

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Penelitian Pengembangan (R&D) adalah suatu proses penelitian yang berfokus pada pengembangan produk atau program pendidikan baru. R&D mencakup berbagai tahapan mulai dari identifikasi kebutuhan, pengembangan prototipe, hingga uji coba dan evaluasi produk. Tujuan utama dari R&D adalah untuk menghasilkan inovasi-inovasi yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Mike nurnalia sari. dkk, 2024).

Dalam proses pengembangan produk, dilakukan analisis kebutuhan sebagai dasar perancangan. Selanjutnya, untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak dan efektif digunakan secara luas, dilakukan pengujian terhadap produk tersebut. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan bersifat berkelanjutan atau jangka panjang (*longitudinal*), serta dapat dilakukan dalam beberapa tahapan waktu (*multi-years*) (Sugiyono, 2020). Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk

menghasilkan produk media pembelajaran berupa dongeng pada peserta didik kelas II MIN Kota Solok.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Model pengembangan perangkat *model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. (dalam buku Fayrus & Slamet, 2022). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Rimiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer.

1. Tahap I Analisis (*Analyze*): Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap analisis menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab secara tuntas. Pertama, kompetensi apa saja yang harus dikuasai peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan? Pertanyaan ini berkaitan dengan kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu

pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Kedua, bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk pengembangan ini? Hal ini berkenaan dengan keadaan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan. Keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain: pengetahuan awal yang dimiliki, minat dan bakat secara umum, gaya belajar, kemampuan berbahasa dan lain sebagainya. Ketiga, sesuai dengan kompetensi yang dituntut dan karakteristik peserta didik, materi apa saja yang perlu dikembangkan? Pertanyaan ketiga berkenaan dengan analisis materi berupa materi-materi pokok, sub-subbagian dari materi pokok, anak sub bagian dan seterusnya.

2. Tahap II Perancangan (*Design*) : Tahap II Perancangan (*Design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut. (a) Untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik); (b) kemampuan apa yang Anda inginkan untuk mempelajarinya? (kompetensi); (c) bagaimana materi dasar atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran); (d) bagaimana Anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi). Pertanyaan tersebut mengacu pada empat unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*) : Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*Development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk *prototype*.

Kegiatan tahap pengembangan antara lain: pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*) : Kegiatan tahap keempat adalah Implementasi (*Implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. *Prototype* produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar

peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*): Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Tabel 3. 1 Model Pengembangan Addie

| Tahapan                        | Aktivitas                                                                                                                                                                                                             | Instrumen                                                                                             |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Analysis</i><br>(Analisis)  | Analisis kebutuhan siswa kelas II MIN Kota Solok; analisis kurikulum; analisis karakteristik siswa; identifikasi masalah kemampuan membaca permulaan; analisis materi dan nilai-nilai Islam yang akan diintegrasikan. | Pedoman wawancara guru; lembar observasi; angket analisis kebutuhan; dokumentasi hasil belajar siswa. |
| <i>Design</i><br>(Perancangan) | Menyusun tujuan pembelajaran; merancang alur cerita dongeng                                                                                                                                                           | Lembar validasi desain; kisi-kisi tes membaca permulaan; lembar                                       |

|                                         |                                                                                                                                                           |                                                                                                          |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                         | Islami; menyusun storyboard; merancang tampilan visual, audio, dan interaktivitas; menyusun kisi-kisi soal membaca permulaan.                             | telaah ahli materi dan ahli media.                                                                       |
| <i>Development</i><br>(Pengembangan)    | Pembuatan media dongeng interaktif digital; integrasi teks, gambar, audio, animasi, dan kuis; revisi produk berdasarkan saran ahli; uji validitas produk. | Angket validasi ahli materi; angket validasi ahli media; lembar revisi produk.                           |
| <i>Implementation</i><br>(Implementasi) | Uji coba media pada siswa kelas II; pelaksanaan pembelajaran menggunakan media; pengamatan aktivitas siswa; pengumpulan respon guru dan siswa.            | Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran; angket respon guru; angket respon siswa; catatan lapangan. |
| <i>Evaluation</i><br>(Evaluasi)         | Evaluasi keefektifan media; analisis hasil tes membaca permulaan;                                                                                         | Tes membaca permulaan (pre-test & post-test); angket praktikalitas;                                      |

|  |                                                                     |                               |
|--|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
|  | evaluasi kepraktisan dan kemenarikan media; perbaikan akhir produk. | lembar evaluasi produk akhir. |
|--|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------|

### C. Uji Coba Produk

#### 1. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan proses validasi instrumen oleh validator ahli. Validasi instrumen bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, konstruksi, dan bahasa, sehingga dapat digunakan untuk mengumpulkan data secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian (Widoyoko, 2012). Instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini meliputi angket validitas produk, angket praktikalitas, dan angket efektivitas Media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam.

Proses validasi instrumen dilakukan oleh seorang validator yaitu Geby Febrina S.Pd guru kelas II MIN Kota Solok yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dasar. Validator diminta untuk menilai setiap butir instrumen berdasarkan kesesuaian indikator dengan aspek yang diukur, kejelasan bahasa, serta ketepatan penggunaan instrumen dalam penelitian pengembangan. Selain memberikan skor penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan instrumen. Adapun identitas

validator instrumen dalam penelitian ini disajikan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3. 2 Validator Instrumen

| No | Nama Validator      | Bidang Keilmuan | Peran               |
|----|---------------------|-----------------|---------------------|
| 1. | Resva Ingriza, M.Pd | PGMI            | Validator Instrumen |

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, validator memberikan penilaian terhadap instrumen angket validitas dan praktikalitas. Penilaian dilakukan menggunakan skala penilaian yang telah disediakan pada lembar validasi instrumen. Hasil penilaian validator terhadap instrumen penelitian disajikan pada lampiran.

Berdasarkan hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh validator instrumen, diperoleh nilai rata-rata sebesar 91 dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat pengumpulan data untuk menilai validitas. Validator instrumen menilai bahwa butir-butir pernyataan yang disusun telah sesuai dengan indikator yang diukur, memiliki kejelasan dari segi konstruksi, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

## 2. Uji Coba Produk

### a. Uji Validitas

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan dan pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan



layak untuk diuji cobakan. Pengujian validitas media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Media dongeng yang dikembangkan ini nantinya akan dinilai dan diberikan komentar atau pun saran yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam. Validasi media dongeng akan selesai jika para ahli atau pun dosen telah sepakat bahwa media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam ini sudah layak untuk diimplementasikan.

b. Uji Praktikalitas

Uji coba praktikalitas pengembangan media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan, diujikan kepada 1 orang pendidik dan 22 orang peserta didik MIN Kota Solok. Yang menguji praktikalitas Media Dongeng ini adalah pendidik kelas II dan peserta didik yang menjadi praktis.

Uji praktikalitas dilihat dari segi waktu, tampilan dan kemudahan penggunaan. Dimana media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam ini akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik, penilaian akan diberikan melalui angket untuk mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik sejauh mana kepraktisan dari bahan ajar berbasis digital ini.

### c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Desain penelitian yang digunakan pada tahap ini adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono, (2013).

Dalam desain ini, peserta didik diberikan penilaian performa membaca permulaan pada saat pretest sebelum menggunakan media dongeng interaktif dan penilaian performa membaca permulaan pada saat posttest setelah pembelajaran selesai. Perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan Membaca Permulaan.

Dengan demikian, desain uji coba produk dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu uji validitas untuk melihat kelayakan produk, uji praktikalitas untuk melihat kemudahan dan daya tarik produk, serta uji efektivitas untuk mengetahui dampak produk terhadap keterampilan Membaca Permulaan peserta didik.

### 3. Subjek uji coba

#### a. Subjek uji coba validitas

Pada tahap uji validitas terdiri dari 3 orang yaitu orang yang terdiri dari seorang ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, yaitu:

Tabel 3.3 Validator Instrumen

| NO | Ahli        | Validator                 | Kepakaran                |
|----|-------------|---------------------------|--------------------------|
| 1. | Ahli Bahasa | Dr. Abdul Basit., M.Pd    | Bahasa                   |
| 2. | Ahli Media  | Dr. Zulvia Trinova., M.Pd | Media                    |
| 3. | Ahli Materi | Geby febrina., S.Pd       | Pendidikan<br>Guru MI/SD |

b. Subjek uji praktikalisasi

1) Praktikalitas pendidik

Subjek uji coba ada 1 orang pendidik kelas II MIN Kota Solok yaitu Ibu Geby Febrina, S.Pd.

2) Praktikalitas Peserta Didik

Subjek uji coba peserta didik ada 22 orang Peserta Didik kelas II MIN kota Solok.

c. Subjek uji efektivitas

Subjek uji coba efektivitas ada 22 orang peserta didik kelas II MIN Kota Solok.

Uji coba produk merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Selain bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan memiliki mutu yang baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan tepat sasaran, uji coba juga menjadi langkah esensial dalam metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini, desain uji coba yang digunakan mencakup validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas dan uji lapangan yang melibatkan peserta didik kelas II MIN Kota Solok sebagai

subjek penelitian. Sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik, media dongeng interaktif terlebih dahulu divalidasi oleh dua orang ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan, kritik, serta saran perbaikan terkait isi materi, tampilan, dan aspek interaktif dari media yang dikembangkan. Setelah media dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas untuk melihat keterpahaman siswa terhadap alur cerita, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media.

Tahap berikutnya adalah uji lapangan, yang bertujuan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Selama pelaksanaan uji coba, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, mencatat respons selama penggunaan media, serta menyebarkan angket kepada peserta didik. Angket digunakan untuk memperoleh tanggapan mengenai ketertarikan dan kemudahan penggunaan media.

Data yang diperoleh dari seluruh kegiatan uji coba kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menilai efektivitas media berdasarkan penilaian performa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan hasil observasi, angket, serta saran dari validator. Hasil analisis ini dijadikan dasar revisi dan penyempurnaan produk akhir sehingga media dongeng interaktif yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar, serta mampu menanamkan nilai-nilai Islam secara kontekstual melalui cerita yang menarik dan interaktif.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang tepat untuk mengumpulkan data dan pemilihan alat penelitian yang sesuai sangat diperlukan untuk mendapatkan informasi yang akurat serta dapat dipercaya. (Ardiansyah et al., 2023). Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, angket, dokumentasi, wawancara dan tes.

#### **a. Observasi**

Observasi adalah kegiatan indrawi atas dasar pengamatan terhadap perilaku subjek penelitian dalam kondisi sosial yang menyertainya. observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan melihat langsung peristiwa dari perilaku subjek penelitian atau situasi pada tempat terjadi peristiwa (Kamaruddin et al., 2023).

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan peserta didik (Phafiandita et al., 2022).

#### **c. Angket**

Angket merupakan cara pengumpulan data dengan menyediakan daftar pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk kuesioner untuk diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing variable penelitian (Ititi et al., 2022).

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber. Upaya mencatat dan mengkategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto/gambar dan video (Hasan, 2022).

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, mengukur fenomena, dan menganalisis data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi pada subjek atau sampel yang diamati (Kurniawan, 2021).

#### a. Lembar Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II MIN Kota Solok, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar tanpa didukung oleh media pembelajaran tambahan, seperti media digital atau bahan ajar interaktif. Padahal, penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Yaumi, 2018). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mendukung pengembangan peserta didik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan bahan ajar digital yang interaktif. Padahal, penggunaan bahan ajar digital, seperti Media Dongeng, dapat membantu peserta didik untuk belajar secara aktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar berupa Media Dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam sebagai alternatif bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik.

Dengan demikian, observasi yang dilakukan memberikan informasi bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif masih belum optimal, sehingga pengembangan Media Dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam menjadi penting untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MIN Kota Solok.

b. Lembar wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari pendidik dan peserta didik terkait kondisi pembelajaran serta kebutuhan terhadap pengembangan Media Dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada 1 orang pendidik kelas II MIN Kota Solok dan 3 orang peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan membaca permulaan, lancar dan kurang lancar. Wawancara dengan pendidik bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang tersedia, serta kebutuhan terhadap bahan ajar interaktif.

Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman wawancara pendidik disusun untuk analisis kebutuhan pembelajaran, sedangkan pedoman wawancara peserta didik disusun untuk analisis karakteristik peserta didik. Pedoman wawancara tersebut telah disajikan pada bagian analisis kebutuhan dan analisis peserta didik pada BAB III.

#### c. Lembar angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai validitas dan praktikalitas, media dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari validator, pendidik, dan peserta didik terkait kelayakan dan penggunaan produk dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2013), Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.



Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk dua tujuan, yaitu:

- 1) Angket validitas, digunakan untuk menilai kelayakan Media Dongeng oleh validator ahli
- 2) Angket praktikalitas, digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Dongeng menurut pendidik dan peserta didik.

Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Setiap jawaban diberikan skor 5, 4, 3, 2, dan 1.

Jumlah butir pernyataan angket validitas terdiri dari butir, angket praktikalitas pendidik terdiri dari 7 butir, dan angket praktikalitas peserta didik terdiri dari 7 butir. Butir pernyataan angket secara lengkap disajikan pada lampiran.

#### d. Lembar dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan. Menurut (Sugiyono, 2013), dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen, baik berupa tulisan, gambar, maupun karya yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumentasi membantu peneliti memperoleh bukti nyata mengenai kegiatan yang terjadi selama proses penelitian berlangsung.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas II MIN Kota Solok, dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi berupa foto digunakan untuk merekam kegiatan guru saat mengajar, aktivitas peserta didik selama pembelajaran, serta penggunaan bahan ajar yang digunakan di kelas. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan pada saat peserta didik menggunakan Media Dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Dokumentasi foto tersebut digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian, serta untuk mendukung data hasil observasi, wawancara, dan angket. Melalui dokumentasi, peneliti dapat menunjukkan kondisi nyata pembelajaran di kelas, termasuk penggunaan bahan ajar, keterlibatan peserta didik, serta implementasi Media Dongeng dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian mengenai pengembangan Media Dongeng interaktif terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data dapat dimaknai sebagai membahas dan memahami data sehingga dapat ditemukannya makna dibalik data, dan lalu merumuskan kesimpulan tertentu dari keseluruhan data itu dalam sebuah

penelitian (Haryoko et al., 2020). Peneliti menggunakan dua macam teknis analisis data, yaitu Teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

### 1. Analisis Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan model-model matematik, statistik atau komputer. Proses penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian (Hasby Ash-Shiddiqi, Riza Wahyuni Sinaga, 2025). Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara pada penelitian awal yang dilakukan kepada peserta didik dan guru kelas.

### 2. Analisis Kuantitatif

Data penelitian kuantitatif yang telah dikumpulkan melalui kegiatan lapangan pada dasarnya masih berupa data mentah (raw data). Untuk dapat menggunakan data sebagai landasan empiris dalam menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis penelitian, maka perlu dilakukan rangkaian proses pengolahan serta analisis data (Sofwatillah et al., 2024). Teknik ini digunakan untuk menganalisis data hasil angket. Ini diperlukan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan.

#### a. Analisis Angket Validitas

Analisis angket validasi ahli digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap media dongeng terintegrasi yang dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan

skala likert dengan menggunakan pedoman penilaian. Berikut dijelaskan skala pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Bobot Pernyataan Instrumen

| Penilaian | Kategori Penilaian        |
|-----------|---------------------------|
| 1         | Sangat Tidak Setuju (STS) |
| 2         | Tidak Setuju (TS)         |
| 3         | Setuju (S)                |
| 4         | Ragu-Ragu (RR)            |
| 5         | Sangat Setuju (SS)        |

Sumber: (Riduwan, 2019)

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi di analisis dalam skala (0-100) dilakukan menggunakan rumus umum:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

V: Persentase hasil validasi

X: skor yang diperoleh dari hasil validitas instrument

Y: skor maksimal hasil validitas instrument

Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dala persentase tersebut diinterpretasikan dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Nilai Validitas

| Presentase | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81%-100%   | Sangat valid |
| 61%-80%    | Valid        |
| 41%-60%    | Cukup valid  |
| 21%-40%    | Kurang valid |
| 0%-20%     | Tidak valid  |

(Jannah & Julianto, 2018)

Pengembangan Media Dongeng interaktif teintegrasi nilai-nilai Islam dikatakan valid apabila hasil yang didapat berada pada rentang 61% - 80% dan dapat dilanjutkan ke uji coba praktikalitas. Tetapi jika kurang dari 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

b. Analisis Angket Praktikalitas

Data yang sudah diperoleh dari angket yang telah diisi oleh pendidik dan peserta didik selanjutnya dilakukan analisis kuantitatif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media dongeng berbasis digital, kemudian dihitung dengan skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.6 Bobot Pernyataan Praktikalitas Media Dongeng

| Penilaian | Kategori Penilaian  |
|-----------|---------------------|
| 1         | Sangat Tidak Setuju |
| 2         | Tidak Setuju        |
| 3         | Ragu-ragu           |
| 4         | Setuju              |
| 5         | Sangat Setuju       |

Sumber: (Riduwan, 2019)

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi di analisis dalam skala (0-100) dilakukan menggunakan rumus umum:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Nilai praktikalitas Media Dongeng Interaktif

X: Skor yang diperoleh dari hasil praktikalitas media dongeng interaktif

Y: Skor maksimal hasil praktikalitas media dongeng interaktif

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Praktikalitas Media Dongeng

| Presentase | Kriteria       |
|------------|----------------|
| 81%-100%   | Sangat praktis |
| 61%-80%    | Praktis        |
| 41%-60%    | Cukup praktis  |
| 21%-40%    | Kurang praktis |
| 0%-20%     | Tidak praktis  |

(Sudijono, 2015)

Dari Penjelasan tabel tersebut, maka media Dongeng terintegrasi ini dikatakan praktis apabila hasil praktikalitas berada pada rentang 61% - 80%.

#### c. Analisis Efektivitas

Data efektivitas diperoleh melalui penilaian performa membaca permulaan yang dilakukan pada saat pretest dan posttest. Penilaian performa membaca permulaan dilakukan berdasarkan empat indikator, yaitu kelancaran, ketepatan, pelafalan, dan intonasi. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4 sesuai dengan rubrik penilaian yang telah ditetapkan.

Tabel 3.8 Indikator Penilaian Performa Membaca Permulaan

| No | Indikator  |
|----|------------|
| 1  | Kelancaran |
| 2  | Ketepatan  |
| 3  | Pelafalan  |
| 4  | Intonasi   |

Penilaian performa membaca permulaan dilakukan berdasarkan empat indikator yaitu kelancaran, ketepatan, pelafalan, dan intonasi. Masing-masing indikator dinilai menggunakan skala 1–4 sesuai rubrik penilaian. Peningkatan hasil belajar dapat dihitung menggunakan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre test}}{\text{Skore Maksimal} - \text{Skore Pre test}}$$

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat efektivitasnya, sebagaimana tercantum pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Efektivitas N-Gain

| Rentang N-Gain       | Kategori efektivitas |
|----------------------|----------------------|
| $g \geq 0,70$        | Tinggi               |
| $0,30 \leq g < 0,70$ | Sedang               |
| $g < 0,30$           | Rendah               |

(Supriadi, 2021)

Dari penjelasan di atas, produk yang dikembangkan dinyatakan efektif apabila rata-rata nilai N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi.

Selain itu, untuk memperkuat hasil analisis, dilakukan perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest menggunakan hasil deskriptif persentase dengan rumus (Sugiyono, 2019).

$$P = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria efektivitas secara deskriptif ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Efektivitas Media Dongeng

| Rentang persentase | Kategori       |
|--------------------|----------------|
| 81%-100%           | Sangat efektif |
| 61%-80%            | Efektif        |
| 41%-60%            | Cukup efektif  |
| 21%-40%            | Kurang efektif |
| ≤ 20%              | Tidak efektif  |

(Supriadi, 2021)

Dengan demikian, efektivitas media dongeng terintegrasi dapat diketahui berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif, baik melalui skor *N-Gain* maupun persentase peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttes*.