

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

Dalam Bab III pada skripsi ini dibahas tentang metode pengembangan. Adapun metode pengembangan adalah sebagai berikut : 1) model desain pengembangan, 2) prosedur pengembangan, 3) uji coba produk. Yang dalam uji coba produk terdapat keterangan : 1) desain uji coba 2) subyek uji coba 3) jenis uji coba 4) instrumen pengumpulan data dan 5) teknis analisis data.

#### **A. Model Pengembangan**

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat di aplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Hasil Produk Pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan. Selain itu, produk hasil pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) yang berupa media presentasi dan web yang baik dapat mengatasi permasalahan belajar yang sering muncul dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

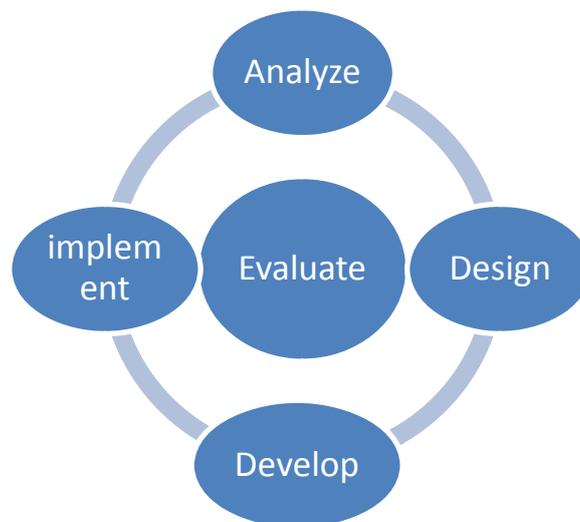
Salah satu media yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE.

---

<sup>1</sup> Donald Ary, Dkk. *Introduction to research in education*, Terj. Arif Furqon (Surabaya: Usaha Nasional, 1982) h.50

Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran.<sup>2</sup> ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu : Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implentation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain :

1. Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel.
2. Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis



**Gambar 3.1 Proses Model ADDIE**

---

<sup>2</sup> Molenda, M. *In search of the elusive ADDIE model*. Performance improvement, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technologi: An Encyclopedia*. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 2003. (<http://www.indian.edu>) diakses pada 25 Des. 13

Model ADDIE adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara yang sistematis.

### **1. Tahap Analisa ( Analyze)**

Pada tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan.<sup>3</sup> pada tahap analisis, pengembang mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajar saat ini seperti pengetahuan, ketrampilan dan perilaku dengan hasil yang diinginkan. Selain itu juga penting untuk mempertimbangkan karakteristik pembelajar. Tujuan, pengalaman dan bagaimana hal ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan sesuai dengan kebutuhan yang dicapai.

Tahap analisis merupakan suatu proses yang akan mendefinisikan apa yang akan dipelajari pelajar maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari kita harus mengetahui beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, melakukan analisis tugas oleh karena itu keluaran (output) yang akan dihasilkan adalah beberapa karakteristik pembelajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci berdasarkan kebutuhan.

Tahap analisa terdiri dari 2 tahap, yaitu : 1) analisis kerja (performance analysis) pengembangan menganalisis ketrampilan, pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran, 2) analisis kebutuhan ( need

---

<sup>3</sup> A Robbert Raiser & John Depsey, *Trend and Issue in Instructional Design and Technology* (new jersey : Pearson Education. Inc ) h.19

analysis), pada langkah ini pengembang menganalisis kebutuhan dan permasalahan belajar yaitu berupa materi yang relevan, web pembelajaran, media presentasi, pembelajaran, strategi pembelajaran, motivasi belajar dan kondisi belajar.

## **2. Tahap Desain (Design)**

Pada tahap desain terdiri dari perumusan tujuan umum yang dapat diukur, mengklasifikasikan pembelajar menjadi beberapa tipe, memilih aktifitas pembelajar dan memilih media.<sup>4</sup> Pada tahap desain pengembang merencanakan tujuan belajar, proses penilaian, kegiatan pembelajaran dan isi pembelajaran. Tujuan biasanya di tetapkan untuk tiga domain, yaitu kognitif (berpikir), psikomotor (gerak) dan efektif (sikap) pertimbangan dalam proses ini meliputi kegiatan memilih media dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berbasis penggabungan (blended) .

Pada tahap ini yaitu mendesain bahan ajar sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan mahasiswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, dan yang terakhir mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) ini juga didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian peserta didik.

---

<sup>4</sup> A Robbert Raiser & John Depsey, *Trend and Issue in Instructional Design and Technology* (new jersey : Pearson Education. Inc ) , h.20

### **3. Tahap pengembangan ( Development )**

Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk pebelajar dan pengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan. Paa tahap pengembangan. Yaitu mengembangkan produk sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran, begitu pula dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran, semuanya harus disiapkan dalam tahap ini.

### **4. Tahap implementasi (implementation)**

Tahap implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pelatihan instruktur atau pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka desainer bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran.

### **5. Tahap evaluasi ( Evaluation)**

Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan apakah sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi desainer melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi / materi, media pembelajaran yang

dikembangkan serta evaluasi terhadap efektifitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

Pada langkah ini pengembang melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan dari peserta didik serta tanggapan terhadap kompetensi, pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended), jika kompetensi pengetahuan, ketrampilan dan sikap siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik maka pembelajaran berbasis penggabungan (blended) ini dinyatakan berhasil dan apabila tidak ada perubahan sama sekali atau semakin menurun hasil yang dicapai maka perlu dilakukan perbaikan kembali.<sup>5</sup>

## **B. Prosedur pengembangan**

Prosedur pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) mata pelajaran pendidikan agama Islam ini mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada. Model ini menggunakan 5 tahapan pengembang yakni :

### **1) Analisis**

Tahapan analisis terdiri dari dua tahapan yaitu : 1) analisis kinerja (performance analysis), pengembang menganalisis ketrampilan, pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran . 2) analisis kebutuhan (need analysis), pada langkah ini analisis kebutuhan dan permasalahan belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dihadapi oleh peserta didik di

---

<sup>5</sup> Dari internet: Robert Maribe Branch: *Intructional Design The Addie Aproach*.  
<http://www.zultigalt.com> (diakses pada 30 April 2014)

SMK Yesta Surabaya yaitu berupa materi yang relevan, buku ajar, strategi pembelajaran motivasi belajar dan kondisi belajar.<sup>6</sup>

## 2) Desain

Pada proses ini pengembang merekayasa model pembelajaran berbasis penggabungan (blended) sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus. Selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal yang digunakan untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Dan terakhir mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) juga didesain untuk memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian siswa.<sup>7</sup>

## 3) Pengembangan

Pengembangan berupaya menyusun dan merekayasa model pembelajaran berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari berbagai tahap sebelumnya. Pengembang memodifikasi model yang telah ada berupa *web* pembelajaran, media presentasi, panduan operasional siswa dan guru, serta menentukan model dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan penggabungan (blended).

## 4) Implementasi

Pada langkah ini pembelajaran berbasis penggabungan (blende) divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli, yakni ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran

---

<sup>7</sup> Lot, ADDIE: *intruactional design model*. <http://hab.wikipaces.com/file/view/addie/pdf>.. Texas : college station.2001. diakses pada 25 Des. 13

maka uji coba akan dilakukan pada uji coba perorangan kelompok kecil dan lapangan yaitu siswa SMK Yesta Surabaya dalam uji lapangan ini selain menggunakan angket sebagai pengumpul data, pengembang juga mengadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan.

### **5) Evaluasi**

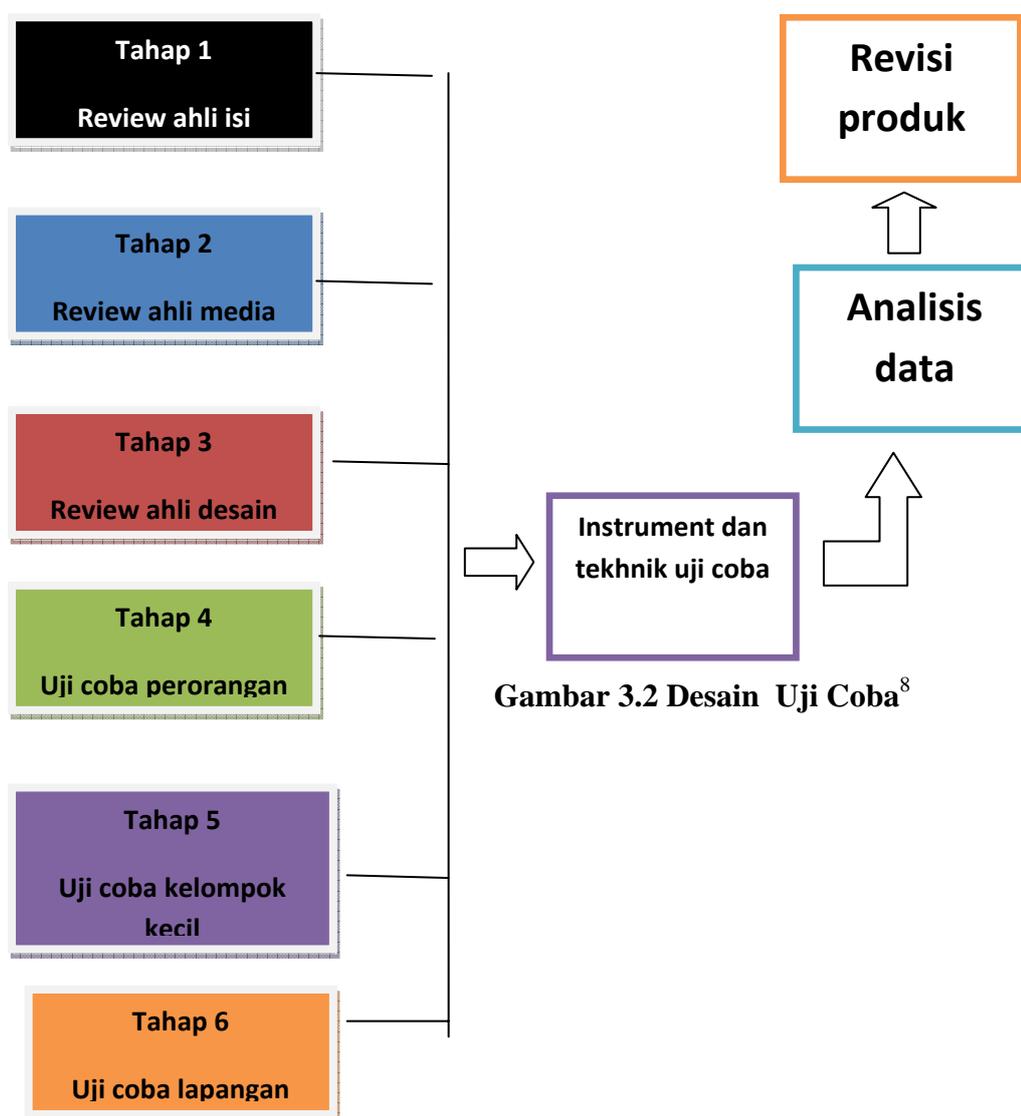
Pada langkah ini pengembang melakukan klarifikasi data yang didapat dari angket berupa tanggapan dari peserta didik, serta terhadap kompetensi, pengetahuan dan ketrampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisien, dan atau daya tarik produk yang dihasilkan . bagian tersebut meliputi 1) desain uji coba, 2) subyek uji coba, 3) jenis data, 4) instrument pengumpulan data, 5) teknis analisis data.

#### **1. Desain uji coba**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis pwnnggabungan (blended) yang valid. Adapun tahapan uji coba yang akan dilalui terdiri dari 6 tahapan seperti yang diuraikan pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Desain Uji Coba<sup>8</sup>

Uji ahli dalam pengembangan ini meliputi : Ahli isi yakni bapak Mahmud S.pdi. beliau adalah guru Pendidikan Agama Islam di SMK Yesta Surabaya, beliau dipilih menjadi ahli isi karena beliau adalah guru pengampu matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Yesta Surabaya. Ahli Media dan Desain di pilih Nisaul Barokatus Seliro Wangi. M.pd, beliau merupakan Dosen Teknologi

<sup>8</sup> Setyosari & sikhabuddin, *media pembelajaran*, (malang: elang emas ,2005), h. 64

Pembelajaran di Unesa dan Media Pembelajaran di Unisda. beliau ini juga penulis yang dalam bukunya juga memuat pembelajaran penggabungan (blended).

### **1. Jenis data**

Data yang telah dikumpulkan dibagi menjadi dua bagian yaitu : 1) tiga data dari evaluasi pertama, berupa data hasil review ahli isi, ahli media dan ahli desain, 2) dua data dari hasil dari guru dan peserta didik data tersebut diperoleh dari hasil review berupa tanggapan langsung pada angket dari ahli isi, ahli media, dan ahli desain, guru pengampuh dan peserta didik.

### **2. Instrumen**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, angket dipergunakan untuk mengumpulkan data dari subjek uji coba untuk keperluan kebaikan, angket bersifat tertutup dan terbuka, angket tertutup disediakan untuk reviewer dalam memberikan penilaian terhadap produk pengembangan berbasis penggabungan (blended) yang telah dikembangkan. Sedangkan angket bersifat terbuka disediakan untuk reviewer dalam memberikan saran yang tidak disediakan pilihanya dalam angket tertutup.<sup>9</sup>

Angket sebagai instrumen diberikan kepada tiga ahli, yaitu ahli desain pembelajaran, ahli isi dan ahli media pembelajaran. Angket diberikan kepada tiga ahli diatas bertujuan untuk memperoleh tanggapan tentang rancangan produk pengembangan berbasis (blended). Selain kepada para ahli, angket juga diberikan kepada peserta didik dalam uji perorangan, uji lapangan. Angket yang diberikan

---

<sup>9</sup> Nasution, *Metode Rearch*, (jakarta : Bumi Aksara,1996), h.17

kepada peserta didik bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari peserta didik mengenai produk pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended).

### 3. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang dipergunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan pada pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kualitatif.<sup>10</sup>

#### 1.1 Analisis statistik deskriptif

Untuk data kuantitatif, supaya dapat dibaca dalam bentuk informasi yang terstruktur maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus berikut.<sup>11</sup>

$$\text{Presentase nilai masing-masing instrumen} = \frac{\text{Jumlah nilai riil}}{\text{Jumlah nilai penuh}} \times 100\%$$

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing instrument adalah :

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
87,5 % - 100 %	Sangat baik
62,5 % - 87,49 %	Baik
37,7 % - 62,49 %	Cukup baik
12,50 % - 37,49 %	Kurang baik

<sup>10</sup> Ibid . h,42

<sup>11</sup> Praherdiono, *Media Pembelajaran*, (<http://www.tep.ac.id>) di akses 15 Desember 2013

0 % - 12,49 %	Tidak baik
---------------	------------

Untuk mengetahui tentang efektifitas hasil produk pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) pada mata pelajaran pendidikan agama islam ini, maka digunakan tehnik analisis diskriptif untuk mengolah data berdasarkan instrumen pengumpulan data, data kuantitatif dari instrumen penelitian ini dianalisis menggunakan presentasi nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus pada penjelasan diatas.<sup>12</sup>

### **1.2 Analisis deskriptif kualitatif**

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengola data dari hasil review ahli dan peserta didik, tehnik ini dilaksanakan dengan cara mengelompokan informasi-informasi data kualitatif yang berupa saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data ini di jadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) pembelajaran.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ary Donald, *introduction to research*, terj Ali Furqon (Surabaya : Usaha Nasional,2002), h.91

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitina suatu paktik pendekatan*, (jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.16