

BAB III

METODE PENELITIAN

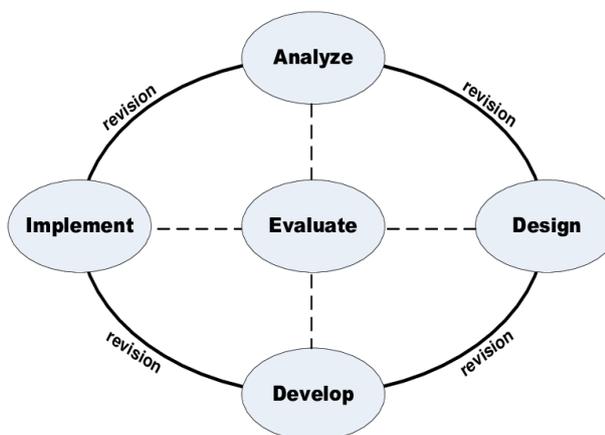
3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan diimplementasikan dalam dunia pendidikan.

Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan sebagai pengembangan media pembelajaran berupa komik untuk menanamkan nilai kejujuran pada materi PAI yang layak digunakan, mendapatkan respon positif, serta efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran. Model ADDIE dipilih karena memiliki proses pengembangan media pembelajaran yang sistematis, efektif dan efisien. Hal ini didukung oleh pandangan Branch (2009) bahwa pembuatan produk menggunakan model ADDIE merupakan sebuah rangkaian proses yang berbentuk kerangka panduan yang sangat kompleks dan sangat tepat untuk digunakan dalam pengembangan produk pendidikan atau berbagai sumber belajar lainnya.

Tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi).

Adapun tahapan menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Gambar 3.1 diatas merupakan tahapan dari model ADDIE. Adapun penjelasan dari setiap langkah model ADDIE (Wicaksana dkk., 2019) sebagai berikut:

a. *Analyze*

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan disalah satu sekolah dasar, kegiatan utama adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik. Pengembangan media komik didasari oleh permasalahan dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Permasalahan pada media pembelajaran dapat terjadi karena produk yang tersedia tidak lagi relevan dengan kebutuhan siswa, lingkungan belajar, perkembangan teknologi, karakteristik siswa, dan sebagainya.

b. *Design*

Pada tahap ini peneliti mulai membuat sebuah rancangan, kegiatan *design* dalam model ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Pada tahap *design* akan dirancang konsep materi dan menentukan *software* yang akan digunakan pada saat pengembangan. Rancangan media pembelajaran komik bersifat

konseptual, berupa konsep-konsep yang menjadi dasar proses pengembangan (*development*).

c. Development

Pada tahap ini peneliti mengembangkan atau merealisasikan rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat pada tahap *design*. Adapun proses pengembangan terdiri dari beberapa langkah diantaranya sebagai berikut :

- 1) Menentukan karakter tokoh menggunakan *website storyboardthat.com*
- 2) Menentukan cover komik menggunakan *website storyboardthat.com*
- 3) Memilih background menggunakan *website storyboardthat.com*
- 4) Menentukan panel menggunakan aplikasi canva
- 5) Menambahkan desain komik yang sudah dibuat di *website storyboardthat.com* ke dalam panel yang sudah ditentukan di aplikasi canva
- 6) Menambahkan balon kata dan teks serta penomoran halaman di aplikasi canva
- 7) Meninjau kembali seluruh komponen komik
- 8) Mengeksport komik ke dalam bentuk PDF di aplikasi canva

Pada tahap ini juga dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik untuk mengetahui kelemahan produk yang dibuat. Setelah itu peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dari para ahli untuk kebaikan produk yang dihasilkan.

d. Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap yang sangat penting, karena pada tahap ini akan dilakukan penerapan media komik yang telah dikembangkan dan diperbaiki berdasarkan saran para ahli dalam situasi pembelajaran yang nyata. Sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Setelah penerapan media komik dilakukan test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah belajar menggunakan media komik. Terakhir dilakukan penyebaran angket siswa.

Media pembelajaran ini diterapkan pada siswa kelas IV di SDN Anaka dan siswa kelas IV di SDN Tamansari Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya.

e. Evaluation

Proses evaluasi dilakukan dari tahap analisis hingga tahap implementasi. Setiap tahapan akan ditinjau kembali kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Pada tahap analisis peneliti meninjau kesesuaian alternatif media pembelajaran dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Pada tahap perancangan peneliti meninjau kesesuaian rancangan dengan alternatif media pembelajaran yang diharapkan. Pada tahap pengembangan peneliti meninjau kelayakan media komik, tingkat kemenarikan media, serta ketepatan materi yang dituangkan dalam media. Pada tahap implementasi, peneliti meninjau ketepatan metode penerapan media komik dalam pembelajaran.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan adalah pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian yang sedang dilakukan. Pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV di SDN Anaka dan SDN Tamansari. Selain itu ada beberapa partisipan lainnya yang ikut mendukung penelitian ini seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik yang semuanya terlibat dalam uji validitas produk pada penelitian yang akan dilaksanakan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan wawancara guru, observasi kegiatan pembelajaran di kelas, dan studi dokumentasi.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari data instrumen validasi, diantaranya yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik. Serta angket respon siswa dan hasil tes pemahaman siswa.

Untuk mendapatkan kedua jenis data tersebut digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber atau informan terkait topik penelitian secara langsung. Peneliti akan melakukan wawancara dengan narasumber yaitu guru wali kelas dan guru PAI kelas IV SDN Anaka. Tahap wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan sebuah informasi terkait pembelajaran berlangsung dan berkenaan dengan media pembelajaran, materi, serta keadaan realitas di lapangan untuk mengetahui secara langsung bagaimana penanaman nilai kejujuran siswa.

3.3.2 Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik observasi partisipasi lengkap dimana dalam melakukan pengumpulan data, peneliti sudah terlibat sepenuhnya terhadap apa yang dilakukan sumber data. Pada tahap ini observasi dilakukan dengan hanya mengamati lingkungan dan aktivitas siswa serta media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan (Sudaryono, 2018, hlm. 226) menjelaskan bahwa observasi dapat dilaksanakan secara tidak langsung atau disebut hanya mengamati serta tidak ikut dalam kegiatan apapun. Maka dari itu observasi dilakukan pada saat sebelum membuat produk. Sehingga observasi ini menjadi salah satu pengumpulan data setelah adanya wawancara.

3.3.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian (Sudaryono, 2018). Dengan begitu peneliti akan mendokumentasikan seperti kurikulum yang digunakan, RPP, buku pegangan

siswa, dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan pada saat mengimplementasikan produk yang sudah divalidasi oleh para ahli, sehingga memiliki bukti nyata.

3.3.4 Penilaian Para Ahli

Penilaian para ahli dibutuhkan untuk menguji seberapa layak sebuah produk untuk diterapkan. Pada penelitian ini ada beberapa ahli yang akan menilai kelayakan produk yang telah dibuat, diantaranya yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik. Para ahli ini nantinya akan menilai, dan memberikan saran serta menentukan layak tidaknya sebuah produk media komik dalam pembelajaran.

3.3.5 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden (Sugiyono, 2019, hlm. 234). Dalam penelitian ini terdapat angket untuk mengetahui respon siswa terhadap produk media pembelajaran komik yang telah dicoba. Angket disusun berupa pernyataan mengenai penyajian isi materi, penggunaan bahasa, kemenarikan produk, kebermanfaatan, dan kemudahan penggunaan produk. Hasil angket akan dianalisis untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

3.3.6 Tes

Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan media komik, maka peneliti perlu melakukan sebuah tes. Menurut Sukardi (2011, hlm. 141) tes intelegensi merupakan tes yang direncanakan untuk mengukur cakupan khusus, yaitu kemampuan seseorang dalam konteks yang bervariasi. Selain angket, tes juga diperlukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah belajar menggunakan media komik terutama dalam menanamkan nilai kejujuran kepada siswa. Dalam penelitian ini terdapat 10 soal uraian yang harus siswa kerjakan, soal tersebut disusun berdasarkan isi dalam komik yang telah siswa baca dan pahami serta berkaitan dengan 3 moral yaitu moral *knowing*, moral *feeling*, dan moral *behavior*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi, studi dokumentasi, penilaian para ahli, angket, dan tes. Setiap instrumen dalam penelitian ini digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan penelitian. Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian :

Tabel 3.1

Teknik Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

| Jenis Data | Teknik Pengumpulan | Instrumen | Sumber | Digunakan pada saat |
|-----------------------------------|---------------------|----------------------|--------------------------------|---|
| Studi Pendahuluan | Wawancara | Pedoman | Guru | Mengumpulkan Beberapa Informasi |
| | Semi Terstruktur | Wawancara | | |
| | Observasi | Lembar Observasi | Lingkungan dan Aktifitas Siswa | Mengumpulkan Beberapa Informasi |
| Penilaian oleh para ahli mengenai | Studi Dokumentasi | Lembar Dokumentasi | Lingkungan dan Aktifitas siswa | Mengumpulkan Beberapa Informasi dan Uji coba produk |
| | Penilaian Para Ahli | Lembar Validasi Ahli | Para Ahli | Validasi Produk |

| | | | | |
|--|--------|------------------|-------|-----------------------|
| media komik | | | | |
| Respon siswa mengenai media komik | Angket | Lembar Angket | Siswa | Uji Coba Pemakaian |
| Pemahaman siswa mengenai materi yang disajikan dalam komik | Tes | Lembar Tes | Siswa | Uji Coba Pemakaian |

Di dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument yang dirasa peneliti cocok untuk digunakan, yaitu sebagai berikut:

a. Pedoman Wawancara

Pada pedoman wawancara ini berisi kisi-kisi beberapa pertanyaan untuk digali oleh peneliti itu sendiri sesuai dengan kebutuhan. Dengan begitu adanya pedoman wawancara ini akan menghasilkan informasi sesuai data yang dibutuhkan dan menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Pedoman Wawancara

| Partisipan | Aspek | Indikator |
|-------------------|---------------------------|--|
| Guru PAI Kelas IV | Pembelajaran PAI | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kendala selama menyampaikan materi kejujuran. 2. Perangkat pembelajaran yang digunakan. 3. Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. 4. Media untuk menanamkan kejujuran kepada siswa. |
| Guru Kelas IV | Penanaman Nilai Kejujuran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Upaya dalam menanamkan nilai kejujuran kepada siswa. 2. Kendala yang dihadapi ketika menanamkan nilai kejujuran kepada siswa. 3. Kondisi lingkungan dan media pembelajaran dapat mempengaruhi penanaman kejujuran pada siswa. |
| Guru Kelas IV | Karakteristik Siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Karakteristik siswa di kelas. 2. Jumlah siswa yang kurang dalam menerapkan kejujuran. |

| | | |
|-------------------------------------|--------------------------|--|
| | | 3. Keaktifan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. |
| Guru PAI Kelas IV dan Guru Kelas IV | Media Pembelajaran Komik | 1. Penggunaan Media Pembelajaran Komik |

b. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi daftar kegiatan-kegiatan yang nantinya akan diamati. Dari hasil observasi ini akan digunakan untuk mengetahui bagaimana kebutuhan media pembelajaran, aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.3

Lembar Observasi

| Partisipan | Aspek | Indikator | Keterangan | | |
|--------------------|---------------------------|---|------------|---|---|
| | | | B | C | K |
| Lingkungan Sekolah | Penanaman nilai kejujuran | 1. Program penanaman Nilai Kejujuran di Lingkungan Sekolah. 2. Sarana dan Prasarana di sekolah yang mendukung penanaman nilai kejujuran siswa. | | | |

| | | |
|---------------------|------------------------|---|
| Siswa | Kondisi Siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Motivasi dan minat peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas. 2. Respon peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas 3. Pemahaman peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. 4. Pemanfaatan media pembelajaran. |
| Proses Pembelajaran | Media Pembelajaran PAI | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi media pembelajaran PAI. 2. Kondisi media pembelajaran pada materi jujur disayang Allah SWT. |

c. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi digunakan untuk memperkuat data di lapangan, meliputi kondisi lingkungan sekolah, dokumen pembelajaran, dan proses pembelajaran.

Tabel 3.4

Lembar Dokumentasi

| No | Aspek | Dokumentasi |
|----|---|-------------|
| 1 | Buku yang digunakan untuk pembelajaran PAI kelas IV | |
| 2 | Dokumen (Kurikulum/RPP/Silabus) | |
| 3 | Media pembelajaran PAI di Sekolah | |
| 4 | Daftar siswa kelas IV | |

d. Lembar Validasi

Lembar validasi diberikan kepada para ahli sebagai validator terhadap media pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat. Lembar validasi diisi oleh para ahli untuk mengukur tingkat kelayakan produk komik, dalam pengujian validasi ini dilakukan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Lembar Validasi

| No | Sumber Data | Aspek yang diamati |
|----|-------------|--|
| 1 | Ahli Materi | 1. Pembelajaran |
| | | 2. Materi Pembelajaran |
| 2 | Ahli Media | 1. Tampilan media pembelajaran komik |
| | | 2. Bahan media pembelajaran komik |
| | | 3. Penggunaan media komik dalam pembelajaran |

| | | |
|---|----------------|---|
| 3 | Ahli Bahasa | 1. Kebahasaan 2. Keterbacaan |
| 4 | Ahli Pedagogik | 1. Pembelajaran 2. Materi 3. Media Pembelajaran |

e. Lembar Angket

Lembar angket berisi point-point pernyataan kepada siswa setelah menggunakan serta mencoba media pembelajaran. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa serta mengetahui keefektivan media pembelajaran komik. Jenis angket siswa yang diberikan dalam penelitian ini yaitu angket dengan bentuk ceklis dan rating skala secara bertingkat.

Tabel 3.6

Kisi-kisi Lembar Angket

| No | Sumber Data | Aspek yang diamati |
|----|-------------|--------------------------------|
| 1 | Siswa | 1. Sajian Materi |
| | | 2. Penggunaan Bahasa |
| | | 3. Kemenarikan Produk |
| | | 4. Kebermanfaatan |
| | | 5. Kemudahan Penggunaan Produk |

f. Lembar Tes Siswa

Lembar tes digunakan untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa terkait materi kejujuran yang disajikan dalam media komik. Tes terdiri dari 10 soal uraian yang berkaitan dengan isi dalam komik yang telah dibaca dan dipahami oleh siswa.

Tabel 3.7

Lembar Kisi-Kisi Tes Siswa

| No | Kompetensi Dasar | IPK | Bentuk Soal | No. Soal | Indikator Soal | |
|----|--|--------------------------------|--|----------|----------------|---|
| 1 | 3.9 Memahami sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari | Moral Knowing | Menuliskan kembali pengertian jujur menggunakan bahasa sendiri | Essay | 1 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik, siswa dapat menuliskan pengertian jujur menggunakan bahasa sendiri dengan benar. |
| | | | Menjelaskan manfaat bersikap jujur berdasarkan cerita dalam komik | Essay | 2 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik, siswa dapat menjelaskan manfaat bersikap jujur dengan tepat. |
| | | | Menemukan dampak perilaku tidak jujur berdasarkan cerita dalam komik | Essay | 3 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik, siswa dapat menemukan dampak perilaku tidak jujur berdasarkan cerita dalam komik. |
| | | | Menyebutkan nama tokoh dan karakternya dalam cerita komik | Essay | 4 | Disajikan ilustrasi cerita dalam tiga komik dengan judul yang berbeda. Siswa dapat |

| | | | | |
|----------------------|---|-------|---|--|
| | | | | menyebutkan nama tokoh dan karakternya dengan tepat. |
| Moral Feeling | Menuliskan karakter tokoh yang disukai dan tidak disukai dalam cerita komik beserta alasannya | Essay | 5 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik yang berjudul “Anak Gadis yang Jujur” , siswa dapat menuliskan karakter tokoh yang disukai dan tidak disukai serta alasannya dengan benar. |
| | | Essay | 6 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik yang berjudul “Kejujuran Zayn” , siswa dapat menuliskan karakter tokoh yang disukai dan tidak disukai serta alasannya dengan benar. |
| | | Essay | 7 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik yang berjudul “Kisah Anak Petani yang Jujur” , siswa dapat menuliskan |

| | | | | | | |
|---|-----|-----------------------|---|-------|---|---|
| | | | | | | karakter tokoh yang disukai dan tidak disukai serta alasannya berdasarkan cerita komik tersebut dengan benar. |
| 2 | 4.9 | Moral Behavior | Menentukan perilaku yang harus dilakukan terkait sikap jujur berdasarkan cerita komik | Essay | 8 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik yang berjudul “Anak Gadis yang Jujur” . Siswa dapat menentukan perilaku yang harus dilakukan serta alasannya, berdasarkan cerita dalam komik tersebut dengan benar. |
| | | | | Essay | 9 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik yang berjudul “Kejujuran Zayn” . Siswa dapat menentukan perilaku yang harus dilakukan serta alasannya, berdasarkan cerita dalam komik |

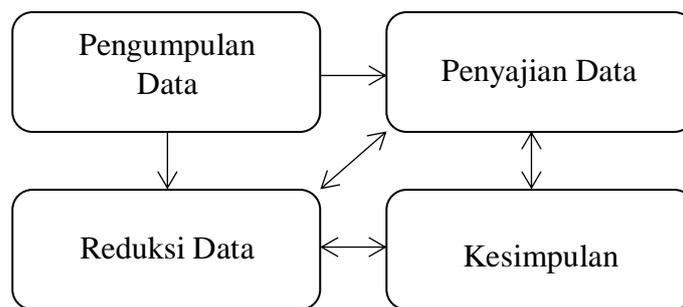
| | | |
|-------|----|--|
| | | tersebut dengan benar. |
| Essay | 10 | Disajikan ilustrasi cerita dalam komik yang berjudul “Kisah Anak Petani yang Jujur” . Siswa dapat menentukan perilaku yang harus dilakukan serta alasannya, berdasarkan cerita dalam komik tersebut dengan benar. |

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun data secara sistematis. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui wawancara guru, observasi, dan studi dokumentasi. Data-data yang didapatkan akan dianalisis secara deskriptif menggunakan model Miles-Hubberman dan digunakan untuk pertimbangan kebutuhan pengembangan dan proses perancangan media. Data kuantitatif digunakan untuk menilai kelayakan dan kemenarikan produk. Data kelayakan produk diperoleh menggunakan angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pedagogik. Data kemenarikan produk didapatkan melalui angket respon siswa.

Data dalam penelitian pengembangan (RnD) yang telah diperoleh dilakukan analisa dengan teknik analisis statistik dan deskriptif (Saputro, 2017).

3.5.1 Analisis Deskriptif Interaktif (Kualitatif)



Gambar 3.2 Model Analisis Data Miles-Huberman

Menurut Miles dan Huberman dalam Saputro (2017) analisis data kualitatif dengan model interaktif dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Reduksi Data

Dalam tahap ini peneliti merangkum dan memilih hal-hal yang pokok, Data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data tahap selanjutnya, dan mencari data jika dibutuhkan. Peneliti menguraikan data yang diperlukan untuk menggambarkan kondisi pembelajaran PAI dengan pengembangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran siswa kelas IV di SDN Anaka dan siswa kelas IV SDN Tamansari Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya. Data yang direduksi oleh peneliti yaitu hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan selama proses penelitian di lapangan.

2) Display Data

Menurut Sugiono (2016, hlm. 341), display data atau penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Melalui penyajian data, data akan terorganisasi berhubungan satu sama lain. Dari penyajian data memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data penelitian ini disajikan dalam bentuk teks naratif didukung dengan tabel dan bagan. Dengan menyajikan data, akan mempermudah peneliti untuk memahami apa yang

terjadi di lapangan dan merencanakan tahap kerja selanjutnya.

3) Kesimpulan dan Verifikasi

Menurut Kurniawan (2018, hlm. 242), penyusunan kesimpulan dilaksanakan selama proses penelitian berjalan kemudian dibuat kesimpulan sementara, dan setelah data betul-betul lengkap disusun kesimpulan akhir. Data-data hasil observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi diinterpretasikan kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan.

Dalam penelitian ini peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pengumpulan data yang dikelompokkan atau ditampilkan baik yang sesuai maupun tidak sesuai dengan hasil yang didapat. Kesimpulan penelitian ini nanti akan didapat setelah peneliti melihat bagaimana pengembangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas IV SDN Anaka dan SDN Tamansari Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya.

3.5.2 Analisis Statistik Deskriptif (Kuantitatif)

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan data hasil validasi ahli dan respon siswa, serta hasil tes siswa.

1) Analisis Hasil Validasi Ahli dan Respon Siswa

Untuk menganalisis data ini menggunakan rumus Herawati (2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari presentase validasi ahli dan angket respon siswa tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert. Sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert dalam Novianti & Susilowibowo (2015) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Interpretasi Kelayakan

| Nilai Interval | Kategori |
|-----------------------|--------------------|
| 81% < x < 100% | Sangat Layak |
| 61% < x < 80% | Layak |
| 41% < x < 60% | Cukup Layak |
| 21% < x < 40% | Tidak Layak |
| 0% < x < 20% | Sangat Tidak Layak |

2) Analisis Hasil Tes Siswa

Untuk menganalisis hasil tes peserta didik dapat menggunakan rumus berdasarkan panduan pemberian skor yang umum digunakan di sekolah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$