

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan metode *Research and Development* atau R&D. Menurut Sugiyono, Metode tersebut merupakan suatu metode ilmiah yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta menghasilkan sebuah produk melalui proses penelitian yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.⁵³ Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Walter R. Borg dan Meredith D. Gall yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan juga dipahami sebagai suatu rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan sekaligus menguji kelayakan suatu produk pendidikan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaannya dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas dan kebermanfaatan yang dapat dipertanggungjawabkan yang meliputi kajian terhadap hasil penelitian yang relevan, pengembangan produk, uji coba di lapangan, evaluasi, dan penyempurnaan produk hingga diperoleh produk yang layak digunakan..⁵⁴ Dengan demikian, (*Research and Development*) tidak hanya berfokus pada penyempurnaan yang telah ada guna meningkatkan kualitas, kelayakan dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

⁵⁴ Agus Rustamana, "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 65.

berupa kartu ekspresi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya seni teater kelas IV di MI Futuhiyah Kwagean Kepung. Media ini dikembangkan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep besar sudut yang sering kali bersifat abstrak dan sulit dipahami tanpa bantuan media konkret. Pendekatan (*Research and Development*) memungkinkan peneliti untuk tidak hanya menciptakan produk, tetapi juga menguji keefektifan dan kelayakan media tersebut sebelum diimplementasikan secara luas.

Melalui penelitian dan pengembangan, peneliti diharapkan mampu menghasilkan produk inovatif yang bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, R&D di bidang pendidikan. Secara praktis, produk yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa dalam mengatasi kendala pembelajaran serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pendekatan R&D sangat relevan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, seperti kartu ekspresi, atau media visual lainnya yang berfungsi meningkatkan kemampuan bermain peran siswa.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).⁵⁵ Menurut Mulyatiningsih, model ini dianggap lebih rasional dan lengkap dibandingkan dengan model lainnya karena menyediakan

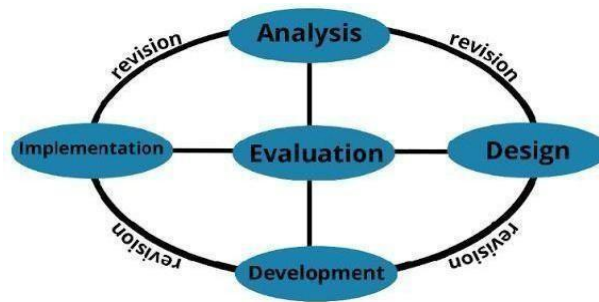
⁵⁵ Abbas and Hukrandi, "Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual Dan Praktik Di Sekolah Dasar," *Sahutut Tarbiyah* 30, no. 1 (2024): 46.

langkah-langkah yang terstruktur dalam proses pengembangan pembelajaran.⁵⁶ Safitri dan Aziz mengemukakan bahwa model ADDIE dikembangkan dengan mempertimbangkan unsur-unsur fundamental dalam perancangan produk pembelajaran, seperti inovasi teknologi, kebutuhan peserta didik, serta substansi materi yang diajarkan. Pendekatan tersebut memungkinkan terciptanya pembelajaran yang fleksibel, efektif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, model ADDIE tidak hanya memberikan panduan berorientasi pada proses pembuatan media pembelajaran, tetapi juga mencakup tahap evaluasi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat kelayakan, efektivitas, dan kesesuaian yang baik dengan karakteristik peserta didik maupun kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan media Kartu Ekspresi unruk meningkatkan kemampuan bermain peran seni budaya seni teater kelas IV MI Futuhiyah Kwagean Kepung. Tahapan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur pengembangan produk secara sistematis. Setiap tahapan saling berkaitan dan berfungsi untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

⁵⁶ Christina Sabdarini, Asep Sukanda Egok, and Aswaliansyah, "Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 79.

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE



(Sumber: Baranch(2009,halm.2)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berikut ini adalah penjabaran prosedur model pengembangan ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah langkah awal dalam model ADDIE yang sangat krusial, karena menjadi fondasi bagi tahapan-tahapan berikutnya. Pada tahap ini, peneliti harus mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merumuskan tujuan yang ingin dicapai, serta memahami karakteristik peserta didik secara menyeluruh. Sugiyono dalam jurnal pendidikan tambusai menyatakan bahwa analisis yang komprehensif akan menghasilkan pemahaman yang jelas mengenai apa dan mengapa pelajaran itu dilaksanakan. Proses ini umumnya dilakukan melalui pengumpulan data seperti wawancara dan survey terhadap peserta didik dan lingkungan belajar.⁵⁷

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara. Kedua teknik tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung di

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

kelas IV MI Futuhiyah Kwagean. Melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas, peneliti mengidentifikasi metode penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kelas IV mengajar materi bermain peran berdasarkan buku paket atau buku tematik yang sudah ada. Selain itu, guru juga mengajarkan contoh bermain peran yang sudah di ketahui.

Pada tahap analisis untuk mrngkaji kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran, sekaligus untuk menilai kelayakan dan persyaratan yang diperlukan untuk pengembangan model tersebut. Tahap analisis ini mencakup:

a. Analisis Kebutuhan

Dalam model ADDIE, tahap analisis menjadi fondasi utama yang dilakukan sebelum proses perancangan media pembelajaran. Tahap ini difokuskan pada pengkajian berbagai aspek yang berkaitan dengan kebutuhan pengembangan produk, termasuk kondisi pembelajaran yang berlangsung, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap berbagai informasi yang diperlukan sebagai dasar penyusunan media pembelajaran. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan pengguna sehingga produk yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal dalam

proses belajar mengajar. Melalui analisis kebutuhan, peneliti dapat memperoleh informasi yang menjadi dasar dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, analisis kebutuhan berfungsi untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, seperti rendahnya keterlibatan peserta didik, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, maupun strategi penyampaian materi yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil identifikasi tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan solusi yang tepat melalui pengembangan media pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari proses analisis kebutuhan kemudian digunakan sebagai landasan dalam menentukan bentuk, isi, dan strategi penyajian media pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, pelaksanaan analisis kebutuhan yang komprehensif dapat membantu peneliti dalam mengembangkan produk yang relevan, tepat guna, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran. Selain itu, analisis kebutuhan juga dapat meminimalkan risiko pengembangan produk yang tidak diperlukan sehingga penggunaan waktu, tenaga, dan sumber daya penelitian menjadi lebih efisien dan optimal.

Proses analisis kebutuhan umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahap pertama adalah pengumpulan data yang

dapat dilakukan dengan berbagai teknik, seperti survei, wawancara, observasi, maupun diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion/FGD*). Melalui teknik-teknik tersebut, peneliti dapat memperoleh informasi secara langsung dari peserta didik dan pendidik mengenai kebutuhan, permasalahan, serta harapan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah analisis data untuk menjelaskan, kebutuhan utama, serta kesenjangan yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran. Analisis ini dapat dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh.

Hasil analisis kebutuhan selanjutnya disusun dalam bentuk laporan yang memuat temuan-temuan penting beserta rekomendasi yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Laporan hasil analisis kebutuhan berfungsi sebagai landasan utama dalam menentukan langkah-langkah pengembangan selanjutnya pada proses penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁵⁸

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengkaji keterkaitan antara isi kurikulum dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), tahap ini menjadi acuan penting untuk

⁵⁸ Almeida F, "Needs Analysis: A Key to Effective Training," *Journal of Educational Research*, 2015.

memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta kompetensi yang berlaku dalam kurikulum.

Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi, strategi, dan pendekatan pembelajaran sehingga media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal dan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain memperhatikan kurikulum, pengembang juga perlu memahami karakteristik peserta didik, termasuk perbedaan gaya belajar yang dimiliki setiap individu. Sebagian peserta didik lebih mudah memahami materi melalui visual, sebagian melalui pendengaran, dan sebagian lainnya melalui aktivitas fisik atau praktik langsung. Dengan mempertimbangkan keragaman tersebut, media pembelajaran dapat dirancang agar lebih menarik, kontekstual, serta mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dapat meningkat.⁵⁹

Analisis ini menunjukkan bahwa media yang akan dikembangkan perlu disesuaikan dengan capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas IV. Dengan melakukan analisis kurikulum, peneliti dapat memastikan bahwa materi, metode, dan strategi yang digunakan dalam media pembelajaran selaras dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di MI Futuhiyah Kwagean. Oleh karena itu, media yang dikembangkan

⁵⁹ Alqahtani A.F, "A Review of Curriculum Development Models in Higher Education," *International Journal of Curriculum and Instruction* 11, no. 1 (2019): 1–10.

diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif, membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan, serta menjadi sarana pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah tersebut.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai materi, kemampuan, minat, kebutuhan, serta gaya belajar peserta didik. Pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik tersebut menjadi aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat membantu peneliti menghasilkan media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna. Melalui analisis karakteristik peserta didik, pengembang dapat menyusun materi pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, setiap peserta didik memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, maupun kinestetik. Oleh karena itu mengetahui aspek-aspek tersebut, pengembang dapat menciptakan media yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik juga berperan dalam mengidentifikasi kebutuhan khusus yang dimiliki oleh peserta didik, termasuk peserta didik dengan kebutuhan pendidikan khusus. Proses analisis karakteristik peserta didik umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap awal berupa pengumpulan data yang dapat

dilakukan melalui survei, wawancara, observasi, maupun asesmen awal. Data yang dikumpulkan meliputi berbagai aspek, seperti latar belakang pendidikan, kemampuan akademik, minat, kebutuhan belajar, serta kecenderungan gaya belajar peserta didik. Setelah data diperoleh, peneliti melakukan analisis untuk menjelaskan pola, kecenderungan, dan karakteristik umum yang dimiliki oleh peserta didik. Analisis tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif sesuai dengan jenis data yang diperoleh.⁶⁰ Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat disesuaikan agar mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

2. Desain (*Design*)

Tahap Desain atau *Design* dalam model ADDIE adalah tahap perencanaan setelah analisis dilakukan. Tahap Desain merupakan tahap kedua dari penelitian model ADDIE.⁶¹ Dalam Tahap desain adalah merancang suatu produk, pada tahap ini peneliti merancang desain media pembelajaran yang akan digunakan agar peneliti dapat lebih mudah mengetahui kemampuan siswa kelas IV MI Futuhiyah Kwagean dalam bermain peran seni teater. Media ini nantinya akan dirancang oleh peneliti ini yang nantinya akan dibuat menggunakan media kartu ekspresi.

3. Pengembangan (*Development*)

⁶⁰ Gentry M, "Understanding Learner Characteristics: A Key Component of Effective Instruction," *Journal of Educational Psychology* 108, no. 5 (2016): 751–64.

⁶¹ Alvina Rachma, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 507.

Tahap *Development* dalam model ADDIE adalah proses merealisasikan rancangan pembelajaran menjadi produk yang siapdigunakan. Tahap *development* merupakan tahap ketiga setelah analisis dan desain. pada tahap ini peneliti mulai menciptakan produk yang tadi sudah direncanakan pada tahap desain. Tahap ini menjadi langkah penting dalam pengembangan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dan efektif dengan kebutuhan peserta didik.⁶²

Tahap pengembangan menjadi salah satu bagian penting dalam model ADDIE karena pada tahap ini rancangan yang telah disusun mulai diwujudkan menjadi sebuah produk nyata. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengumpulan materi pendukung, penyusunan desain media, pembuatan produk, hingga proses pencetakan. Hasil dari tahap ini berupa media pembelajaran Kartu Ekspresi yang selanjutnya dipersiapkan untuk melalui proses penilaian dan penyempurnaan. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa pihak yang berkompeten, yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan atau pendidik. Proses validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian mengenai kualitas, kelayakan, dan kesesuaian media pembelajaran sebelum digunakan pada tahap uji coba. Masukan dan rekomendasi dari para validator dijadikan dasar untuk melakukan revisi sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik.

4. Implementasi (*Implementation*)

⁶² Astri Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Addie Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMKN 25 Jakarta," *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, no. 1 (2024): 147.

Implementasi merupakan tahap keempat dalam model ADDIE yang berfokus pada penerapan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Pada tahap ini, media Kartu Ekspresi digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil implementasi kemudian menjadi bahan pertimbangan dalam menilai efektivitas produk yang telah dikembangkan.⁶³

Dalam proses pengembangan produk, tahap implementasi digunakan untuk mengevaluasi dampak penggunaan produk terhadap kualitas pembelajaran. Kualitas tersebut meliputi aspek keefektifan, daya tarik, dan efisiensi. Keefektifan merujuk pada kemampuan produk dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan yang diharapkan pada peserta didik. Daya tarik menggambarkan seberapa baik produk bisa menciptakan gaya belajar yang menyenangkan, menantang, dan mendorong peserta didik untuk terus belajar. Sementara itu, efisiensi menunjukkan seberapa baik produk mampu menghemat waktu dan sumber daya dalam proses belajar.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi ini terbagi menjadi dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama

⁶³ Abbas and Hukrandi, "Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual Dan Praktik Di Sekolah Dasar."

proses pengembangan untuk memberikan umpan balik yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan pada setiap tahap, seperti analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah media diterapkan dalam pembelajaran untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan untuk mengukur dampak media terhadap hasil belajar peserta didik.⁶⁴

Tahap evaluasi dilaksanakan secara menyeluruh terhadap seluruh rangkaian proses penelitian, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media Kartu Ekspresi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, peneliti juga menelaah hasil revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media serta menganalisis perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media tersebut sebagai bagian dari proses pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba adalah langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji produk dan memvalidasinya kepada beberapa orang yang ahli dalam pengembangan media. Pada tahap awal, produk yang sudah selesai dibuat diserahkan kepada validator untuk memberikan penilaian apakah produk tersebut sudah memenuhi standar atau belum. Jika validator

⁶⁴ *Ibid*, 4.

menyatakan bahwa produk sudah layak, maka produk tersebut akan diuji coba pada siswa. Namun, jika belum layak, maka produk akan diperbaiki terlebih dahulu. Tahapan uji coba yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 2 siswa yang dipilih secara acak yang bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan, kekurangan, ataupun kesalahan yang mungkin terjadi pada produk tersebut sehingga data yang diperoleh dapat digunakan sebagai masukan untuk melakukan perbaikan sebelum media yang dikembangkan digunakan pada uji coba tahap selanjutnya.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV MI Futuhiyah Kwagean dengan jumlah 23 siswa yang mana telah dilakukan revisi dari uji coba kelompok kecil.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah individu yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya untuk peserta didik jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Oleh karena itu, validator yang dipilih berasal dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki keahlian dalam mengevaluasi kualitas desain, tampilan, serta fungsi media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Ahli materi

Dalam penelitian ini adalah seseorang yang berkompeten dalam bidang materi pelajaran SD/MI. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang Seni Budaya.

c. Penggunaan produk (siswa kelas IV MI Futuhiyah Kwagean)

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas IV MI Futuhiyah Kwagean sebanyak 21 orang.

3. Jenis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara mengenai masalah-masalah yang terjadi di kelas IV dan media apa saja yang cocok untuk menyelesaikan masalah tersebut. Data kedua adalah kritik dan saran dari para validator ahli, seperti ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa, saat mereka melakukan validasi.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapat dari hasil uji coba awal dan uji coba akhir sebelum dan setelah penerapan media kartu ekspresi, serta hasil angket dari validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, angket respons siswa, dan angket dari para ahli.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kolom saran dan komentar yang diisi oleh para validator sebagai bahan perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari

lembar validasi dan rubrik penilaian bermain peran yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Data Kualitatif

1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Aspek yang diamati meliputi kondisi lingkungan sekolah, karakteristik dan peran guru dalam proses pembelajaran, serta kondisi dan karakteristik peserta didik. Data yang diperoleh melalui observasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di MI Futuhiyah Kwagean.

2) Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara lisan oleh peneliti kepada responden. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data yang lengkap, tepat, dan dapat dipercaya dari sumber yang sesuai. Dalam penelitian ini, data terkait siswa, kurikulum, sumber daya pengajaran, serta masalah yang dihadapi guru dan siswa selama proses belajar diajukan melalui wawancara. Objek penelitian ini adalah guru wali kelas IV MI Futuhiyah Kwagean.

Tabel 3.1 Lembar Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode apa yang Ibu gunakan dalam penyampaian materi belajar khususnya pada pembelajaran seni budaya?	

No	Pertanyaan	Jawaban
2.	Bagaimana respon siswa saatibu mengajar di kelas?	
3.	Adakah kendala atau masalah yang Ibu hadapi saat pembelajaran berlangsung dengan bahan ajar yang sering digunakan?	
4.	Bagaimana rata-rata kemampuan siswa dalam menerima Pelajaran?	
5.	Bagaimana rata-rata kemampuan siswa dalam menerima Pelajaran?	

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun berbagai dokumen atau bukti yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, catatan, arsip, kutipan, maupun referensi lain yang mendukung proses penelitian sehingga dapat memperkuat keabsahan data yang diperoleh.⁶⁵ Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dengan cara merekam selama proses pembelajaran peserta didik melalui foto atau video saat sebelum dan sesudah menggunakan media Kartu Ekspresi, dan menggunakan dokumentasi tertulis yang terdiri atas dokumen validasi ahli bagian komentar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan agar memperoleh data yang dapat dipertanggung jawabkan.

⁶⁵ Yunus Winoto, "Rancang Bangun Dokumentasi Budaya Tentang Situs Alit Kebuyutan Dalam Bentuk Boklet," *Jurnal Artefak* 7, no. 2 (2020).

b. Data kuantitatif

1) Angket Validasi Ahli Materi

Dalam penelitian ini ahli materi tersebut berisikan tentang kelayakan dan Kesesuaian isi dan materi yang dibahas dengan Tujuan Pembelajaran (KD sekarang menjadi TP) yang telah ditetapkan dalam Pendidikan. Wali kelas MI Futuhiyh Kwagean Kepung bertindak sebagai validator untuk instrumen tersebut. Alasan validator ini adalah karena guru kelas IV kompeten dalam memahami materi monopoli media. Data yang dikumpulkan oleh peneliti digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan hingga menjadi lebih layak untuk digunakan. Berikut adalah materi angket ahli yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dimana penilaian validasi dengan meminta penilaian dari validator yang sudah tercantum di atas. Adapun kisi-kisi instrumen angket sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Ma1teri

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek kelayakan tampilan	Kejelasan teks
		Kejelasan gambar
		Kejelasan gambar dengan materi
2.	Aspek penyajian materi	Kemudahan memahami materi
		Kejelasan materi
		Kejelasan istilah
		Kesesuaian contoh dengan materi
3.	Aapek Pembelajaran	Kesesuaian media dengan CP dan TP
		Soal-soal yang dapat dipahami siswa

(di adaptasi dari Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi (Jakarta Rajawali Pers, 2019), hlm. 87–92.)

2) Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media disusun untuk menilai kualitas

desain dan tampilan media Kartu Ekspresi yang dikembangkan bagi peserta didik kelas IV SD/MI. Penilaian dilakukan oleh seorang dosen UIN Kediri yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media sehingga dapat dilakukan penyempurnaan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Selain penilaian dari ahli media, penelitian ini juga menggunakan angket respons guru untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan pendidik terhadap media Kartu Ekspresi yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket tersebut memberikan gambaran mengenai tingkat kebermanfaatan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Kisi-kisi angket disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan aspek penilaian media pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No	Aspek pembelajaran
1.	Kemenarikan dalam media
2.	Kesesuaian pemilihan warna
3.	Kesesuaian gambar
4.	Keaktifan dalam media
5.	Ukuran media pembelajaran
6.	Kekuatan media
7.	Media mudah digunakan
8.	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi
9.	Tingkat kemudahan penggunaan media
10.	Mudah dibawa

3) *Performance Test*

Performance test adalah prosedur atau alat atau tes kinerja

merupakan alat ukur awal dan akhir yang digunakan untuk menilai kemampuan individu dalam melakukan tindakan nyata yang menunjukkan keterampilan tertentu, bukan sekadar respon verbal atau tulisan. Tes ini mengukur apa yang dapat dilakukan seseorang, bukan hanya apa yang diketahuinya. Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Penyusunan instrumen dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan bermain peran peserta didik berupa tes yang disusun berdasarkan indikator keterampilan bermain peran. Melalui instrumen tersebut, peneliti memperoleh data yang menggambarkan tingkat kemampuan bermain peran siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

**Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kemampuan Bermain Peran Dalam
Seni Teater**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Pemahaman Peran	Memahami karakter, alur cerita, dan hubungan antar tokoh	Tidak memahami peran dan sering lupa dialog	Mulai memahami peran tetapi masih kaku	Memahami peran dengan cukup baik, kadang kurang konsisten	Sangat memahami karakter dan alur dengan baik
2	Ekspresi Wajah	Menampilkan ekspresi sesuai emosi tokoh	Tidak menunjukkan ekspresi	Ekspresi kurang sesuai atau datar	Ekspresi cukup sesuai dengan karakter	Ekspresi sangat sesuai, alami, dan meyakinkan

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
3	Intonasi dan Artikulasi	Mengucapkan dialog dengan jelas dan sesuai emosi	Suara tidak jelas dan datar	Suara cukup terdengar, intonasi kurang tepat	Suara jelas, intonasi cukup sesuai	Suara jelas, lantang, dan intonasi sangat tepat
4	Gerak dan Bahasa Tubuh	Menyesuaikan gerakan tubuh dengan karakter	Gerakan kaku dan tidak sesuai peran	Gerakan masih terbatas	Gerakan cukup sesuai dan mendukung peran	Gerakan sangat sesuai, luwes, dan mendukung karakter
5	Penghayatan /Penjiwaan	Menjiwai tokoh dan situasi cerita	Tidak menghayati peran	Kadang menghayati tetapi belum konsisten	Cukup menghayati peran dengan baik	Sangat menghayati, peran terlihat hidup dan alami
6	Kerjasama Tim	Berinteraksi dengan pemain lain secara harmonis	Tidak memperhatikan lawan main	Kurang tanggap terhadap lawan main	Cukup bekerja sama dengan baik	Sangat kompak dan mendukung alur pementasan
7	Kreativitas/Improvisasi	Menunjukkan kreativitas dan solusi saat pementasan	Tidak mampu berimprovisasi	Kadang bingung saat terjadi kesalahan	Mampu berimprovisasi sederhana	Sangat kreatif dan improvisasi memperkaya pementasan

(sumber, W.S. Rendra, *Tentang Bermain Drama* (Jakarta: Pustaka Jaya, 1988), 45–66.)

Tabel 3.5 Kriteria Pedoman Penilaian

No	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kemampuan menebak dialog	Peserta didik tepat dalam menebak dialog yang diucapkan teman.	
2.	Kemampuan menebak gerak tubuh	Peserta didik tepat dalam menebak gerak tubuh yang dilakukan oleh teman.	

No	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
3.	Kemampuan memainkan dialog	Peserta didik dapat berdialog sesuai dengan peran yang dimainkan.	
4.	Kemampuan memainkan gerak tubuh	Peserta didik dapat bergerak sesuai dengan peran yang dimainkan.	
Total skor			

Tabel 3.6 Pedoman Penskoran

No	Kemampuan menebak dialog	Kemampuan menebak gerak tubuh	Kemampuan memainkan dialog	Kemampuan memainkan gerak tubuh
Skor 5	Peserta didik mampu menebak lebih dari 5 dialog yang diucapkan teman	Peserta didik mampu menebak lebih dari 5 gerak yang diperagakan teman	Peserta didik dapat memainkan lebih dari 5 dialog sesuai peran	Peserta didik dapat memainkan lebih dari 5 gerak sesuai peran
Skor 4	Peserta didik mampu menebak 3-4 dialog yang diucapkan teman.	Peserta didik mampu menebak 3-4 gerak yang diperagakan teman	Peserta didik dapat memainkan 3-4 dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik dapat memainkan 3-4 gerak sesuai dengan peran.
Skor 3	Peserta didik mampu menebak 2 dialog yang diucapkan teman	Peserta didik mampu menebak 2 gerak yang diperagakan teman	Peserta didik dapat memainkan 2 dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik dapat memainkan 2 gerak sesuai dengan peran.
Skor 2	Peserta didik mampu menebak 1 dialog yang diucapkan teman	Peserta didik mampu menebak 1 gerak yang diperagakan teman.	Peserta didik dapat memainkan 1 dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik dapat memainkan 1 gerak sesuai dengan peran.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menebak dialog yang diucapkan teman.	Peserta didik tidak mampu menebak gerak yang diperagakan teman	Peserta didik tidak dapat memainkan dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik tidak dapat memainkan gerak sesuai dengan peran.

(sumber, W.S. Rendra, *Tentang Bermain Drama* (Jakarta: Pustaka Jaya, 1988), 45–66.)

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan prosedur yang digunakan untuk mengolah data penelitian sehingga menghasilkan informasi yang

sistematis, mudah dipahami, dan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditentukan.

a. Analisis Kelayakan Media

Analisis validasi media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan *skala likert* dalam menguji kelayakan. *Skala liker* digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi validator setelah mengamati media yang dikembangkan.⁶⁶ *Skala likert* merupakan alat pengukur sikap, pendapat, serta persepsi baik validator mengenai variabel dalam penelitian. Analisis data hasil validasi media yang dilakukan dengan mencari nilai dari penilaian validator. Adapun rumus yang digunakan adalah skala likert sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

N : Jumlah frekuensi/skor maksimal

⁶⁶ Budiyono Saputra, *Manajemen Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017).

100 : skor maksimal

Data dari angket validator ahli media, ahli materi, dan ahli asesmen dianalisis menggunakan skala likert, dengan empat kriteria berikut:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

Data yang diperoleh dari angket peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono, skala Guttman digunakan untuk memperoleh jawaban yang bersifat tegas dan konsisten dari responden melalui pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Penggunaan skala ini bertujuan untuk memudahkan responden dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah melakukan perhitungan maka dapat mencocokkan hasil perhitungan dengan memperoleh kriteria taraf keberhasilan produk dengan mengacu pada kriteria dari hasil validasi sesuai dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Media

Presentase	Kriteria	Keterangan
81%<P<100%	Sangat Baik	Sangat Layak
61%<P<80%	Baik	Layak
41%<P<60%	Cukup baik	Cukup Layak
21%<P<40%	Kurang Baik	Tidak Layak

Presentase	Kriteria	Keterangan
0%<P<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Layak

Hasil perhitungan kemudian dicocokkan dengan kriteria tingkat keberhasilan produk berdasarkan tabel validasi yang telah ditetapkan. Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran dinyatakan valid apabila memperoleh persentase kelayakan sebesar 70%–100%. Acuan ini digunakan untuk menentukan tingkat validitas media yang telah dikembangkan.

b. Analisis Keefektifan Media

Pada tahap analisis keefektifan media, peneliti melakukan analisis terhadap hasil *perfomance test*. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji T dan uji normalitas, gain atau N-Gain. Aalisis keefektifan media digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh media yang dikembangkan terhadap pemahaman santri. Hasil nilai yang diperoleh akan dihitung rata-rata nilainya supaya dapat diketahui hasil perbandingan antara *pre test* dan *post test*.⁶⁷ Berikut ini analisis data untuk menguji keefektifan media:

1) Nomalitas data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data penelitian. Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran

⁶⁷ Faiq Roisuttaqullah, “Pengembangan Berupa Kartu Uni Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V SDN BADEAN 03 Bangsalsari Jember” (UIN Maulana Malik Ibrahim, 2022).

data mengikuti distribusi normal sebagai salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dapat dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov, sehingga hasilnya dapat menjadi dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang paling sesuai.

2) Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Uji nonparametrik ini digunakan untuk menganalisis dua kelompok data yang saling berpasangan pada subjek yang sama tanpa mensyaratkan distribusi normal. Pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang bermakna antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, Wilcoxon Signed Rank Test sering digunakan sebagai alternatif dari Paired Sample t-Test ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Rumus untuk uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)}{24}}}$$

Keterangan :

Z = *Wilcoxon Signed Rank Test*

T = Nilai minimum jumlah

N = Jumlah subjek

Adapun kriteria pengambilan Keputusan berdasarkan nilai Asymp. Sig.

(2-tailed):

- Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.2-tailed) > 0.05, maka H0 diterima.
- Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.2-tailed) < 0.05, maka H0 ditolak.

3) Uji N-gain

Penelitian ini juga menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik sekaligus mengukur efektivitas perlakuan yang diberikan. Nilai N-Gain diperoleh dari selisih antara skor tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), yang kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain berdasarkan konsep yang dikemukakan oleh Hake dan dijelaskan oleh Meltzer dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media. Dengan rumus berikut ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor } \textit{posttest} - \text{skor } \textit{pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor } \textit{pretest}} \times 100\%$$

Keterangan:

N-Gain = Besarnya faktor gain

Skor *post test* = Nilai setelah menggunakan media

Skor *pretest* = Nilai sebelum menggunakan media

Skor Maksimal = Nilai maksimal tes

Besar presentase efektivitas media yang digunakan dapat dilihat

pada tabel berikut:⁶⁸

Tabel 3.8 Kategori Efektivitas Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat Efektif
80-89	Efektif
65-79	Cukup Efektif
55-64	Kurang Efektif
1-54	Tidak Efektif

Tabel 3.9 Perolehan N-Gain Skor

Nilai N-Gain	Kriteria Kevalidan
$G < 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Nilai N-Gain yang melebihi 0,30 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Selanjutnya, interpretasi hasil N-Gain dalam bentuk persentase (%) dapat dilihat berdasarkan kategori yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Kategori Tafsiran N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Kevalidan
$0 < 40\%$	Tidak Efektif
40%-55%	Kurang Efektif
56%-75%	Cukup Efektif
$> 76\%$	Efektif

⁶⁸ Julysam Fitra and Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TK," *Jurnal Pedagogig & Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1–13.