikan desain sampai media pembelajaran memenuhi syarat.