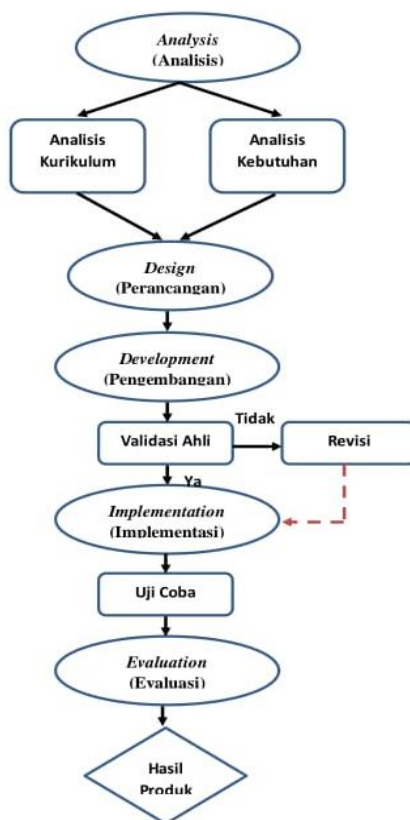


### BAB III

## METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).<sup>1</sup> Produk yang dikembangkan adalah video interaktif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 3. 1 : Flowchart Model Pengembangan ADDIE

Alasan peneliti memilih metode ADDIE sebab dengan adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Jakarta : Al-fabeta, 2013) 110

kekurangan produk pada tahap akhir model ini sehingga memudahkan peneliti untuk memvalidasi produknya.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengaju pada prosedur pengembangan ADDIE, maka tahapan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap *Analysis*

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan dilapangan yang berkaitan dengan penelitian di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri. Analisis tersebut berupa analisis media yang digunakan dalam proses pembelajaran, kelengkapan sarana dan prasarana yang digunakan dan analisis kebutuhan pesertadidik untuk meningkatkan minat belajar. Dalam tahap analisis ini untuk memperoleh data dan informasi akurat yang sesuai lapangan peneliti menggunakan melakukan wawancara, observasi serta penyebaran angket.

Alasan peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan anket dalam tahap analisis ini yaitu lebih mudah dalam pelaksanaannya serta data dan informasi yang didapat lebih akurat serta sesuai dengan kejadian dilapangan.

### 2. Tahap *Design*

Pada tahapan ini dimulai dengan melakukan rancangan produk awal berdasarkan informasi yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Beberapa hal tersebut yaitu merancang konsep video, mengakses beberapa software yang dibutuhkan atau beberapa aplikasi yang dibutuhkan, dan lembar

validasi ahli untuk menilai kelayakan media yang dibuat peneliti. Setelah dalam proses perencanaan sampai medianya sudah jadi peneliti melakukan validasi media dengan menggunakan 2 validator ahli materi yaitu Ibu Endang Retnowulan, S.Pd selaku guru Ilmu Pengetahuan Alam di MIN 2 Kota Kediri sejak tahun 2015 dan Ibu Weny puspitasari, S.Pd selaku walikelas III serta guru yang mengajar tema di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri serta Bapak Moh. Agus Rizqi Mubarak, S.Sos selaku guru TIK serta operator di SMP PGRI Gurah Kota Kediri yang peneliti jadikan sebagai validator media.

Alasan peneliti melakukan perencanaan hingga menjadi sebuah media pembelajaran video interaktif agar lebih memudahkan serta mempercepat peneliti dalam membuat media video interaktif. Serta alasan peneliti melakukan validasi media dengan 2 validator ahli materi serta 1 validator media guna untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat sebelum di ujicobakan.

### 3. Tahap *Development*

Pada tahap ini diimplementasikan desain produk yang direncanakan pada tahap sebelumnya. Langkah ini menghasilkan lingkungan pembelajaran video interaktif yang meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, pada tahap ini ahli juga melakukan evaluasi atau validasi dengan mengisi formulir validasi yang telah diisi sebelumnya. Setelah itu instrumen harus diverifikasi sesuai hasil validasi ahli.

Alasan tahap pengembangan adalah memfasilitasi melalui proses desain terpandu, dan validasi akan menentukan kelayakan video dan nilai kualitas lingkungan video interaktif.

Pada tahapan ini dilakukan merealisasikan rancangan dari produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Hasil dari tahap ini yaitu berupa media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain dari itu, pada tahapan ini juga dilakukan penilaian atau validasi oleh para ahli dengan mengisi lembar validasi yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, instrumen tersebut harus direvisi sesuai dengan hasil validasi ahli.

Alasan dilakukan tahap *development* untuk mempermudah dalam pembuatan dengan proses perencanaan yang terarah serta validasi yang dilakukan untuk mengetahui seberapa layak video serta untuk mengetahui nilai kualitas dari media video interaktif yang dibuat.

#### 4. Tahap *Implementation*

Pada tahapan ini dilakukan uji coba produk setelah produk video interaktif yang sudah dinyatakan valid pada tahap sebelumnya. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba terbatas yang dilakukan oleh 3 siswa dan uji coba lapangan yang dilakukan oleh seluruh kelas III pada siswa kelas 3 SDN Ngronggo 4 Kota Kediri yang berjumlah 13 anak.

Alasan dilakukannya tahap *Implementation* yaitu untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran video interaktif yang dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngrongg 4 Kota Kediri.

#### 5. Tahap *Evaluation*

Pada tahapan ini, laksanakan perbaikan jika ditemukan ketidaksesuaian saat melakukan penelitian pada setiap tahapan untuk penyempurnaa.

Perbaikan dilaksanakan setelah mendapatkan kritik dan saran dari validator ahli serta setelah dilakukannya uji coba lapangan pada video interaktif yang dikembangkan.

Alasan dilaksakannya tahap *evaluation* yaitu untuk memperbaiki ataupun menambah dan mengurangi media yang dibuat sesuai hasil saran ataupun kritik oleh validator guna untuk semakin memperbaiki kualitas video yang dibuat untuk meningkatkan minat belajar.

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

Pada penelitian ini pengujian produk dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba skala besar atau uji coba lapangan. Eksperimen terbatas merupakan proses validasi ahli untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan. Meskipun eksperimen lapangan merupakan tes siswa yang menjadi pokok bahasan utama dari pembelajaran perkembangan ini.

### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 13 siswa pada tahun ajaran 2022/2023 SDN Ngronggo 4 Kota Kediri. Pemilihan subjek ini, berdasarkan pada hasil observasi di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri yang pelaksanaan pembelajarannya lebih dominan menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan pembelajaran berbasis teknologi yang berupa video interaktif karena kekurangan sarana dan prasarana yang kurang mendukung seperti hanya ada satu LCD dan proyektor serta kurangnya kemampuan beberapa guru dalam menggunakan teknologi seperti menyalakan proyektor dan LCD. Sehingga hal ini menjadi salah satu faktor utama penyebab kurangnya minat

belajar siswa karena pembelajaran yang monoton. Dan berikut jumlah subjek uji coba kelas III SDN Ngronggo 4 Kota Kediri yang berjumlah 13 anak :

**Tabel 3. 1 : Jumlah Subjek Penelitian**

<b>NO</b>	<b>Nama Siswa</b>
1	Ahmad Fatan Ardiasna
2	Arunia Maulida Putri
3	Azza Aura Zamzami
4	Dian Ramadhani Putri
5	Hanum Kholidah Ziya
6	Karisma Nur Husna
7	Naira Larasati Hasibuan
8	Nafia Rizqi Salsabila
9	Revan Afiq Dwinata
10	Zahra Ayu Salsabila
11	Daffa Afandi Saputra
12	Sultan Agung Wahyu Purwanto
13	Irnin Nur Alqowina Susanti

#### **E. Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan review dari validator. Penelitian ini terdiri dari dua jenis data, yang meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor formulir validasi para ahli terhadap produk yang dikembangkan dan skor hasil tes yang dibuat oleh peneliti. Sementara itu, informasi kualitas diperoleh dari kritik terhadap produk yang dikembangkan dan rekomendasi dari validator ahli.

#### **F. Teknik Pengumpulan data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi, angket dan dokumentasi. Hal ini sejalan dengan filosofi natural research, ketika mengumpulkan data, peneliti berbaur dan berinteraksi secara intensif dengan responden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi dan mengumpulkan data pendukung untuk melengkapi penelitian dan memaksimalkan hasil penelitian. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif melibatkan keterlibatan langsung

dalam pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi lapangan dan telaah dokumen untuk mendukung penelitian. Teknik pengumpulan data disarankan oleh penulis.<sup>2</sup>

#### 1. Wawancara/ *interview*

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui masalah penelitian, dan juga ketika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dan jumlah responden sedikit/sedikit. Pengumpulan data dari sumber data ini memerlukan teknik wawancara, khususnya dalam penelitian kualitatif, hal ini dilakukan dalam bentuk yang dikenal dengan wawancara mendalam. Tujuan wawancara atau in-depth interview adalah untuk mengetahui pendapat/pemikiran masing-masing tentang topik yang menjadi pokok penelitian. Peneliti melakukan langkah-langkah untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi masalah yang menjadi bahan penelitian. Disinilah interaksi antara peneliti dan yang diteliti berlangsung. Subyek penelitian juga berhak mengenal peneliti dengan segala identitasnya, mengetahui tujuan penelitian dan mengetahui kegunaan penelitian. Jika subjek mempercayai peneliti, kemungkinan besar informasi yang diperoleh peneliti akan lebih lengkap. Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan informasi dari sumber data atau informan. Pelaksanaan praktik dari wawancara yang dilaksanakan di SDN Ngronngo 4 Kota Kediri antara lain:

- a. Sebelum melakukan wawancara, peneliti terlebih dahulu menyiapkan daftar pertanyaan penelitian.
- b. Kedua, peneliti melakukan persiapan sebelum melakukan wawancara.

---

<sup>2</sup>Haris hardiyansyah, *Metodologi penelitian kualitatif* (Jakarta : Salemba humanika, 2012) 265

- c. Ketiga, gunakan gaya wawancara yang berbeda sesuai dengan latar belakang narasumber agar narasumber tidak gugup saat wawancara.
- d. Keempat, peneliti melakukan wawancara sesuai petunjuk
- e. Kelima, peneliti menjaga alur wawancara
- f. Keenam, peneliti mengajukan pertanyaan untuk mencari informasi tertentu
- g. Ketujuh, peneliti mencatat poin-poin penting

Pada proses wawancara ini yang menjadi narasumber yaitu, kepala sekolah, guru tematik, walikelas III, beberapa siswa-siswi terutama kelas III SDN Ngronggo 4 Kota Kediri.

## 2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan. Dengan mengamati, peneliti dapat mengamati objek penelitian secara lebih tepat dan detail, misalnya peneliti dapat mengamati aktivitas objek penelitian. Pengamatan tersebut kemudian dapat diterjemahkan ke dalam bahasa verbal. Marshall (1995) menyatakan bahwa “melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna yang terkait dengannya”.<sup>3</sup> Persepsi adalah proses yang kompleks, proses yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua yang paling penting adalah proses persepsi dan memori. Teknik persepsi digunakan untuk mengekstraksi informasi dari sumber data berupa peristiwa, perilaku, tempat atau lokasi, dan objek serta gambar yang disimpan. Pengamatan dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Saat menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format observasi atau blanko sebagai instrumen. Bentuk yang digunakan berisi item tentang peristiwa atau perilaku yang

---

<sup>3</sup> Ibid hml 274



digambarkan terjadi. Pengamatan atau observasi adalah teknik atau cara pengumpulan informasi dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan ini melibatkan guru mengajar, belajar siswa, memberikan instruksi dan mempekerjakan staf untuk pertemuan. Observasi Nonpartisipatif Pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, ia hanya bertindak sebagai pengamat peristiwa, ia tidak ikut serta dalam kegiatan.<sup>4</sup>

Peneliti melaksanakan observasi untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan. Praktik pelaksanaannya observasi yang dilaksanakan di SDN Ngronngo 4 Kota Kediri diantaranya :

- a. Pertama, peneliti menentukan obyek pengamatan.
- b. Kedua, peneliti mengembangkan pedoman observasi atau kerangka kerja penelitian.
- c. Ketiga, peneliti menentukan lokasi observasi. D. Keempat, peneliti menentukan metode pengumpulan data dengan mengamati obyek penelitian.
- d. Kelima, peneliti menentukan metode analisis untuk menarik kesimpulan yang benar.

### 3. Kuesioner Angket

Kuesioner adalah daftar atau kumpulan tertulis yang juga harus ditanggapi oleh responden survei secara tertulis. Peneliti melaksanakan angket dengan cara mengumpulkan bahan penelitian dengan cara memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab oleh responden. Berdasarkan pendapat

---

<sup>4</sup> Creswell, J. W. Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed. (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar. 2010).13

para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa angket atau angket penelitian adalah suatu cara atau teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh peneliti survey. Kuesioner ini mengharuskan peneliti untuk memodifikasi suatu item atau responden. Peneliti harus mempertimbangkan prinsip-prinsip selama survei sehingga mencapai tempat yang tepat. Prinsip-prinsip formulasi dapat ditemukan di bawah ini. Latihan survei lift yang dilakukan di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri meliputi:

- a. Pertama, peneliti menentukan pertanyaan sesuai indikator informasi
- b. Kedua, peneliti merancang kuesioner angket dan membuatnya
- c. Ketiga, pelaksanaan pengisian angket kepada validator siswa-siswi kelas III SDN Ngronggo 4 Kota Kediri setelah pelaksanaan uji coba produk dilakukan.

#### 4. Dokumentasi

Dokumen dan arsip tertulis merupakan sumber informasi yang seringkali memegang peranan penting dalam penelitian kualitatif, terutama bila subjek penelitiannya adalah latar belakang atau berbagai peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan keadaan atau peristiwa yang sedang diteliti saat ini. Dokumen adalah rekaman peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan manusia, gambar atau karya monumental. Dokumen tertulis seperti buku harian, biografi, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen dalam bentuk gambar, seperti foto, gambar hidup, sketsa dan lainnya. Dokumen dalam bentuk karya, seperti karya seni, bisa berupa gambar, patung film, dll. Penelitian dokumenter melengkapi penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian RandD. Dokumen adalah bahan pendidikan

berupa tulisan, foto, film atau bahan lain yang dapat digunakan sebagai bahan pendidikan dengan cara selain wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif.

### G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang pakai dalam penelitian dan pengembangan ini berupa penilaian terhadap produk yang dihasilkan terdiri dari:

#### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi lapangan. Peneliti melakukan observasi lapangan di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri untuk mengumpulkan data yang valid.

**Tabel 3. 2: Lembar Observasi Minat Belajar Siswa**

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	4	3	2	1	Keterangan
Minat belajar	Perhatian dan KBM	Siswa tidak berbicara sendiri saat guru sedang mengajar Siswa tidak tidur ketika guru sedang mengajar Siswa menyukai apa yang dikenakan guru Siswa tidak bermain sendiri saat guru sedang mengajar					
Minat belajar	Partisipasi dalam KBM	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru Siswa bertanya kepada guru jika mereka tidak tahu cara menjawab pertanyaan Siswa selalu maju ke depan kelas ketika guru mengajukan pertanyaan					
Minat belajar	Perasaan senang terhadap KBM	Siswa aktif dalam kelompok diskusi Siswa puas ketika guru menggunakan media video Siswa senang ketika guru mengajar menggunakan media Siswa senang ketika guru memperkenalkan media					

#### 2. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah suatu proses pengumpulan informasi untuk kepentingan penelitian antara penanya atau pewawancara dengan responden atau responden

dengan menggunakan media komunikasi yang dikenal dengan wawancara tatap muka. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 3 SDN Ngronggo 4 Kota Kediri.

**Tabel 3.3 : Pedoman Wawancara Proses Pembelajaran Di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri**

No	Daftar Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Evaluasi akhir seperti apa yang biasa guru lakukan dalam akhir proses pembelajaran.	
2	Apa saja media pembelajaran di dalam kelas.	
3	Metode apa yang paling sering digunakan guru dalam proses pembelajaran tematik.	
4	Apakah guru menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik	
5	Apakah guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.	
6	Media apa yang sering di gunakan guru kelas dalam melaksanakan pembelajaran.	
7	Bagaimana cara guru menumbuhkan minat belajar siswa.	
8	Apakah guru juga melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	
9	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	
10	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.	
11	Hambatan seperti apa yang sering dialami guru dalam meningkatkan minat belajar siswa.	
12	Pada mata pelajaran apa siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.	
13	Bagaimana cara guru memantau kemajuan belajar siswa.	

### 3. Lembar Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana pertanyaan tertulis diminta untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri mereka sendiri atau hal-hal yang mereka ketahui. Ada 24 pertanyaan dalam kuesioner dan siswa harus menjawab pertanyaan dengan menandai jawaban dengan deskripsi Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (CD) dan Untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dalam

Pernyataan, pilihlah empat pilihan di bawah ini. menggunakan kontrol belakang (√).

**Tabel 3. 4 : Lembar Angket**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		IYA	TIDAK
1.	Ciri-ciri makhluk hidup pelajaran yang mudah bagi saya.		
2.	Guru kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga Saya menjadi malas belajar tema 1 ciri-ciri makhluk hidup.		
3.	Saya belajar tema 1 ciri-ciri makhluk hidup karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.		
4.	Saya mengikuti pembelajaran tema 1 ciri-ciri makhluk hidup dengan perasaan senang.		
5.	Saya bersemangat belajar tema 1 ciri-ciri makhluk hidup karena guru mengajar dengan menyenangkan.		
6.	Saya kurang senang ketika pembelajaran tema 1 ciri-ciri makhluk hidup sudah dimulai.		
7.	Ketika guru sedang menjelaskan materi saya tidak mencatat.		
8.	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.		
9.	Saya kurang aktif ketika diskusi kelompok.		
10.	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.		
11.	Saya tidak ramai sendiri ketika guru mengajar.		
12.	Ketika diskusi kelompok saya berbicara dengan teman diluar materi pelajaran.		
13.	Saya berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi.		
14.	Tugas yang diberikan guru membuat saya semakin tertarik dengan tematik materi ciri-ciri makhluk hidup		
15.	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal tema 1 ciri-ciri makhluk hidup.		
16.	Saya senang mencoba mengerjakan soal tema 1 ciri-ciri makhluk hidup.		
17.	Apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, saya bertanya.		
18.	Saya menunda dalam mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru.		
19.	Saya kurang tertarik dengan tema 1 ciri-ciri makhluk hidup karena selalu di beritugas/PR.		
20.	Saya mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru.		

#### 4. Lembar Validasi

Validasi ahli menentukan tingkat validitas buku ajar, yang menitikberatkan pada kecukupan buku ajar terhadap landasan teori pengembangannya atau teori yang seharusnya dimiliki. Alat inspeksi video interaktif ini digunakan

untuk menilai kelayakan lingkungan yang dikembangkan. Skala tag digunakan dalam formulir validasi. Validasi ini melibatkan 2 validator ahli materi dan 1 validator ahli media. Alat validasi ahli untuk pengembangan media pembelajaran video interaktif.

**Tabel 3. 5: Kriteria Penilaian Validasi**

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

**Tabel 3. 6: Lembar Validasi**

No	Aspek yang diamati	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Materi</b>						
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					
2	Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
3	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
4	Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
5	Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
6	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
7	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum					
<b>Ilustrasi</b>						
1	Media video interaktif memudahkan siswa dalam memahami materi					
2	Penyajian media video intraktif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi tema 1 subetma 1 pembelajaran 1 kelas 3					
3	Media video interaktif memiliki rangkuman materi ciri-ciri makhluk hidup yang dikemas secara menarik					
<b>Kualitas dan nilai guna media</b>						
1	Penyajian media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa					

2	Dengan video interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri siswa					
---	--	--	--	--	--	--

## 5. Ceklist Dokumentasi

Ceklist dokumentasi merupakan dokumen atau arsip untuk menambah informasi. Ceklist dokumentasi yang dilakukan peneliti berada di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri. Salah satu aktifitas yang diambil yaitu pada saat melakukan pengamatan dan pada wawancara.

**Tabel 3. 7 : Ceklist Dokumentasi**

No	Dokumentasi Yang Dibutuhkan	Keterangan
1.	Pelaksana belajar mengajar dikelas	
3.	Daftar nilai hasil evaluasi kelas 3 pembelajaran tema 1	
4.	Foto gedung sekolah SDN Ngronggo 4	
5.	Foto pelaksanaan wawancara	
6.	Foto kegiatan ekstrakurikuler siswa	

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan metode analisis data kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif menangani informasi yang diperoleh berupa angka, dan hasil pengukuran serta hasil perubahan data kualitatif. Metode analisis ini menggunakan metode analisis data kuantitatif untuk menghitung data berupa ahli materi, ahli materi pembelajaran, ahli pembelajaran dan hasil evaluasi siswa. Data kuantitatif diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan teknik penskalaan kriteria. Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dilakukan dengan cara membandingkan

rata-rata kuesioner dengan kriteria yang ada. Analisis data kuantitatif yang digunakan dalam karya ini adalah analisis data survei ahli dan analisis data validitas penelitian yang diberikan kepada mahasiswa. Menurut Arifin validitas adalah tingkat ketelitian instrumen (alat ukur), yaitu apakah instrumen yang digunakan benar-benar sesuai untuk mengukur apa yang diukur.

a. Analisis Data Angket Validitas Para Ahli.

Validitas digunakan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang digunakan sudah layak dan cocok digunakan di dalam kelas. Survei yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian yang memuat kisi-kisi materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Skala peringkat berkisar dari 4 hingga 1 dan nilai tertinggi adalah:

**Tabel 3. 8: Kategori Rating Scale pada Angket Validitas Para Ahli**

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Baik/ Sangat Setuju.
2	3	Baik/ Setuju
3	2	Cukup Baik/ Cukup Setuju
4	1	Kurang Baik/ Kurang Setuju

Uji validitas ahli pertanyaan dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan membandingkan skor keseluruhan ( $\Sigma R$ ) yang diberikan oleh validator dalam kuesioner ini dengan skor ideal (N) yang ditetapkan dalam kuesioner. Rumus perhitungan kuesioner dapat diuraikan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan menjadi bilangan bulat)



$\Sigma R$  = Jumlah skor yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria yang digunakan dianggap valid jika tingkat kinerja memenuhi standar yang digunakan. Tingkat pencapaian menurut Arikunto adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 9 : Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100%	Sangat	Baik Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	21 – 40%	Kurang	Baik Tidak layak, perlu direvisi
5	0 - 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Informasi kuantitatif juga digunakan dalam data yang diperoleh dari survei siswa, seperti survei yang diberikan kepada para ahli. Lembar jawaban siswa disiapkan berbeda dengan angket yang diberikan kepada ahli. Kriteria validitas atau tingkat pencapaian menurut visi Arikunto digunakan dalam penelitian validitas ahli, sedangkan skala Guttman digunakan dalam survei tanggapan siswa. Penggunaan skala Guttman dianggap lebih mudah dipahami siswa saat menyelesaikan survei. Skala Guttman memiliki jenis pengukuran yang tetap yaitu “ya atau tidak”, “benar atau salah”, “tidak pernah atau tidak pernah”, “positif atau negatif” dll. Skala Guttman itu tidak hanya bisa menggunakan kata “ya atau tidak” tetapi bisa gunakan juga simbol-simbol seperti simbol checklist (  $\checkmark$  ). Poin dapat dikumpulkan dengan menggunakan angka terkecil dan terbesar. Siswa dapat difasilitasi dengan menggunakan 1 untuk ya dan 0 untuk tidak. Hal ini dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 10 : Penghitungan pada angket respon siswa**

<b>No</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	1	Ya
2	0	Tidak

### **I. Pengecekan Keabsahan Data**

Validitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji keutuhan informasi dengan memverifikasi informasi dari berbagai sumber informasi, seperti wawancara, arsip, dan dokumen lainnya. dari hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu objek yang dianggap berbeda. Tentu saja, masing-masing metode tersebut menghasilkan jenis bukti atau data yang berbeda, yang pada gilirannya memberikan perspektif yang berbeda terhadap fenomena yang diteliti. Pandangan yang berbeda ini menciptakan berbagai informasi untuk kebenaran yang dapat diandalkan. Data yang dibandingkan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan beberapa data lainnya.