

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Menurut Gay (1990) dalam buku Amir Hamzah penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Sedangkan menurut Borg and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengambarkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.<sup>2</sup>

Pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D Thiagaranja (1974), yang mana model ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*.<sup>3</sup>



**Bagan 3.1 Model Pengembangan 4D**

---

<sup>1</sup> Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D,” *Alfabeta* (Bandung, 2018), h. 297.

<sup>2</sup> Hamzah Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development), Literasi Nusantara* (Sampang: Literasi Nusantara, 2019), h. 10.

<sup>3</sup> Risa Nur Sa’adah and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), h. 61.

Adapun tahapan pengembangan model 4-D yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:<sup>4</sup>

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan pendefinisian merupakan tahap awal dalam prosedur pengembangan yang mencakup semua kegiatan pengambilan data untuk analisis kebutuhan. Kegiatan dalam tahap ini terdiri dari lima tahap yaitu :<sup>5</sup>

##### 1. *Fronted Analysis* (analisis awal)

Pada tahap analisis awal ini bertujuan untuk menetapkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MAN 1 kota Bengkulu sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

##### 2. *Leaner Analysis* (analisis siswa)

Kegiatan pada tahap ini adalah menganalisis karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran. Analisa karakteristik dilakukan dengan memperhatikan latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif, dan pengalaman peserta didik.

##### 3. *Ask Analysis* (analisis tugas)

Analisis ini dilakukan dengan memperhatikan tugas-tugas yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mengidentifikasi keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran.

---

<sup>4</sup> Ibid., h. 72.

<sup>5</sup> Kurniawan and Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan."

#### 4. *Concept Analysis* (analisis konsep)

Kegiatan pada tahap ini peneliti menyusun konsep untuk mengidentifikasi, dan menggabungkan konsep strategi pembelajaran dengan materi pokok yang diberikan kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran.

#### 5. *Specifying instructional objectives* (rumusan tujuan pembelajaran)

Pada tahap ini menetapkan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada capaian pembelajaran yang terdapat pada modul ajar guru.

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

Tahap perancangan (*Design*), tahap ini dengan tujuan untuk merancang media video animasi yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Pada tahap ini akan dibuat *storyboard* untuk merancang media pembelajaran. Peneliti memilih media yang paling relevan untuk digunakan guna menyampaikan informasi tentang Sejarah kebudayaan Islam sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya produk yang telah didesign akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.<sup>6</sup>

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

Tujuan tahap pengembangan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli atau

---

<sup>6</sup> D Fransiska and U Darwis, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi PAIKEM Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dan ...* 04, no. 01 (2022): 104–115.

praktisi dan daya dari hasil uji coba. Thiagarajan membagi tahap ini dalam dua kegiatan yaitu:<sup>7</sup>

- a. *Expert appraisal*, merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya dengan harapan para ahli memberikan respon dan komentar secara langsung mengenai produk yang dikembangkan.
- b. *Developmental testing*, Tahap ini adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Proses penyebaran merupakan tahap akhir dari pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan. Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran video animasi telah dikembangkan pada skala luas. Penyebarluasan dan penerapan media pembelajaran ini dengan cara memberikan kepada guru MAN 1 kota Bengkulu. Disamping itu, hasil penelitian ini akan dimuat dalam buku panduan penggunaan media pembelajaran.

### **B. Analisis Sintak Perbedaan Pengembangan Media Pembelajaran**

Dalam penelitian ini sintaks atau langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan Thiagaranja. Menurut Thiagarajan yang digunakan dalam penelitian 4-D yang

---

<sup>7</sup> Khaerul Fajri and Taufiqurrahman Taufiqurrahman, "Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2, no. 1 (2017): 1–15.

telah dibatasi dengan 3-D yaitu *define, design, dan development*.<sup>8</sup> Berikut analisis yang telah peneliti simpulkan dalam tabel :

**Tabel 3.1**  
**Analisis sintak perbedaan pengembangan media pembelajaran**

No	Tahapan	Komponen	Media pembelajaran lama	Media pembelajaran yang dikembangkan
1	Pendefinisian	1. Analisis Kebutuhan (Brown, 1995)	Aspek pengetahuan 1. Memahami, menerapkan dan menganalisis sebagai Upaya dalam menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin.	Aspek pengetahuan a. Memahami, menerapkan dan menganalisis sebagai Upaya dalam menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin.
		2. Menentukan Tujuan Pembelajaran (Pecival dan Ellington, 2008)	1. Peserta didik dapat menganalisis substansi dan strategi dakwah Khulafaurrasyidin sebagai Upaya dalam menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin	1. Peserta didik dapat menganalisis pengertian khulafaurrasyidin. 2. Peserta didik dapat menganalisis substansi dan strategi dakwah Khulafaurrasyidin sebagai Upaya dalam menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin. 3. Peserta didik dapat menganalisis proses pemilihan khulafaurrasyidin. 4. Peserta didik dapat menganalisis relevansi nilai-nilai khulafaurrasyidin sebagai inspirasi.
2	Perencanaan	1. Menentukan materi, pemilihan media,	Sistematika media pembelajaran 1. Pembukaan 2. Penyajian	Sistematika media pembelajaran 1. Pembukaan • Doa belajar

<sup>8</sup> Kurniawan and Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan."

		format dan rancangan awal (Dick dan Grey, 1990)	<p>materi</p> <p>3. Penutup</p> <p>Strategi pembelajaran :</p> <p>1. <i>Inquiry Learning</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan pembelajaran</li> <li>• Peta konsep</li> </ul> <p>2. Penyajian materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan materi</li> </ul> <p>3. Rangkuman</p> <p>4. Pertanyaan interaktif</p> <p>5. Penutup</p> <p>Strategi pembelajaran</p> <p>1. <i>Inquiry Learning</i></p> <p>2. <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)</p>
		2. Pengumpulan sumber (Abdul Majid, 2006)	<p>1. Buku Sejarah kebudayaan Islam kelas X (kementrian agama 2020).</p> <p>2. Internet</p>	<p>1. Buku Sejarah kebudayaan Islam kelas X (kementrian agama 2020).</p> <p>2. Jurnal</p> <p>3. Buku referensi yang relevan</p> <p>4. Tafsir Al-Qur'an dan hadis</p>
3	Pengembangan	Pengembangan media pembelajaran (Thiagaranja, 1974)	Pada media pembelajaran yang lama guru menggunakan media <i>power point</i> , film documenter dan sumber lainnya.	<p>Pengembangan media pembelajaran :</p> <p><i>Develop</i> (pengembangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat produk media pembelajaran berbasis video animasi</li> <li>• Validasi ahli materi, ahli media dan ahli guru mata pelajaran.</li> <li>• Uji coba pengembangan untuk melihat respon peserta didik.</li> </ul>

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan berdasarkan tahapan pengembangan 4D yang terbatas hanya sampai tahap 3D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan), Adapun Langkah-langkah prosedur pengembangan yakni sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan yang diperlukan untuk Menyusun suatu produk.

- a. Analisis Awal

Analisis awal dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan awal, dilakukan wawancara bersama guru Sejarah kebudayaan Islam dan siswa MAN 1 kota Bengkulu. Hasil wawancara tersebut diharapkan menjadi alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan.

- b. Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik merupakan menganalisis dan mengidentifikasi segala aspek yang berkaitan dengan peserta didik.

Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik. Analisis peserta didik berdasarkan hasil observasi dan wawancara yaitu :

1. Peserta didik kurang mampu untuk memahami seluruh materi SKI.

2. Peserta didik cenderung bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Peserta didik lebih menarik untuk melihat media dari pada materi yang terdapat didalam buku cetak.
4. peserta didik mengingikan media yang menarik dalam proses pembelajaran.

c. Analisis tugas

Analisis tugas merupakan serangkaian proses penetapan isi suatu satuan pembelajaran dengan menguraikan tugas-tugas bahan ajar yang termasuk dalam isi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan analisis tugas adalah untuk menentukan tugas utama yang akan diselesaikan siswa. Analisis tugas merupakan proses mengkaji tujuan pembelajaran terkait dengan konten yang dibuat. Pada tahap ini peneliti menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi yang akan dikembangkan.

d. Analisis konsep

Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi yang digunakan sebagai sarana capaian pembelajaran. Analisis konsep diperlukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan disampaikan. Pada tahapan ini peneliti menentukan isi materi yang akan dijelaskan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Pada tahap ini dilakukan dengan cara menganalisis capaian pembelajaran dan indikator pembelajaran yang akan dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Analisis tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan media pembelajaran video animasi berdasarkan modul ajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Kegiatan pada tahap ini adalah menyusun *prototype* atau rancangan awal dari materi pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan materi dalam media pembelajaran berbentuk animasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perancangan ini adalah :

a. Penyusunan materi

Hasil analisis awal kebutuhan media pembelajaran guru dan peserta didik yang didapatkan dari hasil wawancara analisis kebutuhan guru dan siswa dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan materi.

b. Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran dilakukan berdasarkan pada Analisa konsep, Analisa materi dan karakteristik siswa. Pemilihan media pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pengembangan. Berdasarkan analisis tahap awal dipilihlah media pembelajaran berbentuk video

animasi. Media ini dipilih untuk menyederhanakan materi dan membantu proses pembelajaran berlangsung.

c. Pemilihan format

Format yang dipilih adalah format yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran. Pemilihan format atau bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan diterapkan. Adapun komponen-komponen yang terdapat pada media pembelajaran berbasis video animasi adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal : Intro, Judul Pembelajaran, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Peta Konsep.
2. Bagian inti : Penjelasan Materi.
3. Bagian akhir : Pertanyaan, Rangkuman, Penutup.

d. Perancangan Awal

Pada tahap ini produk berupa media yang yang digunakan berupa video animasi yang dirancang dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

Dalam mendesain media pembelajaran ini, digunakan aplikasi *adobe premiere* dan *adobe After Effect*. Produk yang dihasilkan berupa file video animasi yang kemudian di upload ke *youtube* yang selanjutnya dijadikan *QRcode* kemudian didapatkan video animasi dalam bentuk *offline*. Media pembelajaran yang telah selesai didesain selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

e. Revisi Design

Desain media pembelajaran akan diperbaharui setelah divalidasi oleh ahli media dan materi. Selanjutnya akan di revisi, revisi dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki keadaan, termasuk saran dan konsep desain media pendidikan.

Setelah semua telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah memproduksi media pembelajaran berbasis video animasi. Setelah di produksi melalui aplikasi *adobe premiere* dan *adobe After Effect* produk selanjutnya akan dimasukkan kedalam *QRcode* yang nantinya akan memudahkan siswa dalam mengakses video pembelajaran tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat video animasi berdasarkan hasil evaluasi dari penilaian para ahli berupa respon, reaksi dan komentar secara langsung. Thiagarajan membagi tahap ini dalam dua kegiatan, yaitu:

c. *Expert appraisal*, merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai rancangan produk. Tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya dengan harapan para ahli memberikan respon dan komentar secara langsung mengenai produk yang dikembangkan.

d. *Developmental testing*, Tahap ini adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

#### **D. Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MAN 1 kota Bengkulu yang terletak di Jl. Cimanuk Km 6,5 Bengkulu RT/RW 01/01, Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu Prov. Bengkulu.

#### **E. Sumber Data Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh.<sup>9</sup> Sumber data dalam penelitian ini adalah guru berjumlah 1 orang dan siswa kelas X berjumlah 70 orang yang terdiri dari dua kelas. Selanjutnya data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif, sebagai berikut :

1. Data kuantitatif sebagai data primer yaitu data mengenai kualitas produk media pembelajaran berbasis video animasi yang berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, angket respon guru Sejarah kebudayaan Islam dan angket respon peserta didik.
2. Data Kualitatif merupakan data yang mengenai proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, guru SKI dan peserta didik.

#### **F. Teknik pengumpulan data**

Menurut Suharsimi Arinkunto Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.<sup>10</sup> Untuk memperoleh data mengenai

---

<sup>9</sup> Ersan, Marli Suhardi, and Uliyanti Endang, "Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Tematik," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8 (2019): 1–8.

<sup>10</sup> Anis Masruri, Sodiq A. Kuntoro, and Suharsimi Arikunto, "Pengembangan Kompetensi Dan Pendidikan Berkelanjutan Pustakawan Ptain: Studi Kasus Di Perpustakaan Uin

proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, peneliti memperoleh data dari sumber data yang telah disebutkan dan untuk memperoleh data tersebut peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tes dan non-tes, sebagai berikut:

1. Teknik tes yakni dengan melakukan penyebaran angket . angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan uji validasi. Angket kemudian diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik. Selanjutnya Teknik tes juga dilakukan dengan cara tes kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan seputar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Teknik non-tes berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

### **G. Instrument Penelitian**

Analisis instrumen dalam penelitian ini meliputi validasi instrumen. Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Adapun Menurut Arikunto “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan”.<sup>11</sup>

Adapun instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

Sunan Kalijaga Yogyakarta,” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 4, no. 1 (2016): h. 8.

<sup>11</sup> Arikunto Suharsimi, “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,” *Rineka Cipta* (2006).

### 1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan petunjuk penggunaannya.<sup>12</sup> Adapun instrumen angket dalam penelitian ini menggunakan angket dengan skala Likert dan item angket dirumuskan dalam bentuk pernyataan dengan rentangan angka 1 sampai 5 dalam bentuk skor penilaian dengan bentuk daftar cek (checklist).

### 2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini, observasi digunakan peneliti untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di MAN 1 kota Bengkulu.

### 3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknis pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D," h. 142.

<sup>13</sup> Ibid., h. 145.

<sup>14</sup> sugiono, "Metode Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d" (Bandung: ALFABETA, 2018), h.

#### 4. Tes

Pengumpulan data menggunakan tes dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada subjek yang diteliti untuk dijawab. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran. Adapun instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan quasi eksperimen kepada peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran (*post-test*). Hasil penilaian dari *pre-test* dan *post-test* ini kemudian digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan islam siswa kelas X MAN 1 kota Bengkulu.

#### H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan di mana peneliti mengelompokkan, menyajikan data, dan melakukan perhitungan serta analisa untuk menjawab rumusan masalah.<sup>15</sup> Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Pada prinsipnya kegiatan analisis data dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data dan dilanjutkan setelah semua data terkumpul.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ibid., h. 147.

<sup>16</sup> Masruri, Kuntoro, and Arikunto, "Pengembangan Kompetensi Dan Pendidikan Berkelanjutan Pustakawan Ptain: Studi Kasus Di Perpustakaan Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta," h. 9.

Adapun teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara, data dari angket kritik dan saran oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli guru mata pelajaran. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan media video animasi.<sup>17</sup>

#### 1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut di dapat dengan menggunakan angket data analisis validitas ahli (dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi dan guru ahli mata pelajaran) dan angket data analisa respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi. Perhitungan nilai data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata respon responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut :<sup>18</sup>

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiric (hasil validasi dari validator)

<sup>17</sup> Ahmad and Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif," *Proceedings* 1, no. 1 (2021): 173–186.

<sup>18</sup> Dea Mustika Siska Ismawati, "Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik," *Innovative : Journal of social science research* 1, no. 2 (2021): 688–695.

Tsh = Total skor Maksimal

Validator kemudian melengkapi angket dengan mencentang (√) katagori skala Likert yang digunakan yaitu pada tabel dibawah ini:<sup>19</sup>

**Tabel 3.2**

**Kategori Nilai Validasi Materi dan Media**

Jawaban	Skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Hasil rating skor kemudian dirata-ratakan dan diubah menjadi pernyataan rating untuk menentukan kualitas dan kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat validator. Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran dapat digunakan kriteria validitas berdasarkan pedoman interpretasi yang disebutkan oleh Sa'dun Akbar sebagai berikut :<sup>20</sup>

**Tabel 3.3**

**Kriteria Validitas**

Hasil	Hasil pencapaian	Keterangan
Sangat Valid	86-100	Sangat baik untuk digunakan
Valid	71-85	Boleh digunakan

<sup>19</sup> sugiono, "Metode Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d," h. 94.

<sup>20</sup> Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran, PT Remaja Rosdakarya* (Bandung, 2017), h. 120.

		dengan revisi kecil
Cukup Valid	56-70	Boleh digunakan dengan revisi besar
Kurang Valid	41-55	Tidak boleh digunakan
Tidak Valid	25-40	Tidak boleh dipergunakan

## 2. Analisis data kepraktisan

Analisis data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti praktis atau tidak. Media pembelajaran yang digunakan dikatakan praktis ketika siswa dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran secara baik dan maksimal tanpa ada kendala. Analisis terhadap kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari respon peserta didik. Angket diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba produk. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran video animasi yang dikembangkan praktis digunakan pada pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di MAN 1 kota Bengkulu. Uji kepraktisan dilakukan pada siswa. Untuk mengetahui media dikatakan praktis menggunakan rumus yaitu:<sup>21</sup>

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Kepraktisan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Masimum

---

<sup>21</sup> V Yokri and P Saltifa, "LKPD Matematika Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMK Kelas X," *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian ...* 3 (2020): 76–88.

Hasil yang didapat dari perhitungan rumus di atas kemudian ditarik kesimpulan dan menetapkan kriteria kepraktisan berdasarkan pedoman interpretasi yang dikutip dari Ardy Irawan pada tabel berikut :<sup>22</sup>

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Kepraktisan Respon Peserta didik**

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20 %	Tidak Praktis

### 3. Analisis data penilaian Keefektifan

Analisis hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran yang dilihat dari hasil tes dengan menggunakan design eksperimen. Analisis hasil pre-test dan post-test dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 kota Bengkulu. Data dikumpulkan melalui *pre-test* sebelum penggunaan Media pembelajaran dan *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran video animasi.

Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dihimpun kemudian diberi skor untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik. Siswa dikatakan tuntas jika mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Mininal) yaitu 75. Hasil belajar siswa yang sudah diketahui nilainya tersebut kemudian digunakan untuk melakukan analisis uji-t Tes. Uji-t Tes dalam penelitian

<sup>22</sup> Ardy Irawan and M. Arif Rahman Hakim, "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs," *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100.

ini digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak antara hasil *pretest* dan hasil *post-test*. Jadi diharapkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Rumus uji-t Tes yang diadopsi dari Suharsimi Arikunto sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

M : nilai rata-rata perkelompok

N : banyaknya subjek

x : deviasi setiap nilai  $X_2$  dan  $X_1$

y : deviasi nilai  $Y_2$  dan  $Y_1$

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

$H_0$  : tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi

$H_1$  : ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi instrument Tes *pretes* dan *postest***

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Jenis soal	Nomor soal
Memahami khulafaurrasyidin	Menjelaskan pengertian khulafaurrasyidin	Pilihan ganda	1, 2, 3, 7, 14
Menganalisis	Menjelaskan Proses pemilihan Abu	Pilihan	4, 5, 9,

proses pemilihan khulafaurrasyidin	Bakar ash-Shidiq, Umar bin Khathab, Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib	ganda	10, 11
Menganalisis substansi dan strategi dakwah khulafaurrasyidin	Menjelaskan Substansi dan strategi dakwah Abu Bakar ash-Shidiq, Umar bin Khathab, Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib	Pilihan ganda	6, 8, 11, 12, 13
Menemukan nilai-nilai khulafaurrasyidin sebagai inspirasi.	Memahami Kontekstualisasi Nilai-nilai moderasi beragama pada materi perkembangan islam masa khalifah khulafaurrasyidin	Pilihan ganda	15, 16, 17, 18, 19, 20

a. Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi disesuaikan dengan media ataupun bahan ajar. Lembar validasi ini akan diberikan kepada validator ahli yang berjumlah satu orang dengan cara mencentang (√) pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa kelas X MAN 1 kota Bengkulu.

**Tabel 3.6**

**Kisi-kisi instrument validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Nomor Pernyataan	Jumlah Item
<b>Aspek Materi</b>			
1	Kesesuaian Bahasa/kata yang digunakan	1	1
2	Keefektifan kalimat yang digunakan	2	1
3	Kemudahan materi untuk dipahami	3	1
4	Sistematis, runtut dan jelas	4	1
5	Kejelasan uraian pembahasan dan Latihan	5	1

6	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	6	1
<b>Aspek Pembelajaran</b>			
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	7	1
8	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan	8	1
9	Materi pelajaran dapat di- <i>review</i> ulang	9	1
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	10	1
<b>Jumlah pertanyaan</b>			10
Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran <sup>23</sup>			

b. Kisi-kisi instrument validitas Media

Lembar validasi ahli media disesuaikan dengan media atau bahan ajar yang dikembangkan. Lembar ini diberikan ke validator ahli yang berjumlah satu orang dengan cara mencentang (√) pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta telah disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan media pembelajaran video animasi pada siswa kelas X MAN 1 kota Bengkulu.

**Tabel 3.7**

**Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Nomor Pernyataan	Jumlah Item
<b>Aspek Rekayasa Media</b>			
1	Kesesuaian Bahasa/kata yang digunakan	1	1
2	Keefektifan penggunaan kalimat	2	1
3	<i>Maintainable</i> (dikelola dengan mudah)	3	1

<sup>23</sup> Romi Satria Wahono, "Aspek Dan Kriteria Penilaian Media," <https://romisatriawahono.Net/2006/06/21/Aspek-Dan-Kriteria-Penilaian-Media-Pembelajaran/> (2006).

4	Kemenarikan tampilan animasi	4	1
5	Kualitas tampilan video	5	1
<b>Aspek komunikasi visual</b>			
7	Komunikatif	6	1
8	Audio (narasi, <i>backsound</i> , sound effect, music)	7	1
9	Visual (layout design, tipografi, warna)	8	1
10	Animasi dan gambar dalam media	9	1
<b>Jumlah pertanyaan</b>			<b>9</b>
Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran <sup>24</sup>			

c. Kisi-kisi instrument validasi guru mata pelajaran

**Tabel 3.8**

**Kisi-Kisi Instrument validasi Guru Mata pelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Nomor Pernyataan	Jumlah Item
<b>Aspek Materi</b>			
1	Kemudahan materi untuk dipahami	1	1
2	Sistematis, runtut dan jelas	2	1
3	Kejelasan uraian pembahasan dan Latihan	3	1
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	1
5	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	5	1
<b>Aspek Design Media</b>			
1	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan	6	1
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	7	1
3	Perpaduan warna, background, tulisan, gambar dan animasi	8	1
4	Animasi dan gambar dalam media	9	1
5	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	10	1

<sup>24</sup> Ibid.

<b>Aspek Bahasa</b>			
1	Kesesuaian Bahasa/kata yang digunakan	11	1
2	Keefektifan kalimat yang digunakan	12	1
<b>Aspek manfaat</b>			
1	Mampermudah guru dalam menyampaikan materi	13	1
2	Media dapat menarik minat belajar siswa	14	1
3	Materi pelajaran dapat di-review ulang	15	1
<b>Jumlah pertanyaan</b>			15
Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran <sup>25</sup>			

Lembar validasi guru mata pelajaran SKI disesuaikan dengan media dan materi yang dikembangkan. Lembar ini diberikan ke validator ahli yang berjumlah satu orang dengan cara mencentang (√) pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta telah disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan media pembelajaran video animasi pada siswa kelas X MAN 1 kota Bengkulu.

d. Uji Kepraktisan

Dalam uji kepraktisan dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika media digunakan. Sedangkan uji lapangan dimaksudkan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Masukan dari hasil ujicoba lapangan inilah yang menjadi dasar terakhir bagi

<sup>25</sup> Ibid.

perbaikan dan penyempurnaan produk agar menghasilkan produk yang praktis digunakan.

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan diuji kepraktisan dengan memberikan angket kepada anak yang telah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi.

**Tabel 3.9**  
**Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media Pembelajaran**  
**Video Animasi Respon Peserta didik**

No	Aspek yang dinilai	Nomor Pernyataan	Jumlah Item
<b>Aspek Materi</b>			
1	Kemudahan materi dipahami dengan menggunakan media	1	1
2	Kalimat yang digunakan dalam media video animasi mudah dipahami	2	1
<b>Aspek Design Media</b>			
1	Menggunakan media membuat lebih mudah untuk belajar	3	1
2	Perpaduan warna, background, tulisan, gambar dan animasi menarik perhatian saya	4	1
3	Animasi dan gambar dalam media	5	1
<b>Aspek manfaat</b>			
1	Mampermudah peserta didik dalam memahami materi	6	1
2	Media dapat memotivasi saya untuk belajar	7	1
3	Materi pelajaran dapat di-review ulang	8	1
4	Kemudahan untuk belajar mandiri	9	1
<b>Jumlah pertanyaan</b>			<b>9</b>
Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran <sup>26</sup>			

<sup>26</sup> Ibid.