

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

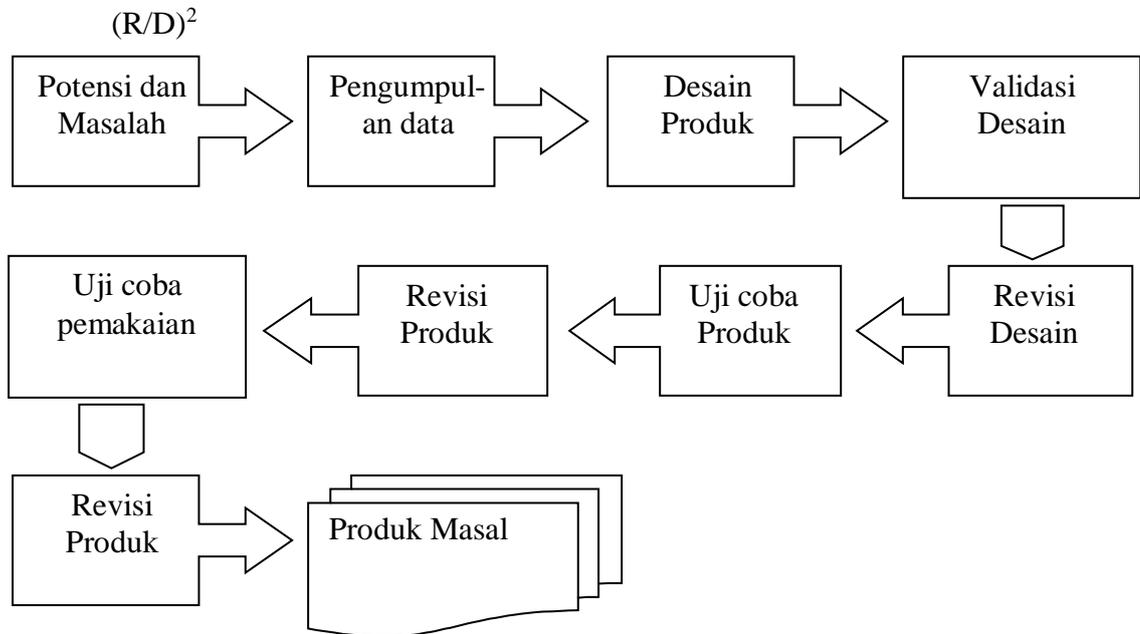
Seiring majunya dunia pendidikan di Indonesia, guru-guru dituntut dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa. Guru sebagai fasilitator dalam kelas diharapkan mampu menganalisis kebutuhan siswanya dan memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa. Untuk itulah, guru diharapkan mampu mengembangkan suatu produk pembelajaran yang memiliki nilai tambah dalam memaksimalkan potensi dan hasil belajar siswa. Untuk dapat mengembangkan suatu produk yang bermanfaat, guru harus menggunakan metode-metode ilmiah melalui langkah-langkah terstruktur dalam suatu penelitian yang disebut *research and development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Dalam penelitian ini kami menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam media pembelajaran PAI materi nabi dan rasul untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III Zaitun SD Muhammadiyah Manyar Gresik tahun Pelajaran 2019/2020.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), 407.

B. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development*



Gambar 3.1

C. Hipotesis (Produk yang akan dihasilkan)

Menurut Sutrisno Hadi dikatakan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan yang mungkin benar dan mungkin salah, dia akan ditolak jika salah atau palsu dan akan diterima jika fakta-faktanya itu membenarkan.³ Jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Jadi hipotesis adalah kesimpulan yang belum final, artinya harus dibuktikan kebenarannya.⁴

² *Ibid.*, 409.

³ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Yasbit Psikologi UGM, 1981), 63.

⁴ Winarno Surachmad, *Dasar dan Teknik Riset*, (Bandung: Tarsito, 1975), 58.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a) Ha: terdapat motivasi belajar
- b) Ho: tidak terdapat motivasi belajar

D. Prosedur Pengembangan

1. Pengembangan Produk

a. Desain Pengembangan

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*research and development/ R&D*). Produk dalam penelitian ini berbentuk *flash card* (kartu bergambar) pendidikan agama Islam materi nabi dan rasul yang berjumlah 25 kartu yang akan diberi nama *Muslim Cards "25 Prophets in Islam"*.

b. Subjek Pengembangan

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua ahli desain dan ahli materi. Dan siswa kelas III Zaitun SD Muhammadiyah Manyar Gresik tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 28 siswa.

c. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan 4 metode, yaitu observasi, angket, interview, dan dokumentasi. Untuk lebih jelasnya teknik yang peneliti lakukan dalam

pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap *gejala-gejala* yang tampak pada obyek penelitian.⁵ Sedangkan menurut Winarno Surahmad, observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala-gejala subyek yang diteliti.⁶

Jadi metode observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung di SD Muhammadiyah Manyar Gresik. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kegiatan proses pembelajaran.

2. Angket

Angket adalah sebuah metode didalamnya sebuah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang yang diketahui, sedangkan metode angket ini, peneliti menggunakan angket langsung dengan tipe tertutup. Responden tinggal memilih jawaban ya respon atau komentar tersedia dengan membutuhkan tanda silang (X) sesuai dengan keadaan yang diketahui.

⁵ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta), 158

⁶ Winarno Surahmad, *Penelitian Ilmiah* (Bandung : Tarsinto, 1994), 162

Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi respon atau komentar siswa terhadap kegiatan pembelajaran PAI materi nabi dan rasul menggunakan media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode dalam pengumpulan data dengan cara mencatat dokumen atau catatan-catatan, metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang siswa, guru, nilai rapor atau nilai siswa, karyawan yang berhubungan dengan obyek ini.

4. Interview

Lexi. J. Moleong memberikan pandangan arti interview adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh 2 pihak yaitu pewawancara (interview) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewed) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.⁷

d. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket Media *Flash Card*

Instrumen ini digunakan untuk validasi terhadap media *flashcard* yang akan diberikan kepada tim ahli,

⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007), 184

antara lain ahli design, ahli isi (materi), dan ahli pembelajaran.

2. Angket Motivasi Belajar

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar terhadap materi nabi dan rasul pelajaran Al Islam kelas III sekolah dasar.

3. Pre Test dan Post Test

Peserta didik secara individu diberikan worksheet setelah penjelasan materi nabi dan rasul sebagai *pre-test* dan selanjutnya peserta didik akan diberikan *treatment* dengan menggunakan *flashcard* dan setelah itu diberikan kembali worksheet yang berbeda dengan topik yang sama.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah menganalisa data yang telah dikumpulkan, setelah data dapat terkumpul, kemudian akan di analisa dengan metode eksperimen yang termasuk dalam metode kuantitatif yang menggunakan *one-group pretest-posttest design*.⁸

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi treatment)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi treatment)

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2016), 112.

f. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan standar kebenaran suatu data hasil penelitian lebih menekankan pada data atau informasi daripada sikap dan jumlah orang.

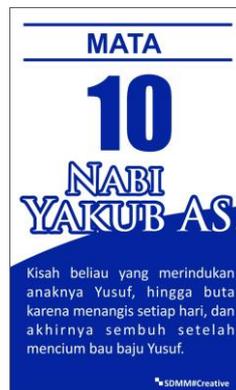
g. Validasi Desain

Pada tahap validasi, peneliti yang telah mendesain produk belum mengetahui apakah desain produk tersebut dapat diterapkan kepada siswa kelas III SD Muhammadiyah Manyar Gresik atau tidak. Oleh karena itu diperlukan validasi untuk menilai desain produk yang telah dihasilkan.

Peneliti menggunakan validasi pakar sebagai suatu evaluasi formatif. Desain produk yang dikembangkan ini akan divalidasi oleh tiga pakar yakni Kurikulum, Koordinator AI Islam, dan Koordinator IT Media. Validasi desain produk ini bertujuan untuk mendapat saran serta penilaian yang akan diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan serta perbaikan produk yang dilakukan.

2. Uji Coba Produk I**a. Desain Pengembangan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan akan divalidasi oleh tim desain, tim materi. Berikut ini hasil desain pengembangan:



Gambar 3.2



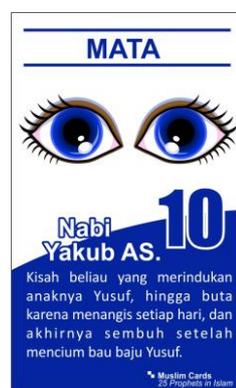
Gambar 3.3

Gambar di atas adalah contoh desain awal dari *flashcard* yang berjumlah 25 *flashcard* sebelum divalidasi oleh tim desain dan materi. Dari contoh *flashcard* di atas mendapatkan revisi desain yaitu:

1. Ilustrasi gambar dari *flashcard* belum ada.
2. Font di dalam *flashcard* agar lebih sesuai dengan visual anak-anak, contohnya arial.

3. Uji Coba Produk II

a. Desain Pengembangan



Gambar 3.4



Gambar 3.5

Gambar di atas adalah contoh desain dari *flashcard* yang berjumlah 25 *flashcard* setelah divalidasi oleh tim desain dan materi. Yang mana ada perubahan dari semula yang belum ada ilustrasi gambar menjadi ada ilustrasi gambar. Dan yang kedua dari yang font belum sesuai dengan visualisasi usia anak menjadi sesuai visualisasi.