

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development* (R&D).

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.¹⁸

Tujuan utama dari riset dan pengembangan adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori akan tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk dimanfaatkan disekolah-sekolah atau lembaga-lembaga lainnya.¹⁹

Metode *Research and Development* (R&D) 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 penelitian dilakukan secara bertahap atau longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.²⁰

¹⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017),

¹⁹ Hamid Darmadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta , 2011) 6

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2015), 407

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

Penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang memaparkan bagan penelitian dan pengembangan yang merujuk pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya di peroleh produk media pembelajaran yang efektif.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang, yang beralamat di Jl pematang- nyapah km. 5 kec. Kragilan Kab. Serang. Subjek penelitian pembelajarannya yaitu siswa kelas X MIPA dengan jumlah anak 36 siswa

Pemilihan SMAN 1 Kragilan Kab. Serang sebagai tempat penelitian karena berdasarkan hasil survey yang dilakukan terdapat permasalahan terkait pembelajaran daring dimasa pandemi saat ini khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai memahami makna busana muslim/muslimah dan menutup aurat.

- 1) Penelitian ini berbasis *Reasearch and Development* (R&D) yang melibatkan peserta didik kelas X MIA dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa sebagai partisipan dan para ahli yaitu ahli media, desain media dan ahli materi untuk menilai produk dari hasil penelitian pengembangan ini. Sedangkan objek penelitian ini media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi mengenai mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian tahun 2020/2021.

C. Populasi dan sampel

Populasi adalah kelompok dimana seseorang peneliti memperoleh hasil penelitian yang dapat disamartakan. Populasi juga dapat diartikan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Meski peneliti mengambil 35 siswa kelas X MIA SMAN 1 Kragilan Kab. Serang yang dijadikan sebagai populasi

Sampel adalah sebagian saja dari seluruh jumlah populasi, yang diambil dari populasi dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat dianggap mewakili seluruh anggota populasi.

Sampel adalah sebagian dari subjek penelitian yang di pilih dan dianggap mewakili keseluruhan.²¹ Maka diambil kelas X MIA dengan jumlah 35 siswa.

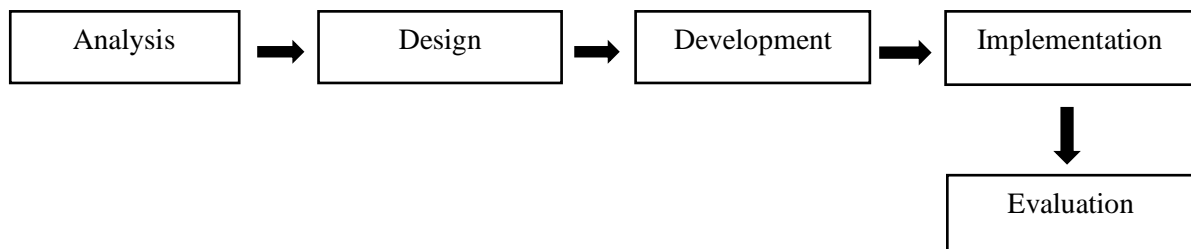
D. Rancangan penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu rancangan yang berisi langkah dan tindakan yang dilakukan dalam kegiatan penelitian pengembangan, sehingga informasi yang diperlukan mengenai masalah yang diteliti dapat dikumpulkan yang berisi langkah secara faktual.

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan. Yakni *Analysis (analisis)*, *Design (perencanaan)*, *Development (pengembangan)*, *Implementation (penerapan)*, *Evaluation (evaluasi)*.

Rancangan penelitian pengembangan menggambarkan langkah-langkah lengkap yang perlu diambil jauh sebelum pengembangan dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh dengan baik. Dapat dianalisis secara objektif, dan dapat di tarik simpulan yang tepat sesuai dengan masalah yang diteliti.²² Rancangan penelitian digunakan untuk melakukan proses pengembangan yang telah memodifikasi dari pengembangan model *R&D* melalui beberapa tahap, yaitu:

Bagan penelitian ADDIE



²¹ Jusuf Soewadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), 130-132

²² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, (Bandung : Rosda Karya,), 2011

Gambar 3.4 langkah-langkah penelitian ADDIE

Bagan diatas adalah gambaran dari langkah-langkah penelitian ADDIE, langkah dan pengembangan diawali dengan penelitian dan pengumpulan data, yang meliputi potensi masalah yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan atau observasi kelas, kuesioner dan wawancara dan pembuatan produk. Kemudian hasil produk tersebut dijadikan alat yang berguna untuk mengatasi masalah. Produk yang sudah dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validasi kepada ahli sesuai dengan bidangnya.

Prosedur penelitian pengembangan yaitu aturan khusus dalam pelaksanaan yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk, yang akan menjadi acuan dengan mengikuti langkah prosedur berikut yaitu:

1. Analysis (Analisis)

Analisis ini langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat, tahapan ini terdiri dari analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dipelajari oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan, analisis tersebut digunakan untuk mencari solusi permasalahan yang ditemukan.

- a. Tahap analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan tahap berupa wawancara. Wawancara ini mengacu pada analisis kebutuhan media pembelajaran dan kurikulum pada guru mata pelajaran pendidikan agama

islam kelas X SMAN 1 Kragilan. Berdasarkan hasil wawancara dalam konteks pengembangan media pembelajaran tahap analisis didapatkan:

- i. Analisis kurikulum, kurikulum yang berlaku di SMAN 1 Kragilan saat ini adalah kurikulum 2013. Sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk mendukung pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum 2013.
- ii. Analisis metode pembelajaran, berdasarkan hasil wawancara didapatkan siswa di SMAN 1 Kragilan kurang antusias mengikuti pelajaran karena metode yang digunakan oleh guru menggunakan ceramah dan siswa kurang suka membaca buku karena beranggapan cepat bosan. Sehingga memerlukan media pembelajaran pendukung yang menampilkan ilustrasi video, gambar, dan evaluasi pembelajaran yang menarik agar menambah motivasi peserta didik dalam belajar.

2. Design (perencanaan)

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan pada tahap ini peneliti mulai menentukan solusi yang tepat yang berupa produk yang dituangkan dalam perencanaan. Peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan media articulate storyline, dan serta naskah untuk mempermudah proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

Setelah tahapan analisis kemudian tahap desain atau perancangan media pembelajaran articulate storyline berupa materi Mempertahankan Kejujuran sebagai Cermin Kepribadian, tahap desain terdiri dari:

1. Pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran

Bentuk penyajian media pembelajaran interaktif tersaji didalam tabel:

No	Bentuk penyajian	Keterangan
1.	Media pendukung pembuatan pembelajaran interaktif	<i>Articulate storyline</i>
2.	Bahasa	Indonesia
3.	Tampilan	<i>Background</i> : hijau tua Warna : hijau, merah, kuning Tombol navigasi: <i>flat icon</i>
4.	Ciri khas	Penggunaan <i>fla-icon design</i> sebagai tombol navigasi
5.	Penyajian media pembelajaran	Berupa file HTML5/ flash (berbasis web)

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi produksi, dan tahap memproduksi media pembelajaran interaktif berdasarkan naskah yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Fungsi naskah sangat penting karena sebagai panduan dalam memproduksi sebuah media. *Software* yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran interaktif ini adalah *Articulate Storyline*. Tahap pengembangan ini, sebelum diterapkan langsung dalam pembelajaran terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan validasi kepada ahli materi untuk menilai

apakah konten sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, serta ahli media untuk menilai kelayakan pembelajaran interaktif tersebut.

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk awal berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan produk awal dimulai dengan membuat desain media pembelajaran melalui *software articulate storyline*, memasukan konten materi, membuat video dan terakhir pembuatan media pembelajaran interaktif.



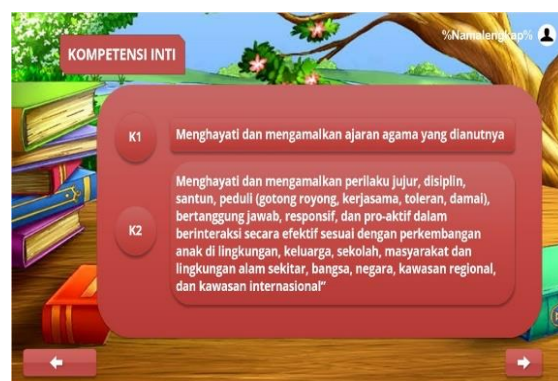
Halaman Awal



Halaman Menu



Halaman menu KI & KD



Halaman kompetensi inti



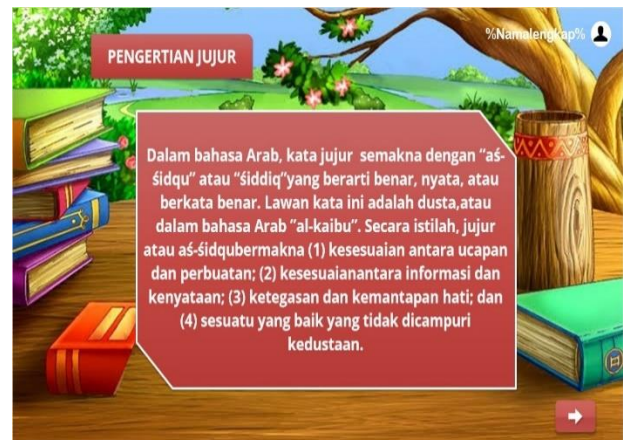
Halaman kompetensi inti



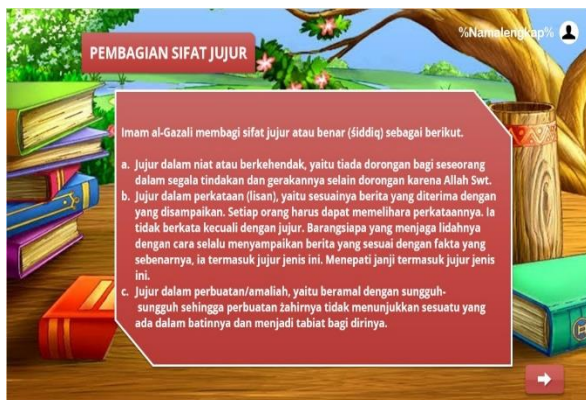
Halaman kompetensi Dasar



Halaman materi tentang kejujuran



Halaman materi tentang kejujuran



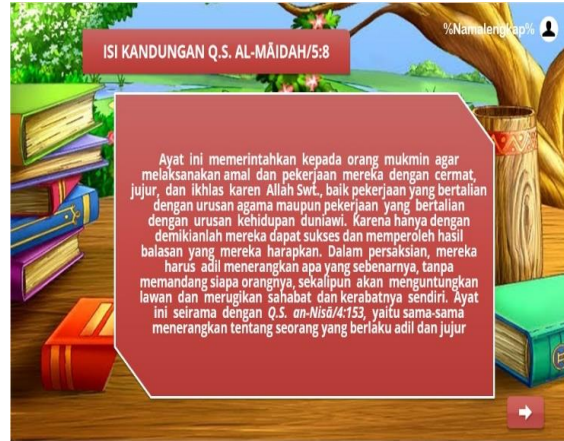
Halaman materi tentang kejujuran



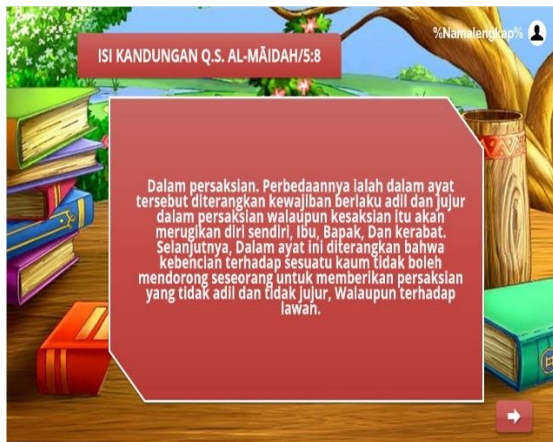
Halaman materi tentang kejujuran



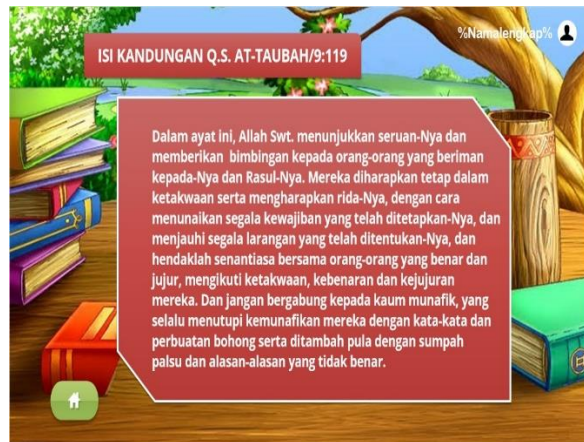
Halaman materi tentang kejujuran



Halaman materi tentang kejujuran



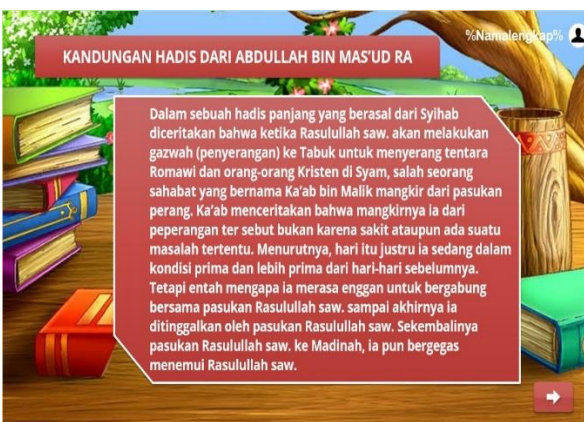
Halaman materi tentang kejujuran



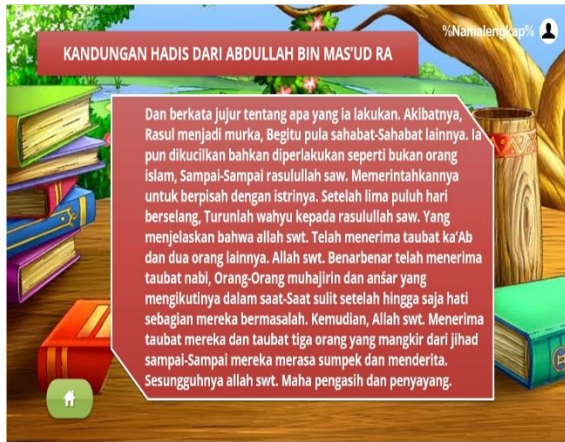
Halaman materi tentang kejujuran



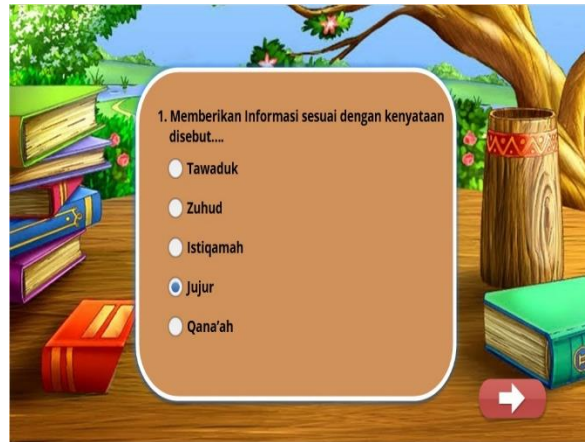
Halaman materi tentang kejujuran



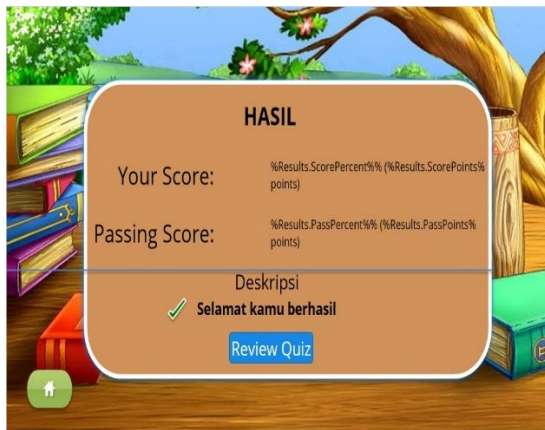
Halaman materi tentang kejujuran



Halaman materi tentang kejujuran



Halaman evaluasi



Halaman hasil evaluasi yang menyatakan berhasil

4. *Implementation* (penerapan)

Sebuah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam studi di kelas X MIA. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini dikarenakan hasil produksi

suatu media yang oleh pembuatnya dianggap baik, belum tentu efektif dalam proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari produk yang dibuat.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi media yang telah diimplementasikan yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pembelajaran interaktif media *articulate storyline*.

E. Prosedur Pengembangan

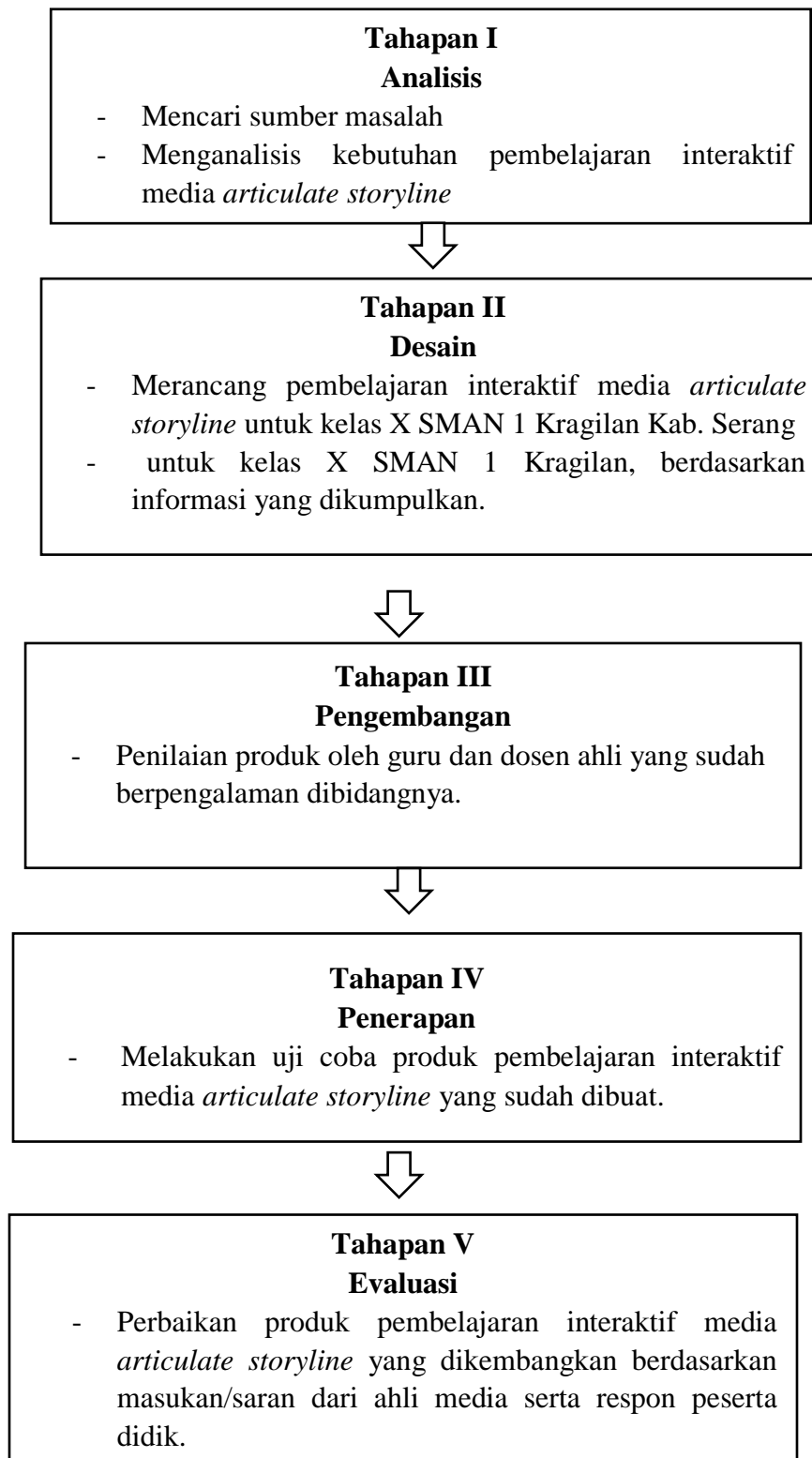
Prosedur penelitian dan pengembangan ini memodifikasi ADDIE. Robert Maribe Brach mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.²³ Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa pembelajaran interaktif media *articulate storyline* untuk siswa kelas X SMAN 1 Kragilan yang langkah-langkah penelitiannya mengambil lima tahapan, adapun lima tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 765.

Gambar 3.2

Model Pengembangan ADDIE

**Tahapan pengembangan pembelajaran Interaktif Media *articulate storyline*
untuk kelas X SMAN 1 Kragilan Kab. Serang**



F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipilih oleh peneliti ada dua yaitu wawancara dan kuesioner. Berikut dijabarkan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian. Berikut penjelasannya.

1. Pedoman wawancara

a. Wawancara guru mata pelajaran PAI

Tujuan peneliti menggunakan angket wawancara adalah untuk mendapat informasi mengenai sejauh mana minat dan perkembangan siswa kelas X MIPA SMAN 1 Kragilan, wawancara digunakan oleh peneliti bersifat non formal namun terstruktur, bersifat mencari informasi melalui tanya jawab, namun peneliti telah menyiapkan angket atau lembar wawancara saat mengajukan pertanyaan pada guru mata pelajaran PAI. Adapun angket atau lembar wawancara digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.1 kisi-kisi wawancara untuk guru mata pelajaran PAI

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 media pembelajaran PAI

Kisi- kisi di atas digunakan sebagai pedoman dalam melakukan wawancara kepada guru PAI.

b. Wawancara siswa kelas X MIPA SMAN 1 Kragilan.

Kegiatan wawancara selanjutnya dilakukan kepada siswa SMAN 1 Kragilan untuk mendapatkan informasi tentang ketersediaan bahan ajar PAI, kegunaan bahan ajar PAI. Adapun angket atau lembar wawancara yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Sebagai berikut.

Tabel 3.2 kisi-kisi wawancara siswa kelas X MIPA

No	Indikator
1.	Kegiatan pembelajaran PAI dikelas
2.	Kesulitan yang di alami siswa dalam pembelajaran PAI
3.	Penggunaan media yang digunakan dalam pelajaran PAI
4.	Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran PAI yang di gunakan
5.	Harapan siswa terhadap media pembelajaran PAI yang akan di kembangkan

Kisi-kisi diatas di gunakan sebagai pedoman dalam melakukan wawancara kepada siswa kelas X di SMAN Kragilan.

c. Pedoman observasi

Observasi ini dilakukan dalam rangka memantau kegiatan pembelajaran PAI di kelas, serta penggunaan media *articulate storyline* pada mata pelajaran PAI menjadi sumber belajar siswa. Kisi-kisi observasi pembelajaran PAI

Tabel 3.3 kisi-kisi observasi pembelajaran PAI

No.	Kisi-kisi observasi	Objek yang diamati

1.	Ketersediaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran
2.	Penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PAI di dalam kelas
3.	Cara penggunaan media pembelajaran yang di gunakan	Guru menjelaskan cara penyampaian media pembelajaran PAI
4.	Kesulitan yang di alami siswa dalam memahami bahan ajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi dari media pembelajaran PAI yang digunakan

Kisi-kisi diatas digunakan sebagai acuan pedoman observasi mencakup beberapa aspek diantaranya ketersediaan media pembelajran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, cara penggunaan media pembelajaran dan kesulitan yang di alami.

d. Pedoman angket

Angket ini digunakan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan atau sebagai penilaian sebagai produk berdasarkan penilaian dari dosen ahli, guru, siswa. Berikut dipaparkan kisi-kisi kuesioner validitas produk yang diberikan kepada dosen ahli, guru, dan siswa. Berikut dijabarkan kuesioner pada masing-masing validitas.

a). Angket validitas kepada praktisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Instrumen kepada praktisi pembelajaran di tinjau dari berbagai aspek yaitu kesesuaian materi, kemudahan, manfaat. Berikut kisi-kisi instrumen validitas ahli pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 3.4 angket validitas kepada praktisi pembelajaran PAI

No.	Kriteria
1.	Kefektifan dan keefesien pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> di gunakan pada materi mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian
2.	Kemudahan siswa dalam memahami dengan menggunakan media <i>articulate storyline</i> sesuai kemampuan siswa
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan siswa
4.	Uraian materi mudah dipahami
5.	Kemudahan membaca berdasarkan ukuran dan jenis huruf huruf yang di gunakan dalam pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> sesuai dengan kemampuan siswa
6.	Keruntutan penyajian materi
7.	Kejelasan isi materi
8.	Kesesuaian teks dengan gambar
9.	Kemenarikan gambar dalam pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i>
10.	Kemudahan siswa menerima pesan melalui pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i>
11.	Kesesuaian pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> secara keseluruhan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

b). Angket validitas kepada desain ahli media

Instrumen untuk ahli media ditinjau dari bebrapa aspek yaitu media, teks, dan kemudahan. Berikut kisi-kisi intrumen validasi ahli desain media.

Tabel 3.5 angket untuk ahli media

No.	Kriteria
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi
2.	Ketetapan jenis huruf yang di gunakan
3.	Ketetapan ukuran huruf yang di gunakan
4.	Tata letak tulisan sesuai
5.	Gambar yang digunakan menarik
6.	Kesesuaian gambar dengan materi
7.	Ketepatan menetapkan gambar
8.	Tampilan media <i>articulate storyline</i> secara keseluruhan
9.	Penggunaan warna pada desain media <i>articulate storyline</i>
10.	Layout pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> menarik

c). Angket validasi kepada ahli materi

Instrumen ahli materi di tinjau dari berbagai aspek yaitu kesesuain materi dan kualitas materi. Berikut kisi-kisi instrumen validasi kepada ahli materi

Tabel 3.6 angket untuk ahli materi

No.	Kriteria
1.	Kesesuain materi dengan KI, KD, dan Indikator
2.	Bahasa yang digunakan dalam uraian pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> sesuai dengan kemampuan siswa
3.	Kemudahan dan kemenarikan bahasa yang di gunakan dalam pembelajaran

	interaktif media <i>articulate stroyline</i>
4.	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dengan tingkat perkembangan siswa
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan siswa
6.	Isi materi dapat memberikan daya tarik kepada siswa
7.	Kejelasan teks dan gambar
8.	Media ini memudahkan dalam mengajar
9.	Kesesuain pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> dengan isi materi secara keseluruhan
10.	Kemudahan siswa menerima pesan melalui media pembelajaran interakti <i>media articulate storyline</i>

d). Angket untuk siswa kelas X MIA SMAN 1 Kragilan

Instrumen untuk siswa ditinjau dari beberapa aspek yaitu kemenarikan dan tampilan.

Berikut kisi-kisi aspek penilaian siswa.

Tabel 3.7 angket tentang media *articulate storyline* untuk siswa kelas X MIA

No.	Kriteria
1.	Apakah kamu merasa senang saat pembelajaran dimulai menggunakan media <i>articulate storyline</i>
2.	Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) materi mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian menggunakan pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i>
3.	Apakah kalian tertarik untuk mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) materi mempertahankan

	kejujuran sebagai cermin kepribadian
4.	Apakah materi pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) materi mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian menggunakan media <i>articulate storyline</i> menarik
5.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam pembelajaran PAI menggunakan media <i>articulate storyline</i> menarik
6.	Apakah materi yang disampaikan pada pembelajaran interaktif menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini menarik
7.	Bagaimana tulisan/teks yang ada di dalam pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> ini apakah menarik
8.	Bagaimana warna atau gambar pada pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> ini, apakah menarik
9.	Apakah kalian tertarik belajar PAI dalam materi mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian menggunakan contoh melalui <i>audio-video</i>
10.	Bagaimana perasaan kalian setelah belajar dengan pembelajaran interaktif media <i>articulate storyline</i> ini,apakah kalian tertarik

G. Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, maka teknik atau langkah-langkahnya yang di gunakan dalam penelitian ini dalah sebagai berikut:

1. Obeservasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik

dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.²⁴

Obsevasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang lain, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam lain.²⁵

Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data menyatakan terus sebagai sumber data, bahwa peneliti sedang melakukan penelitian.²⁶ Dengan observasi ini terus terang menghindari kalau sesuatu data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jelas secara langsung non-tes yang dilakukan melalui percakapan dengan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung. Wawancara ini dilakukan kepada guru bidang pendidikan agama Islam, karena guru mata pelajaran yang lebih mengetahui situasi dan kondisi serta mengetahui kemampuan siswa kelas X MIA SMAN 1 Kragilan, selain dengan guru, wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas X MIA SMAN 1 Kragilan.

3. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

²⁴Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2011), 153

²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014), 145

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Reseach)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), cet ke-3, 226

terteulis kepada responden untuk dijawabnya.²⁷ Kuesioner yang akan dibuat oleh peneliti akan diberikan kepada dosen ahli, guru mata pelajaran dan siswa kelas X MIA SMAN 1 Kragilan.

H. Teknik analisis data

a. Analisis wawancara guru dan siswa

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di transkripkan secara runtut dan di ambil garis besar isinya, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan secara umum dari hasil wawancara yang telah dianalisis oleh peneliti.

b. Analisis validasi produk oleh dosen ahli dan praktisi pembelajaran

Hasil analisis data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan deskriptif kualitatif yang menetapkan produk yang berupa pembelajaran interaktif media *articulate storyline*, data yang dikumpulkan melalui instrumen pada saat uji coba dianalisis menggunakan statistik. Untuk menganalisis data pada validasi oleh materi ahli media dan siswa terhadap media pembelajaran, maka terlebih dahulu merubah hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa yang masih berbentuk huruf di ubah menjadi skor. Berikut ini kriteria penskoran angket validasi .

Tabel 3.8 pedoman pemberian skor dosen ahli dan praktisi pembelajaran

Jawaban	Angka
Sangat sesuai	5
Sesuai	4

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet 10, (Bandung: Alfabeta, 2012), 24

Cukup sesuai	3
Kurang sesuai	2
Sangat kurang sesuai	1

Untuk menghitung hasil penilaian yang dilakukan validator, maka menggunakan rumus Likert, dengan menentukan skor kriterium/ skor ideal.²⁸

Dalam hal ini responden hanya memberikan checklist (√) pada jawaban yang paling sesuai.

c. Analisis data instrumen validasi ahli media

Hasil analisis data pada penilaian ini adalah dengan menggunakan deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil produk yang berupa pembelajaran interaktif media *articulate storyline*. Data yang dikumpulkan melalui instrumen pada saat uji coba dianalisis menggunakan statistik. Untuk menganalisis data pada valid.

Ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap media pembelajaran, maka terlebih dahulu merubah hasil penelitian ahli materi, ahli media, dan siswa yang masih berbentuk huruf dirubah menjadi skor. Dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 4.1 pedoman pemberian skor kepada ahli media

Jawaban	Angka
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup sesuai	3

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kauntitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet ke -10, (Bandung, Alfabeta, 2012), 305

Kurang setuju	2
Sangat kurang setuju	1

Untuk menghitung hasil penilaian yang dilakukan oleh validator maka menggunakan rumus Likert dengan menentukan skor kriterium atau ideal.²⁹ Skor ideal adalah skor tertinggi dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : presentase kelayakan

X : jumlah pengumpulan skor

Y : skor ideal

Untuk dapat memberikan makna pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut. Tabel dibawah ini merupakan kriteria tingkat pencapaian dalam bentuk persen.³⁰

Tabel. 4.2 pedoman pemberian skor

Tingkat pencapaian pada persen	kategori
81 % - 100 %	Sangat layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup layak
21 % - 40 %	Kurang layak
0 % - 20 %	Tidak layak

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kauntitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet ke -10, (Bandung, Alfabeta, 2012), 305

³⁰ Ridwan dan Akdon, *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*, (Bandung : Alfabeta, 2009), 18

d. Analisis data dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran

Instrumen penelitian siswa terhadap media pembelajaran dan tanggapan siswa setelah menggunakan skala Likert, sehingga masing-masing pilihan jawaban dari data kualitatif di ubah dalam data kuantitatif terlebih dahulu di gunakan sebagai hitungan sebagai berikut:³¹

Tabel 4.3 pemberian skor terhadap tanggapan siswa

Jawaban	Angka
Sangat menarik	5
Menarik	4
Cukup menarik	3
Kurang menarik	2
Sangat tidak menarik	1

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 pilihan responden pada item Sangat menarik
- 2) Skor 4 untuk kriteria menarik dengan pilihan responden pada item Menarik
- 3) Skor 3 untuk kriteria cukup menarik dengan pemilihan responden pada item Cukup menarik

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kauntitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet ke -10, (Bandung, Alfabeta, 2012), 307

- 4) Skor 2 untuk kriteria kurang menarik dengan pemilihan responden pada item Kurang menarik
- 5) Skor 1 untuk kriteria sangat tidak menarik dengan pemilihan responden pada item Sangat tidak menarik.