

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan efektivitasnya dapat diketahui melalui metode tersebut. (Sugiono, 2007) Gustiani (2019) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan produk atau layanan tertentu. Metode ini diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan proses pengajaran atau pembelajaran siswa dengan mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan Menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Pemilihan model ini didasarkan pada kesamaan karakteristik produk yang dihasilkan, yaitu Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Digital. (Dick et al., 1996) Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran melalui beberapa tahapan, yaitu perancangan produk, validasi produk oleh beberapa ahli, serta mendapatkan respons dari siswa dan guru.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan literasi informasi keagamaan berbasis digital bagi siswa tingkat SMP. Adapun tujuan utamanya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Literasi Informasi Keagamaan

Tujuan pertama adalah untuk memahami kebutuhan literasi informasi keagamaan di kalangan siswa SMP. Ini melibatkan analisis terhadap tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi keagamaan dari berbagai sumber.

Analisis:

- a. Melakukan survei dan wawancara dengan siswa, guru, dan orang tua untuk memahami tingkat pemahaman siswa tentang literasi informasi keagamaan.
- b. Meninjau kurikulum keagamaan yang berlaku untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam literasi informasi.

Teknik Pelaksanaan

- a. Menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mereka dalam mengakses dan menggunakan informasi keagamaan.
- b. Melakukan diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan guru agama untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang kebutuhan siswa.
- c. Analisis data yang diperoleh dari survei dan wawancara untuk mengidentifikasi pola dan tren.

2. Mengembangkan Materi Pembelajaran Berbasis Digital

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis digital, seperti modul interaktif, aplikasi mobile, dan konten multimedia lainnya. Materi ini akan disesuaikan dengan kurikulum keagamaan yang berlaku serta kebutuhan dan karakteristik siswa SMP.

Analisis:

- a. Menilai kebutuhan teknis dan konten yang relevan dengan kurikulum keagamaan.
- b. Mengidentifikasi platform digital yang paling sesuai untuk digunakan (misalnya, aplikasi mobile, modul interaktif, konten multimedia).

Teknik Pelaksanaan:

- a. Membentuk tim pengembang yang terdiri dari ahli pendidikan, desainer grafis, dan pengembang aplikasi.
- b. Merancang prototipe materi pembelajaran digital dan menguji coba pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik.
- c. Mengembangkan konten berdasarkan umpan balik dan hasil uji coba, kemudian mengintegrasikannya ke dalam platform yang dipilih.

3. **Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa**

Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan keterampilan digital siswa dalam mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi keagamaan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih mandiri dan kritis dalam memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan pembelajaran agama.

Analisis:

- a. Mengidentifikasi keterampilan digital yang diperlukan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi keagamaan.
- b. Menilai tingkat keterampilan digital siswa saat ini melalui tes dan observasi.

Teknik Pelaksanaan:

- a. Menyusun program pelatihan keterampilan digital yang mencakup pencarian informasi, evaluasi sumber, dan penggunaan teknologi untuk pembelajaran.
- b. Melaksanakan workshop dan sesi pelatihan bagi siswa, dengan panduan langsung dari fasilitator.
- c. Menyediakan sumber daya tambahan, seperti tutorial video dan materi bacaan, untuk mendukung pembelajaran mandiri.

4. **Menyediakan Akses yang Lebih Luas dan Merata**

Penelitian ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa, tanpa memandang latar belakang sosial dan ekonomi, memiliki akses yang sama terhadap materi pembelajaran keagamaan berbasis digital. Ini termasuk penyediaan perangkat dan infrastruktur pendukung yang memadai.

Analisis:

- a. Menilai ketersediaan dan aksesibilitas perangkat teknologi di kalangan siswa, termasuk hambatan ekonomi dan geografis.
- b. Meninjau infrastruktur pendukung di sekolah, seperti koneksi internet dan perangkat komputer.

Teknik Pelaksanaan:

- a. Mengajukan bantuan atau kerjasama dengan pemerintah dan organisasi non-pemerintah untuk menyediakan perangkat dan infrastruktur yang diperlukan.
- b. Mengimplementasikan solusi teknologi yang terjangkau dan mudah diakses, seperti aplikasi mobile yang dapat digunakan secara offline.
- c. Melakukan distribusi perangkat (seperti tablet) secara merata kepada siswa yang membutuhkan.

5. Mengukur Efektivitas Penggunaan Materi Digital

Setelah materi pembelajaran dikembangkan dan diimplementasikan, tujuan selanjutnya adalah untuk mengukur efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan literasi informasi keagamaan siswa. Evaluasi ini akan melibatkan berbagai metode, termasuk survei, wawancara, dan tes tertulis.

Analisis:

- a. Menetapkan indikator keberhasilan untuk literasi informasi keagamaan, seperti pemahaman konsep, keterampilan evaluasi sumber, dan penggunaan teknologi.
- b. Merancang alat evaluasi yang sesuai, seperti survei, tes tertulis, dan wawancara.

Teknik Pelaksanaan:

- a. Melakukan pengujian awal dan akhir pada kelompok siswa yang menggunakan materi digital untuk mengukur peningkatan keterampilan.
- b. Mengumpulkan data melalui survei dan wawancara untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan efektivitas materi.
- c. Menganalisis hasil evaluasi dan membuat laporan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan area yang perlu diperbaiki.

6. Mendorong Kolaborasi Antar Pihak Terkait

Penelitian ini bertujuan untuk melibatkan berbagai pihak terkait, seperti guru, orang tua, dan komunitas agama, dalam pengembangan dan implementasi literasi informasi keagamaan berbasis digital. Kolaborasi ini diharapkan dapat

memperkaya materi pembelajaran dan mendukung keberhasilan program secara keseluruhan.

Analisis:

- a. Mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dan potensi kontribusi mereka dalam pengembangan dan implementasi program.
- b. Menilai kebutuhan komunikasi dan koordinasi antar pihak terkait.

Teknik Pelaksanaan:

- a. Mengadakan pertemuan rutin dengan guru, orang tua, dan komunitas agama untuk membahas perkembangan dan mendapatkan masukan.
- b. Membentuk kelompok kerja atau komite yang terdiri dari perwakilan setiap pihak terkait untuk memastikan kolaborasi yang efektif.
- c. Mempromosikan program melalui berbagai saluran komunikasi, seperti media sosial, buletin sekolah, dan acara komunitas, untuk meningkatkan partisipasi dan dukungan.

Dengan penelitian ini dapat menghasilkan model pembelajaran keagamaan yang lebih modern, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan keagamaan, serta membekali siswa dengan keterampilan literasi informasi yang esensial untuk kehidupan di masa depan.

C. Waktu, Subjek dan Tempat Penelitian

Tahap Uji coba I dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2023/2024 yaitu bulan Juni tahun 2024 di SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Subjek penelitian pada uji coba I ini adalah Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website. Sedangkan subjek uji coba pada uji coba I adalah siswa-siswi kelas VIII-I SMP IT Bina Insan Batang Kuis tahun ajaran 2023/2024 dan melibatkan 15 orang terpilih secara acak dan subjek uji coba II adalah siswa Kelas VIII-II SMP IT Bina Insan Batang Kuis tahun ajaran 2023/2024 dan melibatkan 15 orang terpilih secara acak.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yang terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Namun, dalam penelitian ini, proses hanya dibatasi sampai tahap implementasi. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. "Pengembangan Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website pada Siswa Tingkat SMP" meliputi tahap-tahap berikut ini:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan karakteristik siswa serta konteks pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan literasi informasi keagamaan di kalangan siswa SMP siswa kelas VIII-I dan VIII-II.
- b. Menemukan masalah yang dihadapi dalam literasi informasi keagamaan saat ini.
- c. Meneliti karakteristik siswa SMP serta lingkungan belajar yang ada.
- d. Menetapkan tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan relevan.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain bertujuan untuk merancang solusi yang dapat memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- a. Merancang struktur dan alur pembelajaran literasi informasi keagamaan berbasis digital.
- b. Mengembangkan materi dan sumber belajar digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Merancang media dan teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran, seperti aplikasi, video, atau modul interaktif.
- d. Menyusun instrumen evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan dan pengujian bahan ajar serta media pembelajaran yang telah dirancang. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- a. Membuat dan mengembangkan materi pembelajaran digital sesuai desain yang telah ditetapkan.
- b. Mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran yang akan digunakan.
- c. Melakukan uji coba materi dan media pembelajaran pada kelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik awal.
- d. Melakukan revisi berdasarkan umpan balik dari uji coba awal.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi melibatkan penerapan bahan ajar dan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- a. Menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk penerapan pembelajaran, termasuk infrastruktur teknologi dan pelatihan guru.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran literasi informasi keagamaan berbasis digital sesuai dengan rencana yang telah disusun.
- c. Melakukan monitoring terhadap proses pembelajaran dan memberikan pendampingan jika diperlukan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Walaupun penelitian ini dibatasi sampai tahap implementasi, evaluasi tetap dilakukan untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dari proses yang telah dijalankan. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- a. Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru selama proses implementasi untuk perbaikan berkelanjutan.
- b. Menganalisis hasil pembelajaran untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran.
- c. Menyusun laporan hasil evaluasi sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut atau penelitian selanjutnya.

E. Desain Uji Coba Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website

1. Uji validasi ahli

Uji validasi ahli merupakan tahap krusial dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini karena bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya akurat dari segi konten keagamaan, tetapi juga efektif dan menarik sebagai media pembelajaran digital. Melalui proses validasi ini, diharapkan produk yang dihasilkan dapat memenuhi standar kualitas yang tinggi dan memberikan manfaat optimal bagi siswa SMP dalam meningkatkan literasi informasi keagamaan mereka.

Uji validasi dilakukan oleh validator yang berkompeten, yaitu 1 orang validator ahli media, 1 validator ahli materi, dan 1 orang validator ahli bahasa. Dalam penelitian ini, validator ahli materi dan validator ahli media berjumlah total 3 orang. Validator ahli materi terdiri dari 1 dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Panca Budi Medan. Sementara itu, validator media terdiri dari 1 dosen sistem informasi universitas Battuta Medan dan ahli Bahasa dari 1 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP IT Bina Insan Batang Kuis.

Melalui keterlibatan para ahli yang kompeten ini, diharapkan produk yang dikembangkan dapat memenuhi standar kualitas yang tinggi, baik dari segi konten keagamaan maupun keefektifan dan daya tariknya sebagai media pembelajaran digital. Proses validasi ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya tepat secara substansial tetapi juga menarik dan efektif untuk digunakan oleh siswa SMP dalam mengembangkan literasi informasi keagamaan mereka.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil yang dimaksud adalah uji coba Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website. Pada uji coba I, subjeknya adalah siswa-siswi kelas VIII-I SMP IT Bina Insan Batang Kuis tahun ajaran 2023/2024 yang melibatkan 15 orang terpilih secara acak. Sedangkan pada uji coba II, subjeknya adalah siswa-siswi kelas VIII-II SMP IT Bina Insan Batang Kuis tahun ajaran 2023/2024 yang melibatkan 15 orang terpilih secara acak.

F. Jenis Data

Penelitian pengembangan ini, data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut ini penjelasan mengenai bagaimana data tersebut diperoleh:

1. Data Kuantitatif

Perolehan data kuantitatif berasal dari hasil penilaian angket dalam bentuk persentase kevalidan oleh para ahli materi, ahli media, dan kepraktisan yang diperoleh dari 10 peserta didik. Pada uji coba I yang melibatkan 15 orang terpilih secara acak. Sedangkan pada uji coba II yang melibatkan 15 orang terpilih secara acak.

2. Data Kualitatif

Perolehan data kualitatif berasal dari angket yang berisi hasil komentar dan saran yang dinilai oleh para validator materi, validator media, dan validator bahasa. Data ini digunakan untuk validasi produk pengembangan, dan hasil dari para validator akan digunakan untuk perbaikan produk. Selain itu, untuk mengetahui kepraktisan produk, data akan diperoleh dari hasil angket respons peserta didik mengenai produk yang dikembangkan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut, dengan kaitannya pada penelitian mengenai Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website pada siswa-siswi kelas VIII-I dan VIII-II SMP IT Bina Insan Batang Kuis tahun ajaran 2023/2024:

a. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat produk Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Digital. Selain itu, studi literatur ini juga digunakan untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai proses pembuatan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa-siswi kelas VIII-I dan VIII-II.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung di sekolah. Peneliti akan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa-siswi kelas VIII-I dan VIII-II SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Observasi ini juga dilakukan selama tahap uji coba produk terhadap peserta didik untuk mendapatkan data empiris mengenai kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah yang bernama Bapak Andang Purwanto, S.Pd dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Bapak Ahmad Taufik, S.Ag. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan siswa-siswi kelas VIII-I dan VIII-II terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini akan membantu dalam menyesuaikan produk Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Angket

Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Angket validasi media pembelajaran diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan dan kelayakan media. Selain itu, angket juga diberikan kepada siswa-siswi kelas VIII-I (10 orang secara acak) dan kelas VIII-II (15 orang secara acak) untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Studi Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai gambaran umum sekolah, struktur organisasi, sarana dan prasarana, serta kurikulum dan materi pembelajaran yang relevan dengan pengembangan media Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Digital. Data dokumentasi ini akan mendukung validasi dan penyempurnaan produk berdasarkan kondisi

dan kebutuhan riil di sekolah.

Dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data ini, peneliti dapat memastikan bahwa produk Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa-siswi kelas VIII-I dan VIII-II SMP IT Bina Insan Batang Kuis tahun ajaran 2023/2024.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian "Pengembangan Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Digital pada Siswa Tingkat SMP" meliputi angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif yang diperlukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut adalah rincian instrumen yang digunakan:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memudahkan dan menstrukturkan proses wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai:

- a. Karakteristik dan kemampuan awal peserta didik.
- b. Kebutuhan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- c. Pemahaman tentang Literasi Informasi Keagamaan

Tabel 1. Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Karakteristik dan Kemampuan Awal Peserta Didik	
1.1	Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik sebelum mengikuti pelajaran ini?	
1.2	Apa mata pelajaran yang paling diminati oleh peserta didik?	
1.3	Bagaimana kemampuan membaca dan menulis peserta didik?	
1.4	Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi (komputer, internet, dll.)?	
1.5	Apa saja kegiatan belajar yang biasanya dilakukan oleh peserta didik di luar kelas?	
2	Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama	

	Islam	
2.1	Media pembelajaran apa saja yang telah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas?	
2.2	Bagaimana efektivitas penggunaan media tersebut dalam membantu pemahaman peserta didik?	
2.3	Apa saja kendala yang dihadapi dalam penggunaan multimedia pembelajaran di kelas?	
2.4	Apakah peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan multimedia? Mengapa?	
2.5	Media atau teknologi apa yang diinginkan oleh peserta didik untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	
3	Pemahaman tentang Literasi Informasi Keagamaan	
3.1	Seberapa sering peserta didik mencari informasi keagamaan secara mandiri di internet atau sumber lain?	
3.2	Bagaimana cara peserta didik menilai kredibilitas informasi keagamaan yang mereka temukan?	
3.3	Apakah peserta didik memahami bagaimana cara membedakan antara informasi yang valid dan yang tidak valid mengenai agama? Bagaimana mereka melakukannya?	
3.4	Apakah peserta didik pernah mengikuti pelatihan atau kegiatan yang meningkatkan literasi informasi keagamaan? Jika ya, jelaskan bagaimana pelatihan tersebut.	
3.5	Apa saja sumber informasi keagamaan yang paling sering digunakan oleh peserta didik?	

2. Angket

a. Angket Ahli Materi

- 1) Digunakan oleh ahli materi untuk menilai aspek pembelajaran dan aspek materi dari multimedia pembelajaran.
- 2) Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli materi.

3) Pengambilan data menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban sebagai berikut:

- Skor 1: tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.
- Skor 2: kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- Skor 3: cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- Skor 4: jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- Skor 5: sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Tabel 2. Instrumen Angket Ahli Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Komentar/Saran
1	Kualitas Isi Materi						
1.1	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.						
1.2	Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik.						
1.3	Materi disusun secara logis dan sistematis.						
1.4	Materi mencakup semua kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.						
2	Kedalaman Materi						
2.1	Materi cukup mendalam untuk tingkat pendidikan yang dituju.						
2.2	Materi memperhatikan tingkat pemahaman dan kemampuan awal peserta didik.						

3	Kejelasan Materi						
3.1	Materi disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.						
3.2	Materi dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan dan mudah dimengerti.						
4	Kelengkapan Materi						
4.1	Materi dilengkapi dengan gambar, tabel, atau grafik yang mendukung penjelasan.						
4.2	Materi mencakup latihan atau soal-soal untuk menguji pemahaman peserta didik.						
5	Kesesuaian Materi dengan Teknologi Pembelajaran						
5.1	Materi dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi (misalnya, multimedia interaktif).						
5.2	Materi dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui perangkat teknologi (komputer, tablet, dll).						
6	Relevansi dengan Kehidupan Nyata						
6.1	Materi memiliki kaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.						
6.2	Materi memberikan wawasan dan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.						

b. Angket Ahli Media

- 1) Digunakan oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan dan aspek pemrograman dari multimedia pembelajaran.

- 2) Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli media
- 3) Teknik penskoran menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, serta dilengkapi dengan lembar pengisian masukan, kritik, dan saran dari validator.

Tabel. 3 Instrumen Angket Ahli Media

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Komentar/Saran
1	Kualitas Tampilan Media						
1.1	Media memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran.						
1.2	Tampilan media mudah dipahami oleh peserta didik.						
1.3	Warna dan tata letak media mendukung kenyamanan belajar.						
2	Kesesuaian Konten Media						
2.1	Konten media sesuai dengan kurikulum yang berlaku.						
2.2	Konten media relevan dengan materi pembelajaran yang diajarkan.						
2.3	Media menyajikan informasi yang akurat dan terpercaya.						
3	Interaktivitas Media						
3.1	Media memiliki fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.						
3.2	Fitur interaktif pada media mudah digunakan oleh peserta didik.						
3.3	Media memungkinkan umpan balik langsung kepada peserta didik.						
4	Kualitas Audio dan Visual						

4.1	Audio pada media jelas dan mudah didengar.						
4.2	Visual pada media jelas dan mudah dilihat.						
4.3	Audio dan visual pada media sinkron dan mendukung pemahaman materi.						
5	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran						
5.1	Media membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.						
5.2	Media memotivasi peserta didik untuk lebih aktif belajar.						
5.3	Media memberikan pengukuran yang tepat terhadap kemampuan peserta didik.						
6	Kemudahan Akses dan Penggunaan						
6.1	Media mudah diakses oleh peserta didik melalui berbagai perangkat (komputer, tablet, dll).						
6.2	Media mudah digunakan tanpa perlu banyak instruksi tambahan.						
6.3	Media dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sesuai kebutuhan peserta didik.						

c. **Angket untuk Peserta Didik**

- 1) Digunakan untuk mengukur motivasi, kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan dari produk digital yang dikembangkan.
- 2) Angket ini terdiri dari 10 butir pertanyaan.
- 3) Sebelum digunakan, angket akan melalui tahap uji validitas dan reliabilitas.

4) Kisi-kisi instrumen angket untuk peserta didik.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Peserta Didik Pengembangan Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Digital

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Butir Pertanyaan	Bentuk Pertanyaan
1	Frekuensi Penggunaan Internet untuk Informasi Agama	Peserta didik sering mencari informasi keagamaan di internet	1	Pernyataan
2	Kemudahan Mengakses Informasi yang Akurat	Peserta didik merasa mudah menemukan informasi keagamaan yang akurat di internet	2	Pernyataan
3	Kemampuan Menilai Keandalan Sumber Informasi	Peserta didik memahami cara menilai keandalan sumber informasi keagamaan di internet	3	Pernyataan
4	Manfaat Informasi Digital untuk Pembelajaran	Informasi keagamaan berbasis digital membantu memahami materi agama di sekolah	4	Pernyataan
5	Penggunaan Aplikasi atau Situs Web Keagamaan	Peserta didik sering menggunakan aplikasi atau situs web keagamaan untuk belajar agama	5	Pernyataan
6	Pentingnya Literasi Digital Keagamaan	Literasi digital keagamaan dianggap penting untuk pembelajaran agama	6	Pernyataan

7	Berbagi Informasi Keagamaan	Peserta didik sering berbagi informasi keagamaan yang ditemukan di internet dengan teman/keluarga	7	Pernyataan
8	Penggunaan Sumber Digital oleh Guru	Guru sering menggunakan sumber digital untuk mengajar materi keagamaan	8	Pernyataan
9	Ketertarikan Terhadap Pembelajaran Digital	Peserta didik lebih tertarik belajar agama dengan menggunakan media digital	9	Pernyataan
10	Peningkatan Pemahaman Melalui Pembelajaran Digital	Pembelajaran agama berbasis digital meningkatkan pemahaman peserta didik tentang agama	10	Pernyataan

3. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati beberapa aspek penting selama tahap uji coba, seperti:

- 1) Masalah, kekurangan, dan kendala yang dialami oleh subjek uji coba.
- 2) Interaksi siswa dengan produk digital.
- 3) Tingkat keterlibatan dan respons siswa terhadap materi yang disajikan.

Hasil observasi menjadi acuan untuk proses revisi produk. Kisi-kisi lembar observasi terhadap peserta didik dapat dilihat

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi
1	Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran	Peserta didik aktif bertanya selama proses pembelajaran	Pengamatan terkait materi pelajaran
		Peserta didik aktif menjawab pertanyaan dari guru atau teman	Pengamatan saat memberikan jawaban saat ditanya
2	Penggunaan Sumber Belajar Digital	Peserta didik menggunakan perangkat digital untuk mencari informasi	Pengamatan saat Menggunakan laptop/tablet/ponsel untuk mencari informasi
		Peserta didik menggunakan aplikasi pembelajaran digital	Pengamatan saat menggunakan aplikasi belajar seperti Google Classroom, Kahoot, dll.
3	Kemandirian Belajar	Peserta didik menyelesaikan tugas tanpa bantuan signifikan	Pengamatan saat menyelesaikan tugas dengan sedikit atau tanpa bantuan
		Peserta didik mengambil inisiatif untuk belajar di luar jam pelajaran	Pengamatan saat melakukan belajar mandiri atau mengerjakan tugas di luar jam pelajaran
4	Interaksi Sosial dengan Teman dan Guru	Peserta didik bekerja sama dengan teman saat belajar	Pengamatan saat Berkolaborasi dalam tugas kelompok
		Peserta didik menunjukkan sikap	Pengamatan saat Berperilaku sopan dan menghargai guru

		hormat terhadap guru dan teman	dan teman
5	Motivasi Belajar	Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran	Pengamatan saat Menunjukkan minat dan perhatian selama pelajaran
		Peserta didik berusaha keras dalam menyelesaikan tugas	Pengamatan saat Menunjukkan usaha yang keras dalam menyelesaikan tugas

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Data hasil penelitian diperoleh dari penilaian ahli materi, penilaian ahli media, tanggapan siswa, dan observasi selama uji coba kelompok kecil. Aspek-aspek yang dinilai meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Langkah-langkah analisis data kelayakan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Mengubah Penilaian Kualitatif Menjadi Kuantitatif

Data kualitatif dari angket diubah menjadi data kuantitatif menggunakan skala Likert dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Skala Skor Penilaian Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Tabel 6. Skala Skor Tanggapan Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2. Menghitung Nilai Rata-rata

Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah indikator

3. Menginterpretasikan Secara Kualitatif Nilai Rata-rata

Menggunakan kriteria berikut untuk menginterpretasikan nilai rata-rata menjadi skala lima:

Tabel 7. Kriteria Konversi Nilai Menjadi Skala Lima

Rentang	Klasifikasi
4,21 - 5,00	Sangat Layak
3,41 - 4,20	Layak
2,61 - 3,40	Kurang Layak
1,81 - 2,60	Tidak Layak
0 - 1,80	Sangat Tidak Layak

Keterangan :

- Nilai maksimal = 5
- Nilai minimal = 1
- Nilai maksimal ideal = jumlah indikator x nilai tertinggi
- Nilai minimal ideal = jumlah indikator x nilai terendah
- μ = nilai rata-rata yang diperoleh
- $\mu = \frac{\text{nilai maksimal ideal} + \text{nilai minimal ideal}}{2}$
- σ (Simpangan baku ideal) = $\frac{\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal}}{6}$

Dengan menggunakan langkah-langkah di atas, data yang diperoleh dapat diolah dan diinterpretasikan untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk literasi informasi keagamaan berbasis digital yang dikembangkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN