

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Ada satu model penelitian pengembangan yang lebih sifatnya generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*).<sup>71</sup> Pada tahun 1990-an, ADDIE dikembangkan sebagai panduan untuk membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yaitu teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Di bidang pendidikan, *research and development* atau Research and Development (R&D) adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan produk terkait pembelajaran.<sup>72</sup> *Research and development* (R&D) adalah proses menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Di mana produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak, antara lain modul, buku teks, materi pembelajaran, kurikulum, strategi pembelajaran, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran. Peneliti memilih model penelitian ini karena model pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens merupakan model pengembangan yang dikhususkan untuk pengembangan media. Selain itu, model ADDIE praktis dan komprehensif karena mencakup rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar.<sup>73</sup> Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci kelas VIIMTs/SMP.

---

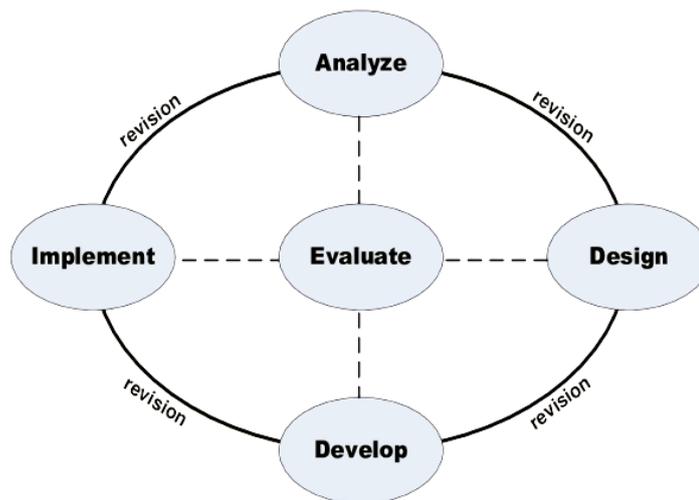
<sup>71</sup>Benny A. Pribadi, Model desain sistem pembelajaran, (Jakarta : Dian Rakyat, 2009), 128.

<sup>72</sup>William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design: Computer Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution* (NewYork: Pfeiffer, 2004), 2.

<sup>73</sup>Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *Jurnal: Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* Vol.15, No.02 (2018): 280.

Model ADDIE, seperti namanya, menggunakan lima fase.<sup>74</sup>, yakni:

- a. *Analysis* (analisis)
- b. *Design* (desain atau perancangan)
- c. *Development* (pengembangan)
- d. *Implementation* (implementasi/eksekusi)
- e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)



Gambar 3.1 Model Prosedur Pengembangan ADDIE

Dibandingkan dengan model 4D, model pengembangan ADDIE lebih logis dan komprehensif. Oleh karenanya, model ini dapat diterapkan pada penciptaan banyak jenis produk lainnya, termasuk metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media, dan bahan ajar.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan prosedur model ADDIE dalam pelaksanaan penelitian *research and development* (R&D) dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

### 1. *Analysis*

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk memilih produk yang akan dibuat, dalam hal ini pembuatan media pembelajaran, dan untuk mengevaluasi kelayakan dan kebutuhan teknisnya. Lima unsur analisis peneliti lakukan pada tahap ini, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakter

<sup>74</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 39.

peserta didik, analisis masalah, analisis media, dan analisis biaya. Secara umum, tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Melalui informasi dari guru mata pelajaran, guru dan peserta didik memang membutuhkan inovasi media penunjang transisi menuju kurikulum terbaru, yaitu kurikulum merdeka belajar. Pada tahapan ini akan diputuskan media apa yang harus dibuat untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini agar peserta didik dapat belajar materi alat-alat bersuci dengan inovatif.

b. Analisis karakter peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui pendapat atau reaksi peserta didik terhadap mata pelajaran fikih yaitu materi alat-alat bersuci. Hal ini dilakukan agar anak dapat berkembang sesuai dengan kebutuhannya. Dikarenakan peserta didik kelas VII MTsN 5 Nganjuk tertarik dengan media digital<sup>75</sup>maka sebaiknya dilakukan pengembangan media yang bisa membantu peserta didik untuk memenuhi ketertarikan tersebut sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik kelas VII jenjang MTs sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.

c. Analisis Masalah

Analisis ini diperlukan untuk menentukan topik apa yang dikaji dan media informasi apa yang dibutuhkan peserta didik. Dalam topik ini, identifikasi sebagian besar berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Hasil kajian masalah ini akan digunakan untuk menentukan sumber dan media pembelajaran apa yang sesuai dengan isu dan tuntutan di masa depan. Dikarenakan peserta didik sulit untuk memahami alat-alat bersuci selain air, maka sudah waktunya diberi pembekalan mengenai alat-alat bersuci yang inovatif. Selain itu, materi alat-alat bersuci merupakan pondasi dalam mempelajari materi *ṭaharah*.

---

<sup>75</sup> Supardiyanto, Guru Mata Pelajaran Fikih MTsN 5 Nganjuk, 25 November 2022.

d. Analisis Media

Jenis dan pokok bahasan media yang akan dibuat ditentukan dengan analisis media. Media baru harus mempertimbangkan temuan penelitian sebelumnya dan menghubungkan temuan tersebut dengan media baru juga. Berdasarkan hasil analisis, karena guru hanya menggunakan media berupa buku teks dan papan tulis untuk menyampaikan materi kepada peserta didik di mata pelajaran fikih, maka hasil belajarnya kurang optimal. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga peserta dapat belajar dengan baik dan mampu meningkatkan hasil belajar.

e. Analisis Biaya

Tingginya biaya yang terkait dengan produksi dan pengembangan media pembelajaran harus diukur melalui analisis biaya. Langkah analisis biaya ini melibatkan sejumlah fase tindakan, termasuk memperkirakan biaya, aktivitas pengeluaran, dan pencatatan biaya akhir. Oleh karena itu, biaya produksi materi pendidikan ini harus diungkapkan sepenuhnya. Berikut biaya yang dikeluarkan untuk membuat media pembelajaran video animasi berbasis powtoon ini:

Tabel 3.1 Analisis Biaya

No	Rincian Biaya	Jumlah	Satuan	(Rp/satuan) Harga	Total Biaya (Rp)
<i>Alat dan Bahan</i>					
1	Laptop	1	Unit	-	-
2	Software Powtoon Premium	1	Unit	250.000	250.000
<b>Subtotal 1</b>					250.000
<i>Administrasi</i>					
1	Cetak Buku Pedomannya	10	Unit	40.000	400.000
<b>Subtotal 2</b>					400.000
<i>Lain-lain</i>					
1	Alat Tulis		-	-	100.000
<b>Subtotal 3</b>					100.000
<b>Total (Subtotal 1+2+3)</b>					750.000

## 2. Design

Tahapan ini mencakup serangkaian kegiatan berupa membuat jadwal dalam pengembangan multimedia, kegiatan merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan, dan merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam multimedia, dan kontrol konfigurasi siklus review. Pada tahapan ini pengembang juga harus menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses kegiatan validasi ahli dan uji coba. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mengembangkan media, diantaranya: Tahap pada design merupakan tahap pada perancangan yang akan dibuat yakni meliputi:

### a. Jadwal Pembuatan Media

Tabel 3.2 Jadwal Pembuatan Media

No.	Waktu Kegiatan	Kegiatan
1.	Awal Desember- Akhir Desember 2022	Pembuatan produk media video animasi dan pendamping media (LKPD dan RPP) serta penentuan nama produk
2.	Awal Desember 2022	Pembuatan instrumen angket validasi
3.	26 Januari 2023	Validasi ahli materi
4.	26 Januari 2023	Validasi ahli media
5.	28 Maret 2023	Uji coba produk kelompok kecil
6.	28 Maret 2023	Uji coba produk kelompok besar

### b. Membentuk Tim Proyek

- 1) Ahli media, dalam penelitian dan pengembangan media *taharah* yang bertindak sebagai ahli media adalah Aulia Rahmawati, S.Pd.I, M.Pd., selaku dosen program studi PGMI IAIN Kediri.
- 2) Ahli materi, dalam penelitian dan pengembangan ini yang bertindak sebagai ahli materi pada pembelajaran Fikih adalah Ibu Zakiyatus Shoimah, M.HI., selaku dosen pengampu mata kuliah pembelajaran fikih program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Kediri dan Bapak Supardiyanto, S.Ag., selaku guru pengampu mata pelajaran fikih di MTsN 5 Nganjuk.
- 3) Responden, responden di sini adalah subjek uji coba dalam penelitian yang merupakan peserta didik kelas VII dan guru pengampu mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 5 Nganjuk.

Berikut daftar jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba produk:

Tabel 3.3 Data Responden Uji Coba

Jenis Uji Coba	Jumlah Peserta Didik	Kelas
Uji coba kelompok kecil	8	VII-G
Uji coba kelompok besar	29	VII-H

c. Menyusun Instrumen Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen yang digunakan terhadap media pembelajaran ialah berupa angket yang mana berisi penilaian terhadap video animasi. Dalam hal ini peneliti membuat kisi-kisi instrument angket penilaian produk. Instrument penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar (*check list*) untuk ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran.

d. Perancangan Produk

Proses perancangan video animasi perlu penyusunan ide, konsep, materi, storyboard, sketsa, warna, dan backsound yang sesuai dengan karakter materi alat-alat bersuci. Selain membuat komponen tersebut, diperlukan pula sketsa untuk pembuatan RPP, *handout*, dan LKPD sebagai media penunjang. rancangan yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut juga dibentuk dalam sebuah storyboard.

e. Penyusunan Materi

Penyusunan materi ini ditunjukkan pada mata pelajaran fikih dengan materi bersuci selanjutnya menyusun soal dan jawaban. Ketika peneliti berada di lapangan dan guru mengajar mata pelajaran fikih banyak pendidik dan peserta didik menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran yakni kurang memahami materi yang disampaikan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

### 3. *Development*

Tahapan *development* merupakan tahapan pengembangan yang akan dilakukan dan terdiri dari:

#### a. Pengembangan Produk Video Animasi Berbasis Powtoon

Tahap pengembangan produk di mana pengembang melakukan percobaan dalam menciptakan video animasi berbasis powtoon sesuai dengan desain yang telah ditentukan untuk diimplementasikan apakah produk tersebut dapat dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah tahapan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:

- 1) Pembuatan instrumen pengumpulan data berupa angket validasi media dan materi. Angket tersebut akan diberikan kepada ahlinya masing-masing dengan bertahap
- 2) Penyusunan materi video animasi berupa poin penting, ide, dan konsep
- 3) Pembuatan animasi judul
- 4) Pemilihan karakter
- 5) Penggerakan animasi dan ekspresi
- 6) Preview lembar kerja
- 7) Pemilihan transisi animasi
- 8) Proses render
- 9) Penggabungan *background* dan audio
- 10) Mengembangkan materi dalam media video animasi menjadi soal-soal untuk diujikan saat *pre-test* dan *post-test*
- 11) Validasi ahli media dan materi.

#### b. Validasi Ahli

Proses validasi dilakukan oleh ahli angket, ahli media, dan ahli materi. Validasi media untuk pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dilakukan oleh dosen program studi PGMI, yaitu Aulia Rahmawati, S.Pd.I, M.Pd., sebagai ahli media. Untuk validasi materi untuk pengembangan media yaitu dosen mata kuliah pembelajaran fikih yaitu Ibu Zakiyatus Shoimah, M.HI., dan

Bapak Supardiyanto, S.Ag., selaku guru pengampu mata pelajaran fikih di MTsN 5 Nganjuk. Dari validasi tersebut didapatkan saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon yang telah dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diuji coba kepada peserta didik.

#### **4. *Implementation***

Produk sedang diujicobakan di MTsN 5 Nganjuk dengan 8 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 29 peserta didik pada uji coba kelompok besar. Pada tahapan ini, sebuah angket juga diberikan kepada peserta didik untuk mengukur persepsi mereka tentang peran media dalam (*taharah*) dan untuk melihat respon mereka. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan sebagai tanggapan atas umpan balik dan rekomendasi peserta didik. Untuk menghindari perluasan perbaikan sebelumnya, sangat penting untuk mempertimbangkan umpan balik dan rekomendasi dari validator sebelumnya dalam perbaikan ini.

#### **5. *Evaluation***

Temuan tahap uji coba dibandingkan pada tahap evaluasi ini. Peneliti juga meneliti data yang dikumpulkan dari peserta didik untuk mengetahui pendapat atau jawaban mengenai produk yang dikembangkan selain membandingkan hasil dari ahli media, ahli materi, dan praktisi mempelajari mata pelajaran fikih. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pengembang juga telah menciptakan produk media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pada materi alat-alat bersuci yang telah diperbaiki selama fase implementasi.

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

Tujuan dari uji coba produk media pembelajaran ini adalah untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media

pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam pengujian media pembelajaran perlu diperhatikan penerapannya sebagai berikut:

### 1. Desain Uji Coba

Penelitian yang dapat menjawab permintaan kebutuhan dalam memproduksi dan mengembangkan produk tertentu perlu diuji keefektifannya agar dapat diterima oleh populasi yang lebih besar. Produk yang dihasilkan akan diujicobakan pada peserta didik berupa media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon.

#### a. Validasi Ahli Media

Peneliti menyediakan alat validasi yang dapat digunakan oleh ahli media yang berpengetahuan luas dalam disiplin ilmunya untuk validasi. Media pembelajaran yang dihasilkan akan dievaluasi dari segi tampilan, kualitas, penggunaan, dan kemanfaatannya.

#### b. Validasi Ahli Materi

Pada tahapan ini, tujuannya adalah untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran dalam hal kesesuaian konten dengan kurikulum merdeka belajar terutama dalam hal Capaian Pembelajaran Data yang terkumpul selanjutnya diperiksa untuk menghasilkan media yang sesuai untuk digunakan.

#### c. Revisi

Pada tahapan ini, revisi adalah peningkatan produk berdasarkan evaluasi dan saran dari ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran akan menjalani uji coba lapangan setelah ditentukan layak pakai.

#### d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh peserta didik kelas VII MTsN 5 Nganjuk. Uji coba lapangan ini memiliki dua bagian, yang pertama adalah uji coba kelompok kecil 8 peserta didik. Selain itu, ada uji coba yang dilakukan dalam kelompok besar hingga 29 peserta didik. Tujuan dari percobaan lapangan ini adalah untuk memastikan

bagaimana respon peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran belajar yang dibuat dan dikembangkan.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli instrumen kuesioner akan memberikan umpan balik yang digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran sebagai standar kelayakan uji coba lapangan pada peserta didik. 8 peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas VII-G di MTsN 5 Nganjuk berpartisipasi dalam percobaan kelompok kecil, dan 29 anak dari kelas VII-H berpartisipasi dalam percobaan kelompok yang lebih besar.

## **3. Jenis Data**

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan informasi kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari respon terhadap kuesioner validasi yang diisi oleh para ahli media, ahli materi, serta data observasi audiens yang dikumpulkan dari peserta didik saat mereka menggunakan produk akhir. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil angket.

## **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen merupakan fasilitas penelitian dalam bentuk serangkaian tes yang digunakan untuk melakukan tugas atau mengumpulkan data sebagai bahan pengelolaan penelitian sehingga dapat melakukan pengukuran untuk mengumpulkan data dalam studi mereka. Ketersediaan instrumen menjadi sangat penting untuk mempertimbangkan nilai dan mutu pendidikan. Kualitas atau kelebihan data yang digunakan akan menentukan validitas instrumen data. Alat pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini meliputi:

### **a. Wawancara**

Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya. Peneliti dalam penelitian ini

melakukan wawancara mendalam dengan guru dan kepala sekolah Pendidikan Agama Islam. Untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja akademik peserta didik, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan para ahli media, ahli materi, dan peserta didik di kelas VII-H MTsN 5 Nganjuk.

b. Angket

Angket atau kuesioner adalah jenis alat pengumpulan data di mana informasi dikumpulkan dari responden melalui penggunaan serangkaian pertanyaan tertulis yang telah ditentukan. Berbeda dengan metode lain, kuesioner dapat dikirim ke banyak orang sekaligus. Ada dua jenis pertanyaan dalam angket, yaitu pertanyaan yang membutuhkan jawaban singkat (tertutup) dan pertanyaan yang memungkinkan responden untuk menguraikan dengan kata-kata mereka sendiri (terbuka).

Peserta didik, ahli media, dan ahli materi diminta untuk mengisi angket untuk penelitian ini. Kuesioner tertutup berupa checklist dipilih karena lebih cepat diisi sehingga lebih mudah bagi responden untuk memberikan jawaban yang akurat dan dapat membantu peneliti lebih mudah menganalisis data dari seluruh kuesioner yang telah diisi. Berikut ini kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian ini :

1) Angket Lembar Validasi Media untuk Ahli Media

Angket pada lembar penilaian validasi media untuk ahli media bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai aspek yang ingin diketahui oleh peneliti dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli media :

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan	a. Ketepatan tata letak intro dan outro b. Pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf desain tampilan

No.	Aspek Penilaian	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Desain huruf dengan background</li> <li>d. Komposisi warna karakter</li> <li>e. Komposisi warna background</li> <li>f. Bentuk karakter</li> <li>g. Pemilihan karakter</li> <li>h. Audio pengiring</li> <li>i. Tampilan video dengan rancangan layar</li> <li>j. Kemenarikan animasi dan video</li> <li>k. Durasi dalam media</li> </ul>
2.	Kualitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian isi dengan judul yang diambil</li> <li>b. Kejernihan dari penjelasan audio yang disajikan</li> <li>c. Kejernihan gambar dari video yang disajikan</li> </ul>
3.	Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemudahan penggunaan</li> <li>b. Kemudahan penyimpanan</li> <li>c. Kenyamanan video saat dilihat</li> </ul>
4.	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Proses belajar menjadi interaktif</li> <li>b. Isi video mudah dipahami</li> <li>c. Kemudahan dalam proses pembelajaran</li> </ul>

## 2) Angket Lembar Validasi Materi untuk Ahli Materi

Angket pada lembar validasi media untuk ahli materi bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai aspek yang ingin diketahui oleh peneliti dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli materi :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Ahli Materi Fikih

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian materi dengan silabus</li> <li>b. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti</li> <li>c. Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar</li> <li>d. Kesesuaian materi dengan indikator</li> <li>e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran</li> </ul>
2.	Isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kebenaran materi</li> <li>b. Cakupan materi</li> <li>c. Urutan materi</li> </ul>
3.	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik</li> <li>b. Ketepatan pemilihan karakter</li> <li>c. Ketepatan pemilihan audio pendukung untuk pembelajaran</li> <li>d. Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi</li> <li>e. Runtutan penyajian materi</li> <li>f. Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi</li> <li>g. Mudah dipahami secara keseluruhan</li> </ul>

### 3) Angket Respon Peserta Didik

Angket pada lembar respon peserta didik ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai aspek yang ingin diketahui oleh peneliti dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk peserta didik :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
1.	Aspek materi	a. Kelengkapan materi b. Kejelasan materi c. Keruntutan materi	1, 2, 3
2.	Aspek media	a. Ketepatan pemilihan gambar b. Ketepatan animasi c. Ketepatan audio pengiring d. Tingkat kemudahan pemahaman e. Kejelasan suara narrator	4, 5, 6, 7, 8
3.	Aspek kemanfaatan	a. Kemudahan penggunaan media b. Keefektifan video dalam menjelaskan materi c. Proses pembelajaran lebih menyenangkan d. Kemudahan menyimpan media e. Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran f. Menambah variasi pembelajaran g. Memberikan fokus perhatian h. Memberi informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

### 4) Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengukur dan menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal *pre-test* dan *post-test* yang berbentuk pilihan ganda terdiri dari 20 pertanyaan. Berikut kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* :

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Indikator	No. Item Soal	Jumlah Soal
1.	Menjelaskan pengertian bersuci	1, 2	2
2.	Menjelaskan perbedaan bersuci dan membersihkan	3, 4	2
3.	Menyebutkan dasar hukum bersuci	5, 6	2
4.	Menyebutkan benda-benda untuk bersuci	7, 8	2

No.	Indikator	No. Item Soal	Jumlah Soal
6.	Menjelaskan pembagian jenis air	9, 10, 11, 12, 13, 14	6
8.	Menyebutkan syarat bersuci dengan batu	15, 16	2
9.	Menyebutkan syarat benda-benda bersuci selain batu	17, 18	2
10.	Menjelaskan hikmah bersuci dalam kehidupan sehari-hari	19, 20	2

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode penelitian untuk memperoleh keterangan dengan cara memeriksa dan mencatat laporan dokumen yang ada. Dalam metode ini metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan kegiatan penggunaan media-media pembelajaran *edutainment* video animasi berbasis powtoon.

## 5. Teknis Analisis Data

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang terkumpul. Proses analisis data sangatlah penting karena dengan analisis data melalui proses wawancara dan angket maka terlihat hasil penelitian. Berikut analisis data yang peneliti gunakan :

a. Analisis Kelayakan

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil angket validasi ahli media, ahli materi dan peserta didik adalah analisis deskriptif. Untuk menganalisis hasil tanggapan validator dan peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan

P : Presentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  : Jumlah total jawaban skor tertinggi (nilai harapan)

100% : Konstanta

Dari skor yang diperoleh kemudian dimasukkan dalam bentuk kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Hasil Belajar
76-100 %	Sangat Baik	Sangat Memuaskan
51-75 %	Baik	Memuaskan
26-50 %	Cukup	Cukup Memuaskan
0-25 %	Kurang	Tidak Memuaskan

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran dinyatakan sangat layak jika memenuhi skor 75-100%. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan harus valid, apabila belum memenuhi kriteria maka akan dilakukan revisi produk.

b. Analisis Hasil Belajar

Skor minimal atau KKM yang berlaku di MTsN 5 Nganjuk pada mata pelajaran fikih adalah 75. Peserta didik dikatakan tuntas jika hasil belajar lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Untuk menghitung ketuntasan hasil belajar yang diperoleh peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut :

$$K = \frac{\text{peserta didik skor} > 75}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Hasil Belajar
86-100 %	Sangat Baik	Sangat Memuaskan
75-85 %	Baik	Memuaskan
26-75 %	Kurang	Cukup Memuaskan
0-25 %	Buruk	Tidak Memuaskan