

BAB III

METODE PENELITIAN

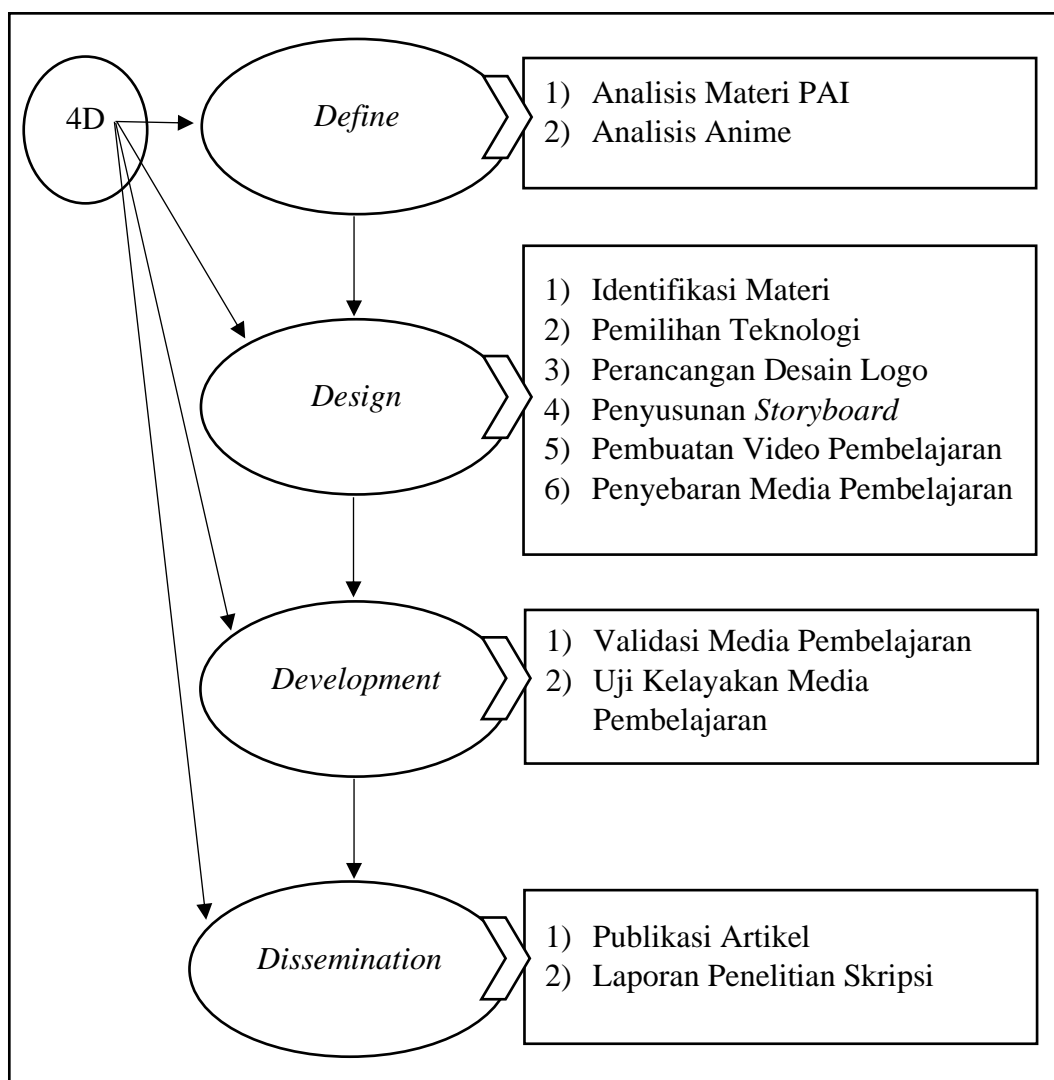
3.1 Desain Penelitian

Sebagaimana yang sudah disinggung sebelumnya bahwa penelitian ini secara umum bertujuan untuk memanfaatkan anime untuk pengembangan media pembelajaran PAI. Untuk menggapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif pada rumusan masalah pertama dan kedua, yaitu: (1) Bagaimana proses pemilihan materi PAI dan anime sebagai bahan pembuatan media pembelajaran PAI? dan (2) Bagaimana proses membuat media pembelajaran berbasis anime? Sementara itu, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif pada rumusan masalah ketiga, yaitu: (3) Bagaimana uji kelayakan siswa, guru PAI, dan ahli konten PAI terhadap media pembelajaran PAI berbasis anime?

Sementara untuk desain penelitian, karena tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran PAI, maka yang cocok adalah desain *research and development* atau biasa disebut R&D. *Research and development* sendiri adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015). Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda (Mulyatiningsih, 2018). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dikutip oleh Daryono (2019) yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*).

3.2 Prosedur Pengembangan Penelitian

Seperti yang sudah disampaikan di atas, penelitian ini menggunakan desain *research and development* dan model 4D. Kemudian, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran PAI berbasis anime. Berikut ini adalah prosedur pengembangan penelitian yang bisa dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan Media

3.2.1 *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk mendefinisikan mengenai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pengembangan dan pada penelitian ini yang menjadi dasar kebutuhan pengembangan adalah materi PAI dan anime.

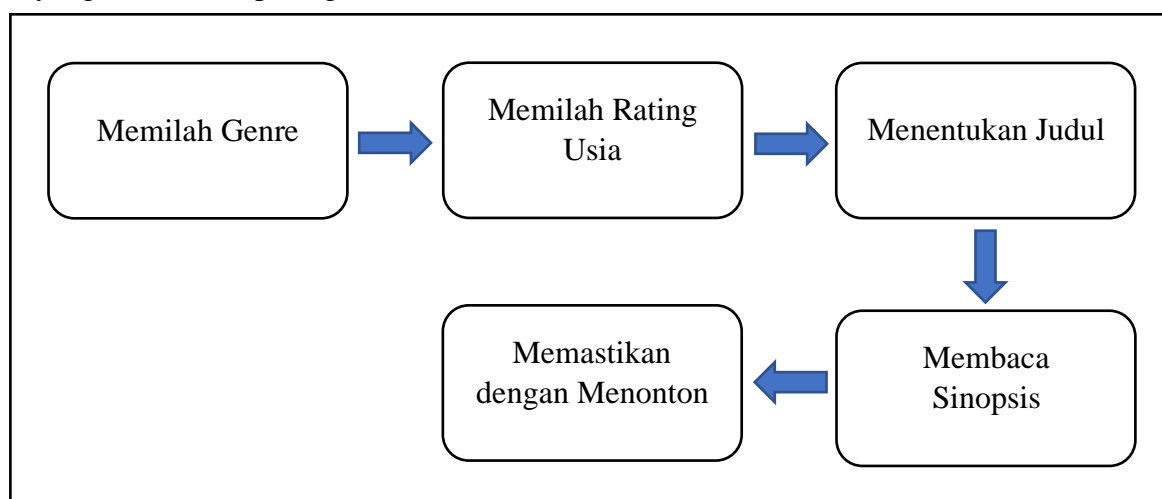
3.2.1.1 Analisis Materi PAI

Analisis materi PAI dilakukan untuk menentukan materi PAI yang akan digunakan sebagai media pembelajaran berbasis anime. Adapun materi PAI yang bisa dijadikan media pembelajaran berbasis anime adalah materi yang sifatnya terbatas meliputi ruang lingkup akhlak saja mengingat tidak ada anime yang secara spesifik membahas agama Islam. Hal ini terjadi karena anime lahir di negara yang mayoritas penduduknya nonmuslim sehingga tidak ada anime islami (Khoerunnisa,

2020). Namun, anime masih bisa dijadikan media pembelajaran PAI karena banyak anime yang mengandung kebaikan dan pesan moral yang sangat kental sehingga masuk ke dalam ruang lingkup akhlak (Nural, 2018; Master Admin, 2017).

3.2.1.2 Analisis Anime

Setelah melakukan analisis materi PAI, langkah yang selanjutnya dilakukan adalah analisis anime. Analisis anime di sini yaitu memilih anime yang cocok berdasarkan materi-materi PAI yang sebelumnya sudah dipilih. Setidaknya terdapat lima langkah proses memilih anime untuk dijadikan media pembelajaran PAI. Berikut ini adalah proses memilih anime untuk dijadikan media pembelajaran PAI yang bisa dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Proses Memilih Anime untuk Dijadikan Pembelajaran PAI

3.2.1.2.1 Memilah Genre

Tahap pertama dalam pemilihan anime adalah memilah genre. Dalam memilah genre, genre dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu genre yang disarankan, genre yang dilarang, dan genre yang dibolehkan. Genre yang disarankan di antaranya *action*, *adventure*, *survival*, *sci-fi*, *psychological*, *mystery*, *survival*, *shounen*, dan *sport*. Sementara genre yang dilarang di antaranya *boys love/shounen ai*, *girls love/shoujo ai*, *ecchi*, *erotica*, dan *hentai*. Terakhir genre yang diperbolehkan adalah sisa dari semua genre yang disebutkan di atas.

3.2.1.2.2 Memilah Rating Usia

Tahap kedua dalam pemilihan anime adalah memilah rating usia. Sama seperti dengan memilah genre, memilah rating usia pun dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rating yang disarankan, rating yang dilarang, dan rating yang

dibolehkan. Rating usia yang disarankan yaitu PG-13. Sementara rating usia yang diperbolehkan di antaranya G, PG, dan R. Terakhir rating usia yang dilarang adalah R+ dan Rx.

3.2.1.2.3 Menentukan Judul

Tahap ketiga dalam pemilihan anime adalah menentukan judul. Setelah memilah genre dan rating usia, peneliti memilih judul anime yang akan digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Ada dua cara dalam menentukan judul anime yaitu melalui skor anime, popularitas anime. Kedua cara tersebut bisa dipilih salah satu atau bisa juga dengan mengombinasikannya. Bisa juga ditambahkan referensi lain berupa judul yang menarik dan/atau visual yang menarik.

3.2.1.2.4 Membaca Sinopsis

Tahap keempat dalam pemilihan anime adalah membaca sinopsis. Setelah menentukan judul, judul tersebut harus dibaca sinopsisnya terlebih dahulu untuk mengetahui gambaran ceritanya. Apabila dilihat dari sinopsisnya mengandung salah satu materi PAI maka bisa masuk ke langkah selanjutnya. Namun, apabila dilihat dari sinopsisnya tidak mengandung materi PAI maka perlu dilakukan menentukan ulang judul anime.

3.2.1.2.5 Memastikan dengan Menonton

Tahap kelima dalam pemilihan anime adalah memastikan anime dengan menonton. Setelah menentukan judul dan membaca sinopsis, langkah terakhir untuk memastikan suatu anime benar-benar bisa dijadikan media pembelajaran PAI adalah dibuktikan dengan menontonnya. Apabila anime yang ditonton mengandung salah satu materi PAI, maka anime tersebut bisa digunakan untuk dijadikan pembelajaran PAI. Namun, apabila anime yang ditonton tidak mengandung salah satu materi PAI, maka anime tersebut tidak bisa digunakan untuk dijadikan media pembelajaran PAI dan harus mengulang dari tahap menentukan judul sampai kembali ke tahap ini.

3.2.2 *Design* (Perancangan)

Tahap *design* adalah tahap membuat produk atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menjabarkan langkah-langkah proses pembuatan media pembelajaran PAI berbasis anime. Setidaknya terdapat enam langkah proses pembuatan media pembelajaran PAI berbasis anime yaitu mulai dari

identifikasi materi, pemilihan teknologi, perancangan desain logo, penyusunan *storyboard*, pembuatan video pembelajaran, dan penyebaran video pembelajaran.

3.2.2.1 Identifikasi Materi

Tahap pertama dalam *design* yaitu identifikasi materi. Setelah sebelumnya sudah menentukan materi PAI dan judul anime, peneliti mengidentifikasi materi yang akan dijadikan video pembelajaran. Identifikasi materi yang dilakukan berupa penggabungan antara materi PAI dan judul anime yang menghasilkan isi konten video pembelajaran sekaligus judul video pembelajaran.

3.2.2.2 Pemilihan Teknologi

Tahap kedua yaitu pemilihan teknologi. Pemilihan teknologi di sini berupa *hardware* maupun *software* sebagai faktor pendukung pembuatan video pembelajaran. *Hardware* yang digunakan berupa seperangkat komputer lengkap meliputi CPU, monitor, *keyboard*, *mouse*, *speaker*, dan *headset*. Sementara *software* yang digunakan untuk mengedit video pembelajaran menggunakan Adobe Premiere Pro 2022.

3.2.2.3 Perancangan Desain Logo

Tahap ketiga yaitu perancangan desain logo. Desain logo di sini berfungsi sebagai identitas video. Desain logo diperlihatkan di awal video secara gamblang agar penonton mengetahui bahwa video tersebut dibuat oleh peneliti. Setelah diperlihatkan di awal, desain logo ditampilkan di sepanjang video di bagian atas kanan sebagai watermark.

3.2.2.4 Penyusunan *Storyboard*

Tahap keempat yaitu penyusunan *storyboard*. Penyusunan *storyboard* ini berfungsi sebagai gambaran alur cerita dari video pembelajaran PAI yang akan dibuat. Dengan menyusun *storyboard*, pembuatan video pembelajaran jadi lebih terarah. Di dalam *storyboard* tergambar secara lengkap tahapan-tahapan dalam pembuatan video pembelajaran.

3.2.2.5 Pembuatan Video Pembelajaran

Tahap kelima yang menjadi inti dari prosedur pengembangan penelitian bagian *design* yaitu pembuatan video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran ini dimulai dengan menulis naskah, kemudian melakukan perekaman terhadap naskah yang sudah dibuat, lalu merekam cuplikan anime. Setelah itu

dilakukan proses pengeditan yang merupakan proses inti dalam pembuatan video pembelajaran.

3.2.2.6 Penyebaran Media Pembelajaran

Tahap keenam sekaligus tahap terakhir dalam *design* yaitu penyebaran media pembelajaran. Setelah video pembelajaran berhasil dibuat, peneliti menyebarkan video tersebut melalui Google Drive agar bisa dijangkau oleh responden. Setelah disebar melalui Google Drive, peneliti membuat Google Forms sebagai kuesioner yang diisi oleh responden.

3.2.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap development dibagi menjadi dua, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk menilai kelayakan atau memvalidasi rancangan produk yang dilakukan oleh ahli di bidangnya. Validator akan memberikan saran-saran dan masukan terkait materi maupun rancangan produk yang telah dibuat. Sementara *developmental testing* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menguji coba rancangan produk kepada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada uji coba ini perlu dicari data respons maupun komentar dari pengguna terhadap rancangan produk.

3.2.3.1 Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran merupakan tahap validasi rancangan awal produk video pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media. Tahap validasi media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan maupun kekurangan pada rancangan awal sehingga dapat diperbaiki menjadi lebih baik sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen pembimbing.

3.2.3.2 Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Uji kelayakan media pembelajaran yaitu tahap pengumpulan data oleh responden yang terdiri dari siswa, guru PAI, dan ahli konten PAI dengan melakukan pengisian kuesioner setelah menonton video pembelajaran PAI berbasis anime. Uji kelayakan media pembelajaran ini ditujukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam video.

3.2.4 *Dissemination* (Penyebarluasan)

Dissemination merupakan proses penyebaran informasi terkait hasil riset. Pada tahap ini, peneliti menyebarluaskan informasi terkait hasil riset melalui publikasi artikel dan laporan pembuatan skripsi.

3.2.4.1 Publikasi Artikel

Publikasi artikel merupakan penyebarluasan artikel secara publik yang dapat dilihat oleh siapa saja. Peneliti memuat informasi terkait pemanfaatan anime untuk pengembangan media pembelajaran PAI secara sederhana.

3.2.4.2 Laporan Pembuatan Skripsi

Sementara laporan pembuatan skripsi merupakan penyebarluasan informasi secara terbatas, biasanya hanya dapat dilihat oleh mahasiswa yang satu universitas atau dapat dilihat langsung melalui bacaan fisik di fakultas. Namun, informasi yang dimuat dalam skripsi merupakan informasi yang sangat rinci.

3.3 Partisipan Penelitian

Untuk kepentingan penelitian, partisipan dalam penelitian ini melibatkan sejumlah siswa, guru PAI, dan ahli konten PAI. Siswa yang dijadikan responden adalah siswa SMA kelas X, XI, dan XII. Sementara guru PAI yang turut serta menjadi responden adalah guru PAI yang mengajar di SMA. Terakhir ahli konten PAI yang menjadi responden adalah dosen Pendidikan Agama Islam. Ketiga partisipan tersebut diminta untuk menguji kelayakan media pembelajaran PAI berbasis anime melalui kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti adalah berupa video pembelajaran sebanyak enam video. Untuk detail partisipan penelitian, bisa dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Detail Partisipan Penelitian

No.	Partisipan	Video yang Ditonton	Jumlah Partisipan
1	Siswa Kelas X	Video 1 dan 2	45 Orang
2	Siswa Kelas XI	Video 3 dan 4	60 Orang
3	Siswa Kelas XII	Video 5 dan 6	105 Orang
4	Guru PAI	Video 1 sampai 6	2 Orang
5	Ahli Konten PAI	Video 1 sampai 6	1 Orang

3.4 Pengumpulan Data

3.4.1 Jenis dan Sumber Data

Data penelitian merujuk pada sekumpulan informasi yang diperoleh seorang peneliti terkait objek kajian risetnya. Secara umum penelitian ini menggunakan dua jenis penelitian, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data berupa kata-kata yang diperoleh dalam penelitian kualitatif. Sementara data kuantitatif adalah data berupa angka-angka yang diambil dalam penelitian kuantitatif.

Sementara sumber data merujuk pada siapa pun yang mampu menyediakan informasi terkait data penelitian. Menurut Asyafah (2020) sumber data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama atau data yang pengumpulan dan pengolahannya dilakukan oleh peneliti secara langsung. Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data primer yaitu *website* MyAnimelist, buku PAI, video anime, siswa SMA, guru PAI, dan dosen PAI.

Sementara data sekunder adalah data tambahan yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya, baik dari penelitian terdahulu maupun dari orang atau lembaga lain. Data sekunder sangat membantu peneliti dalam memperkuat hasil temuan dan penelitian dengan mengidentifikasi terlebih dahulu data yang dibutuhkan, kemudian dianalisis dan diinterpretasi. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, web, dan video.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi dokumentasi dan kuesioner. Secara lebih detail, berikut adalah penjelasan mengenai teknik pengumpulan data pada penelitian ini.

3.4.2.1 Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017) studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dokumen yang didapatkan berupa pengumpulan buku-buku, bahan-bahan tertulis, serta referensi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Prasetyo, 2019). Pada penelitian

ini, studi dokumentasi digunakan untuk mengetahui materi PAI, judul anime, dan proses pembuatan video pembelajaran PAI berbasis anime.

3.4.2.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner sangat efektif digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel yang banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data (Mulyatiningsih, 2018). Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil uji kelayakan media pembelajaran PAI berbasis anime dalam bentuk kuesioner tertutup dan menggunakan *linear scale*. Semua proses pengumpulan data kuesioner menggunakan teknologi Google Forms dengan pengolahan datanya menggunakan *software* Microsoft Excel 2019.

3.4.3 Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian, kualitas instrumen penelitian akan sangat mempengaruhi kualitas hasil penelitian, disamping pengumpulan data dan analisis data (Sugiyono, 2017). Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu terdiri dari peneliti sendiri, kuesioner, dan pedoman studi dokumentasi.

3.4.3.1 Peneliti Sendiri

Instrumen pertama dalam penelitian ini sekaligus yang menjadi instrumen kunci adalah peneliti sendiri. Sebagai instrumen kunci, maka peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan temuannya (Sugiyono, 2017). Peneliti bertugas untuk mengumpulkan maupun menganalisis setiap data yang diperlukan mulai dari pemilihan materi dan anime, pembuatan media pembelajaran PAI berbasis anime, hingga menganalisis data uji kelayakannya. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga berperan penting dalam menambahkan instrumen penelitian lain berupa kuesioner dan studi dokumentasi (Alhamid, 2019).

3.4.3.2 Kuesioner

Instrumen penelitian selanjutnya dalam penelitian ini yaitu kuesioner. Peneliti membutuhkan kuesioner untuk mengetahui hasil uji kelayakan media

pembelajaran PAI berbasis anime. Seperti yang sudah disampaikan di partisipan penelitian, yang menjadi partisipan/responden pada penelitian ini terdiri dari siswa SMA, guru PAI, dan ahli konten PAI. Namun walaupun terdiri dari tiga partisipan yang berbeda, peneliti membuat instrumen kuesioner yang sama untuk ketiganya, yaitu berupa pertanyaan mengenai kejelasan suara, durasi video, materi video, dan kualitas video. Yang menjadi pembeda adalah skor untuk kriterianya (contoh kriteria: sangat jelas, jelas, cukup, tidak jelas, dan sangat tidak jelas) karena dipengaruhi oleh jumlah responden. Berikut ini adalah pedoman instrumen kuesioner.

3.4.3.2.1 Instrumen Kuesioner untuk Siswa

Seperti yang disampaikan peneliti pada bagian partisipan dan tempat penelitian, siswa yang mengisi kuesioner terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas X sebanyak 45 siswa, kelas XI sebanyak 60 siswa, dan XII sebanyak 105 siswa. Kelas X mengisi kuesioner untuk video 1 dan 2, kelas XI untuk video 2 dan 3, dan kelas XII untuk video 5 dan 6. Maka dari itu, instrumen kuesioner untuk siswa dibagi menjadi 3, yaitu video 1 dan 2, video 3 dan 4, dan video 5 dan 6. Instrumen kuesioner untuk siswa terhadap video 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Tabel Instrumen Kuesioner Siswa terhadap Video 1 dan 2

Skala	Aspek				Skor
	Kejelasan Suara	Durasi Video	Materi Video	Kualitas Video	
5	Sangat Jelas	-	Sangat Mudah Dipahami	Sangat Menarik	181-225
4	Jelas	-	Mudah Dipahami	Menarik	136-180
3	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	91-135
2	Tidak Jelas	Terlalu Lama	Sulit Dipahami	Tidak Menarik	46-90
1	Sangat Tidak Jelas	Terlalu Pendek	Sangat Sulit Dipahami	Sangat Tidak Menarik	1-45

Selanjutnya instrumen kuesioner untuk siswa terhadap video 3 dan 4 dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Tabel Instrumen Kuesioner Siswa terhadap Video 3 dan 4

Skala	Aspek				Skor
	Kejelasan Suara	Durasi Video	Materi Video	Kualitas Video	
5	Sangat Jelas	-	Sangat Mudah Dipahami	Sangat Menarik	241-300
4	Jelas	-	Mudah Dipahami	Menarik	181-240
3	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	121-180
2	Tidak Jelas	Terlalu Lama	Sulit Dipahami	Tidak Menarik	61-120
1	Sangat Tidak Jelas	Terlalu Pendek	Sangat Sulit Dipahami	Sangat Tidak Menarik	1-60

Terakhir instrumen kuesioner untuk siswa terhadap video 5 dan 6 dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Tabel Instrumen Kuesioner Siswa terhadap Video 5 dan 6

Skala	Aspek				Skor
	Kejelasan Suara	Durasi Video	Materi Video	Kualitas Video	
5	Sangat Jelas	-	Sangat Mudah Dipahami	Sangat Menarik	421-525
4	Jelas	-	Mudah Dipahami	Menarik	316-420
3	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	211-315
2	Tidak Jelas	Terlalu Lama	Sulit Dipahami	Tidak Menarik	106-210
1	Sangat Tidak Jelas	Terlalu Pendek	Sangat Sulit Dipahami	Sangat Tidak Menarik	1-105

Kemudian instrumen kuesioner untuk guru PAI dan ahli konten PAI akan dijelaskan pada subbab berikutnya.

3.4.3.2.2 Instrumen Kuesioner untuk Guru PAI dan Ahli Konten PAI

Berikutnya instrumen kuesioner untuk guru PAI dan ahli konten PAI. Guru PAI terdiri dari 2 orang, sementara ahli konten PAI terdiri dari 1 orang, sehingga total responden guru PAI dan ahli konten PAI terdiri dari 3 orang. Peneliti menggabungkan antara guru PAI dan ahli konten PAI karena kedua responden tersebut sama-sama berperan sebagai pengajar. Guru PAI dan ahli konten PAI mengisi kuesioner untuk seluruh video (video 1 sampai 6), maka dari itu, terdiri satu instrumen saja. Instrumen kuesioner untuk guru PAI dan ahli konten PAI dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Tabel Instrumen Kuesioner Guru PAI dan Ahli Konten PAI

Skala	Aspek				Skor
	Kejelasan Suara	Durasi Video	Materi Video	Kualitas Video	
5	Sangat Jelas	-	Sangat Mudah Dipahami	Sangat Menarik	13-15
4	Jelas	-	Mudah Dipahami	Menarik	10-12
3	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	7-9
2	Tidak Jelas	Terlalu Lama	Sulit Dipahami	Tidak Menarik	4-6
1	Sangat Tidak Jelas	Terlalu Pendek	Sangat Sulit Dipahami	Sangat Tidak Menarik	1-3

3.4.3.3 Pedoman Studi Dokumentasi

Pedoman studi dokumentasi dibuat sebagai panduan bagi peneliti saat melakukan proses mengumpulkan data berbentuk dokumen terkait fokus penelitian. Berikut pedoman pencarian data yang dibutuhkan melalui studi dokumentasi.

- 1) Dokumen terkait materi ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA. Sumber data diperoleh dari Kemendikbud.
- 2) Dokumen terkait informasi seputar anime. Sumber data diperoleh dari *website* MyAnimeList.
- 3) Dokumen terkait pembuatan media pembelajaran PAI berbasis anime. Sumber data diperoleh dari video tutorial yang tersebar di YouTube.

3.5 Analisis Data

Sehubungan dengan desain R&D, penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan kualitatif maupun pendekatan kuantitatif, maka analisis data pun disesuaikan dengan tahapan analisis data kedua pendekatan tersebut. Untuk tahapan data kualitatif dilakukan sesuai tahapan analisis data dari Miles & Huberman (1992), sementara tahapan analisis data kuantitatif dilakukan tahapan analisis data yang dijelaskan oleh Prasetyo & Jannah (2016).

3.5.1 Prosedur Analisis Data Kualitatif

Pada tahap analisis data kualitatif dilakukan tiga langkah pokok, yaitu (1) reduksi data dan koding data, (2) penyajian data, dan (3) interpretasi dan menarik kesimpulan (Sugiono, 2015).

3.5.1.1 Reduksi dan Koding Data

Mereduksi data adalah proses memilih data-data yang dianggap inti dari kesesuaian pertanyaan penelitian, menemukan polanya sampai membuat kategorisasi serta membuang yang tidak berhubungan dengan fokus penelitian. Maka dari itu, proses reduksi data peneliti dipandu oleh tujuan penelitian (Sugiono, 2015).

Sehubungan dengan penelitian ini, semua data kualitatif yang dikumpulkan pada tahap awal penelitian melalui studi dokumentasi merupakan data terkait pemanfaatan anime untuk pengembangan media pembelajaran PAI. Data-data tersebut kemudian direduksi berdasarkan rumusan masalah penelitian serta turunannya.

Untuk memudahkan proses reduksi data, maka dilakukanlah koding data. Koding data dilakukan untuk kepentingan kategorisasi data saat proses reduksi data, maupun saat penyajian data secara deskriptif di bagaikan temuan penelitian. Koding data dimaksudkan untuk menyeleksi data dan mengelompokkannya ke dalam kategori-kategori berdasarkan rumusan masalah beserta turunannya untuk memudahkan peneliti melakukan perbandingan temuan dalam suatu kategori atau silang kategori (Alwasilah, 2009).

Koding data saat proses reduksi data dilakukan terhadap setiap rumusan masalah dan turunannya. Koding data saat proses reduksi data bisa dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Koding Data Reduksi Data

No.	Rumusan Masalah Penelitian	Nomor Koding
1	Bagaimana proses pemilihan materi PAI dan anime sebagai bahan pembuatan media pembelajaran PAI?	R1
2	Bagaimana proses membuat media pembelajaran berbasis anime?	R2
3	Bagaimana uji kelayakan siswa, guru PAI, dan ahli konten PAI terhadap media pembelajaran PAI berbasis anime?	R3

3.5.1.2 Penyajian Data

Langkah selanjutnya setelah reduksi data adalah penyajian data. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sebagainya. Penyajian data kualitatif kebanyakan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Meski demikian, penyajian data bisa dilakukan juga dalam bentuk grafik, matriks, dan bagan (Sugiono, 2015). Intinya, kegiatan penyajian data ini diperlukan agar peneliti mudah untuk memahami kegiatan yang terjadi sehingga bisa merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan dari pemahaman tersebut.

Selanjutnya untuk memudahkan dalam deskripsi data di temuan penelitian, peneliti melakukan koding data teknik pengumpulan data studi dokumentasi bisa dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Koding Data Teknik Pengumpulan Data Studi Dokumentasi

No.	Jenis Dokumentasi	Nomor Koding
1	Buku Siswa PAI dan BP Kelas X Edisi Kemendikbud 2017	D1
2	Buku Siswa PAI dan BP Kelas X Edisi Kemenag 2019	D2
3	Buku Guru PAI dan BP Kelas X Edisi Kemendikbud 2017	D3
4	Buku Guru PAI dan BP Kelas X Edisi Kemenag 2019	D4
5	Buku Siswa PAI dan BP Kelas XI Edisi Kemendikbud 2017	D5
6	Buku Siswa PAI dan BP Kelas XI Edisi Kemenag 2019	D6

7	Buku Guru PAI dan BP Kelas XI Edisi Kemendikbud 2017	D7
8	Buku Guru PAI dan BP Kelas XI Edisi Kemenag 2019	D8
9	Buku Siswa PAI dan BP Kelas XII Edisi Kemendikbud 2018	D9
10	Buku Siswa PAI dan BP Kelas XII Edisi Kemenag 2019	D10
11	Buku Guru PAI dan BP Kelas XII Edisi Kemendikbud 2018	D11
12	Buku Guru PAI dan BP Kelas XII Edisi Kemenag 2019	D12
13	<i>Website</i> Informasi Anime MyAnimeList	D13
14	<i>Website Streaming</i> Anime Vidio	D14
15	<i>Website Streaming</i> Anime Bstation	D15
16	<i>Website Streaming</i> Anime iQIYI	D16
17	<i>Website Streaming</i> Anime Crunchyroll	D17
18	<i>Website Download</i> Anime Kusunime	D18
19	<i>Website</i> Pembuat Desain Tailor Brands	D19
20	Video YouTube Kanal Nusa Teguh, Cara Membuat Naskah Video	D20
21	Video YouTube Kanal Fiersa Besari, Yang Perlu Dilakukan Saat Menulis Naskah	D21
22	Video YouTube Kanal Raditya Dika, Tutorial Format Skenario Film	D22
23	Video YouTube Kanal Levelup ID, Cara Merekam Laptop dengan OBS Gratis 2020	D23
24	Video YouTube Kanal Pasha Lovarian, Cara Merekam Layar PC dengan OBS Studio	D24
25	Video YouTube Kanal Riswandi Saputra, Tutorial Cara Setting OBS Record	D25
26	Video YouTube Kanal Levelup ID, Tutorial Adobe Premiere Pro untuk Pemula 2021	D26

27	Video YouTube Kanal ArtodiPro, Tips Premiere Pro Buat Pemula	D27
28	Video YouTube Kanal Adnyana Putra, Cara Edit Video di Adobe Premiere Pro	D28

3.5.1.3 Interpretasi dan Menarik Kesimpulan

Langkah terakhir dalam penelitian kualitatif adalah interpretasi dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif, interpretasi data dilakukan terus menerus sepanjang penelitian. Interpretasi dan penarikan kesimpulan didasarkan pada pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya atau yang diajukan pada saat proses pengumpulan data dilakukan.

3.5.2 Prosedur Analisis Data Kuantitatif

Selanjutnya, pada tahap analisis data kuantitatif, yaitu tentang uji kelayakan media pembelajaran PAI berbasis anime, dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase.

Dalam melakukan analisis data kuantitatif ini, (Prasetyo & Jannah, 2016) mengungkapkan bahwa terdapat proses dengan beberapa tahap yang sebaiknya dilakukan, namun tahapan ini tidak baku dan tergantung pada kepentingan peneliti. Di antara tahap tersebut adalah sebagai berikut.

3.5.2.1 Pengkodean Data (*Data Coding*)

Pengkodean data merupakan suatu proses penyusunan secara sistematis data mentah (yang ada dalam kuesioner) ke bentuk yang mudah dibaca oleh mesin pengolah data seperti komputer (Prasetyo & Jannah, 2016). Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengkodean data menggunakan Microsoft Excel yang otomatis *ter-convert* dari Google Forms.

3.5.2.2 Pembersihan Data (*Data Cleaning*)

Pada tahap ini, peneliti harus memastikan bahwa seluruh data yang dimasukkan ke dalam mesin pengolah data sudah sesuai dengan yang sebenarnya (Prasetyo & Jannah, 2016). Di sini, peneliti melakukan pemeriksaan kembali data yang telah dipindahkan ke Microsoft Excel terkait kebutuhan data. Apabila data yang dibutuhkan dinilai bias, maka data tersebut diabaikan atau dibuang dan tidak dimasukkan ke dalam proses perhitungan.

3.5.2.3 Penyajian Data (*Data Output*)

Tahap ketiga dalam tahapan analisis data kuantitatif adalah penyajian data hasil pengolahan. Bentuk hasil pengolahan data dapat berupa numerik yang disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan tabel silang, bentuk lain adalah grafik (Prasetyo & Jannah, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel persentase frekuensi.

3.5.2.4 Penganalisisan Data (*Data Analyzing*)

Penganalisisan data merupakan suatu proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat proses menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengolahan data. Dalam penelitian ini digunakan analisis univariat, yaitu analisis terhadap suatu variabel (Prasetyo & Jannah, 2016). Ketentuan atau prosedur analisis data yang diperoleh dari kuesioner sudah disampaikan pada bagian instrumen penelitian. Namun secara umum, kuesioner dihitung dengan menghitung frekuensi pemilih yang memilih jawaban dari kuesioner dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N}$$

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah jawaban responden