

BAB III

METODE PENELITIAN dan PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yakni jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan atau menciptakan sebuah produk baru yang dapat diuji dan dipertanggung jawabkan. Produk tersebut berupa media, model, bahan ajar dan lain sebagainya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *magic door* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri. Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick *and* Carey pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.⁷¹ Model ini dipilih karena dalam pengembangannya memiliki tahapan kerja yang sistematis, dimana dalam setiap tahapan yang dilalui dilakukan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

⁷¹ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19* (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 14.

Dibawah ini merupakan skema mengenai tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE.



Gambar 3. 1 Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, pengembangan ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan model. Lima tahap perkembangan yang dipertimbangkan adalah:

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis mengacu pada upaya untuk mengevaluasi (kebutuhan), mengidentifikasi masalah (needs), dan melakukan analisis tugas (task analysis).

b. *Design* (Desain /Perancang)

Pada tahap proses sistematis dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Selanjutnya, peneliti harus menyusun tes atau uji harus didasarkan pada tujuan pelatihan yang dirumuskan diawal.

c. *Development* (Pengembangan Produk)

Pengembangan adalah proses pencapaian desain atau rancangan yang pada awalnya ditetapkan untuk dicapai. Salah satu langkah kunci dalam fase pengembangan ini adalah pengujian pra-implementasi.

Tahap tes ini sebenarnya merupakan salah satu langkah ADDIE, atau bagian dari evaluasi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk mengimplementasikan sistem yang sedang atau telah Anda buat. Dengan kata lain, segala sesuatu yang dikembangkan pada fase ini idealnya harus sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses verifikasi bahwa model yang dibangun atau dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal. Padahal, tahapan evaluasi bisa muncul pada empat tahapan di atas. Evaluasi yang dilakukan pada masing-masing dari keempat fase di atas disebut evaluasi karena tujuannya adalah untuk meminta koreksi.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model penelitian dan pengembangan di atas, maka pada penelitian dan pengembangan media *magic door* ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media *magic door* terhadap keterampilan menulis karangan narasi. Prosedur adalah urutan langkah kerja yang harus dilakukan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk.

a. *Analysis* (Tahap Analisis)

Analisis pada tahap awal bertujuan untuk memetakan kebutuhan dalam pembelajaran, sehingga produk yang dikembangkan dapat menjadi solusi yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan tersebut.

Analisis dilakukan setelah validasi masalah dan menentukan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber yang dibutuhkan dan membuat rencana pengelolaan. Analisis yang dilakukan peneliti pada tahap ini berupa analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi.

1) Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan terkait dengan proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri pada kelas V-A. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis karakteri peserta didik terutama pada kelas V. selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan observasi.

Peserta didik kelas V atau diusia 10-12 tahun merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja, dimana kondisi ini merupakan kondisi perkembangan seseorang mengalami banyak perubahan. Perubahan kognisi, psikologis, emosi, perasaan, perilaku seksual, dan lain sebagainya akan memberikan dampak yang sangat besar terhadap pengaruh kualitas karakter peserta didik. Tentunya setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan karena berbagai macam latar belakang yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Ada empat karakter peserta didik pada kelas V yang paling menonjol, yaitu, senang bermain, suka

berkelompok, senang bergerak, dan melakukan kegiatan secara langsung.⁷²

Dari karakteristik peserta didik, kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik tentang media pembelajaran yang tepat untuk materi menulis karangan narasi kelas V SD. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut mengemukakan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berada di sekolah khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, KKMnya yaitu 80, sedangkan kebanyakan peserta didik kelas tersebut masih terbilang di bawah KKM. Dalam KKM untuk pelajaran bahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pendidik menyatakan bahwa banyak permasalahan pembelajaran yang sering dialami peserta didik. Diantaranya yaitu permasalahan dalam keterampilan menulis, dimana peserta didik masih merasa kesulitan ketika diberi peningkatan keterampilan menulis terutama dalam menulis karangan, banyak peserta didik merasa pembelajaran menulis terasa membosankan, melelahkan, dan dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik juga kerap kali merasa kesulitan dalam menulis sebuah karangan, mereka kurang

⁷² Krismapera, "Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Universitas Jambi*, 2018, 7–9.

mampu menceritakan pengalaman-pengalaman pribadi ke dalam bentuk tulisan. Kegiatan pembelajaran yang dirasa kurang menarik juga merupakan salah satu permasalahan yang dialami. Minimnya pemahaman peserta didik dalam menyusun sebuah alur dalam karangan narasi juga dirasa kurang. Pendidik juga mengatakan bahwa adakalanya peserta didik susah diatur dan banyak peserta didik juga kurang menguasai bagaimana membuat alur cerita yang sesuai jika mendapatkan tugas menulis karangan.

2) Analisis materi

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Pada tahap ini, peneliti akan memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator dari Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang diidentifikasi akan dimasukkan dalam pembelajaran tentang menulis karangan narasi. Analisis Kurikulum ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Sebaran Kompetensi Inti Kelas V

KOMPETENSI INTI	
1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

4	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
---	---

(Sumber: buku guru tema 8: Lingkungan Sahabat Kita kelas V)

Tabel 3.2 Sebaran Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau Tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.
4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.
INDIKATOR	
3.8.1	Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi.
3.8.2	Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.
4.8.1	Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat.
4.8.2	Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi

(Sumber: buku guru tema 8: Lingkungan Sahabat Kita kelas V)

b. *Design* (perancangan)

Kegiatan pada tahap ini adalah merancang produk awal yang akan dikembangkan. Dari mulai menentukan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk memenuhi kelayakan dalam pemakaiannya sesuai dengan materi, serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi dari penelitian maupun media yang sudah ada. Pada tahap desain peneliti juga akan membuat rancangan sesuai dengan permasalahan di lapangan, antara lain perancangan media pembelajaran ini didasarkan pada hasil tahap analisis.

Langkah-langkah perancangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jenis media yang sesuai agar materi dan media relevan.

2. Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga kesulitan dalam mendesain media pembelajaran dapat diminimalisir.
3. Menyusun instrument penelitian.
4. Menyusun rencana kegiatan pembelajaran.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini yang peneliti akan lakukan adalah menghasilkan media pembelajaran *magic door* dengan bahan kayu dan karton *board* sebagai kerangkanya dan kartu bergambar sebagai isinya. Peneliti akan melakukan penataan isi dan struktur materi yang akan dikembangkan sesuai dengan buku tematik tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) yang merupakan buku dengan kurikulum 2013 yang saat ini digunakan. Selain itu peneliti juga membuat instrumen untuk memvalidasi media yang telah dibuat, peneliti membuat 3 instrumen yaitu, 1 angket respon pendidik dan peserta didik, 2 angket ahli validasi yaitu, ahli uji media, dan ahli uji materi dengan kisi-kisi sebagai berikut:

- 1) Tahap validasi oleh para ahli: dalam tahap ini validasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Validator ahli media yaitu dosen PGMI IAIN Kediri Ibu Erika Puspitasari, M.Pd sebagai validator ahli media I dan dosen mata kuliah SBdP PGMI IAIN Kediri Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd sebagai validator ahli media II. Sedangkan untuk validator ahli materi

yaitu dosen Mata Kuliah Peminatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bapak Muslikan, M.Pd sebagai validator ahli materi I, dan guru Bahasa Indonesia kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri Ustadzah Fauziyatul Fawaidah, S.Pd sebagai validator ahli materi II. Berikut kisi-kisi angket validasi ahli media dan ahli materi:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media I dan II

NO	INDIKATOR	NO SOAL
Aspek Tampilan Media		
1	Ukuran media <i>magic door</i>	1
	Desain media <i>magic door</i>	2
	Warna media <i>magic door</i>	3
Aspek Isi Media		
2	Kesesuaian desain materi dengan pelajaran dengan siswa kelas V	4
	Kemenarikan isi dan penataannya	5,6
	Kesesuaian penempatan kuis soal dan jawaban	7
	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	8
Aspek Rekayasa Media		
3	Keefektifan dan keefisienan	9,10
	Reliabilitas	11
	<i>Maintainable</i>	12
	Tingkat keawetan	13
	Ketepatan memilih media	14
	Kejelasan penggunaan media	15
	Reusabilitas	16

(Sumber: telah diolah Kembali dari Nur Jannah, "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Mnullis Narasi Kelas V SDS Al-Wahiliyah 25 Medan", *Skripsi:Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2022, 55-56)

Sedangkan kisi-kisi angket ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi I dan II

NO	INDIKATOR	NO SOAL
Aspek Isi/Materi		
1	Kesesuaian materi dengan KD	1
	Kesesuaian konsep/topik pembelajaran dengan materi	2
	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tahapan perkembangan siswa	3
	Penyajian materi menambah pengetahuan siswa	4
	Kemudahan materi yang disajikan	5
	Ketepatan istilah dalam materi	6
	Kemudahan kalimat yang digunakan dalam materi	7
	Penggunaan bahasa	8
	Kesesuaian contoh dengan materi pembelajaran	9
	Kesesuaian tugas dan latihan dengan rumusan indikator	10

(Sumber: telah diolah Kembali dari Nur Jannah, "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Mnullis Narasi Kelas V SDS Al-Wahilayah 25 Medan", *Skripsi:Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2022, 55-56)

- 2) Tahap uji coba: pada tahap ini uji coba dilakukan di kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri dengan jumlah peserta uji coba skala kecil sebanyak 6 peserta didik dan uji coba skala besar sebanyak 21 peserta didik. Data hasil uji coba skala kecil ini berupa angket respon pendidik dan respon peserta didik.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, tingkat kelayakan pengembangan media *magic door* ditentukan dan peneliti dapat melakukan ini untuk pengembangan media. Tahap ini melibatkan dua langkah: uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Verifikasi produk dilakukan oleh ahli

media dan materi. Hasil evaluasi validasi ahli digunakan untuk penyempurnaan produk guna mengetahui kelayakan dan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri dengan melakukan uji coba terbatas (skala kecil) dan uji lapangan (skala besar).

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari media pembelajaran *magic door* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri. Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah produk yang digunakan dapat digunakan atau tidak. Evaluasi sangat berperan penting dalam proses perbaikan pengembangan media. Peneliti mengevaluasi hasil catatan dari ahli media dan ahli materi mengenai pengembangan media *magic door*. Peneliti juga melakukan revisi atas kekurangan dan kelayakan media *magic door* tersebut. Peneliti akan melakukan perbaikan terhadap kelayakan produk sehingga produk bisa dan siap untuk digunakan pada peserta didik kelas V dalam proses pembelajarannya.

C. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk digunakan untuk mendapatkan saran, tanggapan, serta penilaian kelayakan produk tersebut. Sebelum di uji coba dilakukan validasi terhadap media *magic door*. Dalam uji coba ini melalui beberapa tahap yakni: a) Desain uji coba, b) Jenis data, c) Instrumen

pengumpulan data, d) Teknik analisis data. Tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data guna penetapan kevalidan dan keefektifan. Produk media *magic door* diuji melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a) Uji coba ahli media dan ahli materi

Uji coba tersebut dilakukan untuk pemberian penilaian dari validator terhadap kesesuaian antar desain media *magic door*, ketepatan bahasa yang digunakan dan kesesuaian materi dengan mata pelajaran yang digunakan sebagai topik dalam media *magic door*.

b) Uji coba lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk mengimplementasikan media *magic door*, setelah pengimplementasian terlaksana dan sudah mendapat nilai dengan kriteria valid dari validator ahli. Uji coba pertama dilakukan kepada peserta didik kelas V-A SD Plus Sunan Ampel dengan jumlah siswa 6 dan uji coba kedua dilakukan 21 siswa dengan menggunakan kelas yang sama yaitu kelas V-A SD Plus Sunan Ampel.

2. Subjek Coba

Subjek uji coba penelitian dan pengembangan meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah 2 validator yang terdiri dari 2 dosen validator ahli media, 1 dosen validator ahli materi dan 1 guru kelas V sebagai validator ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V-A SD Plus Sunan Ampel dengan jumlah 6 siswa dan uji coba dilakukan di SD Plus Sunan Ampel dengan jumlah 21 siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *magic door*.

3. Jenis Data

Peneliti menggunakan dua jenis data yakni kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, dan guru ahli pembelajaran dari validasi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket (kuesioner) maupun tes.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada media *magic door* adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide-ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁷³ Wawancara

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 233.

yang digunakan dalam penelitian ini yakni wawancara terstruktur, karena peneliti telah memiliki pedoman wawancara yang berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis dan wawancara tidak terstruktur pada beberapa kasus untuk melengkapi data dalam penelitian. Narasumber dalam pengumpulan data awal yakni Ustadzah Fauziyatul Fawaidah, S.Pd, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A SD Plus Sunan Ampel dan subjek wawancara akan bertambah sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Dari hasil wawancara tersebut digunakan peneliti dalam mendapatkan data awal penelitian, sehingga peneliti dapat menemukan permasalahan yang dialami guru maupun peserta didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa gambar, atau karya-karya monumental, dan lain sebagainya dari seseorang.⁷⁴ Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia, RPP, dokumen penilaian, dan lain sebagainya.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁷⁵ Peneliti

⁷⁴ 240.

⁷⁵ Ilham Agustian, Harius Eko Saputra, dan Antonio Imanda, "Pengaruh Sistem Informasi Manajemen terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu," *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (31 Juli 2019): 44, <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.837>.

menggunakan angket validasi ahli, angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik. Angket digunakan sebagai teknik dalam instrumen kelayakan produk oleh ahli materi (isi muatan pelajaran), ahli media (penyajian), ahli bahasa (penggunaan bahasa), dan tanggapan guru serta peserta didik dalam penggunaan media monopoli yang dikembangkan. Berdasarkan cara menjawab, angket uji kelayakan ini termasuk angket tertutup. Angket tertutup yaitu pertanyaan-pertanyaan telah memiliki alternatif pilihan jawaban yang tinggal dipilih oleh responden.

4. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individual atau kelompok.⁷⁶ Pada penelitian ini, tes dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media *magic door* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasidari proses pembelajaran sebelumnya. Tes yang digunakan peneliti ada dua jenis, yaitu tes awal yang dilakukan pada awal pembelajaran dan tes akhir yang dilakukan di akhir pembelajaran.

5. Teknis Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah analisis data. Pemecahan masalah dilakukan dengan teknik analisis data yang sesuai

⁷⁶ Suharman, "Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2018): 95.

dengan permasalahan yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan sebelum dan setelah turun ke lapangan. Analisis kualitatif deksriptif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, kritik dan saran oleh para ahli. Teknik analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman didasarkan pada penelitian lapangan dan memiliki beberapa langkah analisis data.⁷⁷ Langkah analisis data yang dilakukan sebagai berikut:⁷⁸

- 1) Reduksi Data (*Data Reduction*). Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.
- 2) Penyajian Data (*Data Display*). Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

⁷⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), 308.

⁷⁸ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 246–53.

3) *Verivication/ Conclusion Drawing*. Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verivikasi. Kesimpulan awal akan bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Data dianalisis dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk pengembangan media *magic door*. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

b. Analisis data kuantitatif

Untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket maupun tes, maka akan digunakan analisis kuantitatif. Dari data angket maupun tes akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Analisis kelayakan media dan materi *magic door*

Penilaian kelayakan media *magic door* dianalisis oleh tim ahli yakni ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala *likert*.

Kriteria skala *likert* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Nilai/Skor	Kriteria
1	Tidak layak
2	Kurang layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

(Sumber: Rezky Jaiza, “Pengembangan Media Magic Shapes Pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Skripsi: Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, 2020, 36)

Perolehan nilai untuk validasi ahli media dan ahli materi kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Kriteria}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil dari rumus tersebut, selanjutnya dapat ditentukan layak atau tidaknya dengan menggunakan kriteria presentase sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Presentase Kelayakan Media dan Materi

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak

81% - 100%	Sangat layak
------------	--------------

(Sumber: telah diolah kembali dari Sintya Purwanti, “Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Ssiwa Kelas XI IPS”, *Skripsi*, 2019, 43)

2) Analisis tanggapan pendidik dan peserta didik

Data angket penilaian tanggapan pendidik dan peserta didik dapat diukur menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Kriteria}} \times 100\%$$

Hasil presentase akan dikonversikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:⁷⁹

Tabel 3.7 Kriteria Presentase Tanggapan

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Sumber: telah diolah kembali dari Sintya Purwanti, “Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Ssiwa Kelas XI IPS”, *Skripsi*, 2019, 43)

3) Analisis keefektifan media *magic door*

Keefektifan media *magic door* dapat dilihat melalui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir.

⁷⁹ Nabilah Hamudiana Saski dan Tri Sudarwanto, “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran,” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 20–21.

a. Analisis data awal

Pada analisis awal dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data hasil tes peningkatan keterampilan menulis karangan narasi berdistribusi normal atau tidak. Data yang dipakai dalam analisis ini adalah data *pre-test* dan *post-test*. Untuk melakukan uji normalitas, penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows*. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $< 0,005$ maka distribusi adalah tidak normal. Sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi adalah normal. Adapun langkah-langkah untuk menguji kenormalan data dengan uji Kolmogorov Smirnov adalah sebagai berikut:

- 1) Masuk program SPSS.
- 2) Memasukkan data variabelnya ke dalam kolom.
- 3) Klik variable *Analyze>>Descriptive Statistics>>Explore*.
- 4) Masukkan variable dan masukkan ke kotak *Dependent List*. Kemudian klik *Plots*.
- 5) Klik *Normality plots with test* kemudian klik *continue* lalu OK.
- 6) Selanjutnya akan muncul paparan hasil uji.⁸⁰

⁸⁰ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017), 85–87.

b. Analisis data akhir

Untuk mengetahui keefektifan media *magic door* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi di kelas V, peneliti menganalisis menggunakan *T-test of Related*. yang mana *T-test of Related* adalah statistik parametik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel bila datanya berbentuk interval atau rasio yang menggunakan rancangan perbandingan sebelum dan sesudah adanya perlakuan/treatment. Pada penelitian ini menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Cara menguji data tersebut menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26 for windows*. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk Uji-t menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26 for windows*:

- 1) Buka aplikasi *IBM SPSS Statistics 26 for windows*.
- 2) Masukkan data pada Data View, namun sebelumnya kita harus menentukan nama dan tipe datanya pada Variable View.
- 3) Klik Menu *Analyze – Compare Means – Paired Sample T-Test*.
- 4) Arahkan variabel x (sebelum) dan y (sesudah) ke dalam *Paired Variables*, kemudian klik *Ok*.
- 5) Selanjutnya akan muncul hasil analisa.

Setelah muncul hasil analisa, untuk mengetahui hasil keefektifan media monopoli maka dasar pengambilan keputusannya yaitu apabila:

$t_{hitung} > t_{tabel}$ berbeda secara signifikansi (H_a diterima)

$t_{hitung} < t_{tabel}$ tidak berbeda secara signifikansi (H_o diterima)

H_o = Pengembangan media *magic door* tidak efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri.

H_a = Pengembangan media *magic door* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri.