

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Proses pengembangan media pembelajaran TARANA (Tangga Raja Nusantara) dilakukan dengan mengikuti model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Setiap tahapan ini diterapkan secara sistematis guna menjamin prosedur penelitian berjalan dengan baik. Adapun rincian pelaksanaannya dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam proses analisis dimulai dengan melakukan wawancara dengan pendidik atau wali kelas IV di MI Diponegoro Gurah untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kendala, dan pandangan terkait metode serta media yang digunakan. Ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan analisis, yakni:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan tujuannya guna melihat sejauh mana materi kerajaan di Nusantara dilaksanakan di MI Diponegoro Gurah khususnya kelas IV. Peneliti melakukan wawancara serta melakukan pengamatan dengan Bapak Resa Setyawan, S.Pd. Berdasarkan wawancara yang didapat, diperoleh informasi bahwa MI Diponegoro Gurah menerapkan kurikulum merdeka yang pembelajarannya mendorong peserta didik untuk menjadi pelajar mandiri, kreatif, kritis, dan berkarakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Berikut merupakan tabel

hasil wawancara bersama Bapak Resa Setyawan pada tanggal 10 September 2024.

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja kendala yang dialami ketika pembelajaran IPAS materi kerajaan di Nusantara?	Peserta didik kurang tertarik dan kurang fokus saat pembelajaran
2	Apakah anda pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Sudah, papan, buku, dll termasuk media
3	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik pada materi kerajaan di Nusantara?	Belum pernah menggunakan media pembelajaran yang seperti itu.
4	Metode pembelajaran apa yang anda gunakan saat proses pembelajaran?	Masih cenderung menggunakan metode ceramah
5	Apakah anda beramsumsi bahwa pengembangan media akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi kerajaan di Nusantara?	Iya, jika penyampaian materi dan menggunakan media pembelajaran tepat
6	Bagaimana pendapat anda tentang kemungkinan penggunaan media ini sebagai tambahan dalam pembelajaran?	Bagus, karena pada mata pelajaran IPAS khususnya materi itu belum pernah menggunakan media yang menarik
7	Jika anda setuju dengan pengembangan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) pada materi kerajaan di Nusantara, apakah anda memiliki saran atau rekomendasi untuk pengembangannya?	Sebisa mungkin dibuat lebih menarik, supaya anak-anak fokus dan tertarik pada materi
8	Bagaimana karakteristik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPAS khususnya pada materi kerajaan di Nusantara?	Karakteristik peserta didik saat pelajaran IPAS cenderung bervariasi, salah satunya terkadang ramai dan susah fokus. Hal itu, disebabkan oleh minat peserta didik terhadap materi yang masih rendah.
9	Bagaimana anda melihat tingkat motivasi belajar peserta didik terhadap materi kerajaan di Nusantara?	Melihat tingkat motivasi peserta didik menurut saya kurang kalau di materi tersebut, soalnya pada saat pembelajaran hanya terpaku pada buku LKS saja. Dulu pernah sesekali datang ke salah satu candi peninggalan kerajaan, tapi ya gitu anak-anak banyak yang berkeliaran dan tidak fokus pada apa yang guru sampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwasannya penyebab kurangnya motivasi yang dialami peserta didik kelas IV ini adalah

yang pertama, peserta didik belum pernah diperkenalkan dengan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Kedua, pensisik sering menggunakan metode ceramah dan bergantung pada buku LKS sebagai sumber utama. Ketiga, ada keterbatasan dalam jumlah media pembelajaran yang ada di sekolah.

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran inovatif yakni media TARANA (Tangga Raja Nusantara). Media TARANA dimaksudkan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar sekaligus menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan konsep yang inovatif dan menyenangkan, diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran yang biasa menjadi lebih hidup, mengajak peserta didik untuk berkontribusi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Peneliti harus menentukan materi yang digunakan pada media TARANA untuk mengetahui CP pada kurikulum merdeka. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi kerajaan di Nusantara kelas IV sebagai mata pelajaran IPAS. Berikut lampiran CP dan TP yang digunakan kurikulum merdeka di MI Diponegoro Gurah:

Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada akhir Fase B, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami letak geografis; serta keanekaragaman bentang alam, sosial, budaya, dan ekonomi; untuk digunakan dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep tersebut memungkinkan peserta	Peserta didik dapat mengenal adanya beragam kerajaan di Nusantara.
	Peserta didik dapat memahami sejarah singkat kerajaan-kerajaan di Nusantara.

didik untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan inkuiri sains mereka.	Peserta didik dapat mengenal sejarah peninggalan kerajaan-kerajaan di Nusantara
---	---

Tabel 4. 3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Unit	Sub Unit
Kerajaan di Nusantara	Mengidentifikasi beragam kerajaan di Nusantara.
	Mengidentifikasi gambar-gambar peninggalan sebuah kerajaan di Nusantara.
	Memahami sejarah singkat kerajaan di Nusantara.
	Mengenal nama kerajaan, nama raja, dan peninggalan sebuah kerajaan di Nusantara.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Sebelum pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik adalah cara pertama untuk memahami perilaku dan sifat peserta didik. Pada tahap operasional konkret menurut Piaget, peserta didik kelas IV, yang rata-rata berusia 9 hingga 10 tahun, belajar lebih baik dengan menggunakan benda konkret yang dapat diamati atau dipegang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Resa Setyawan, diperoleh informasi bahwa peserta didik kelas IV belum pernah menggunakan media yang inovatif dan menarik ketika proses pembelajaran. Jadi pembelajaran dengan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) ini tergolong baru bagi peserta didik.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan atau desain adalah proses penyusunan rancangan media yang akan dikembangkan. Pada pembuatan media pembelajaran TARANA (Tangga Raja Nusantara), tahap perancangan menjadi langkah penting. Langkah-langkah yang dijalani yakni:

a. Membuat Rancangan Media

Media TARANA adalah media pembelajaran dengan bentuk menyerupai tangga dan memiliki warna yang menarik. Media ini terbuat dari papan MDF dan kertas karton tebal. Media TARANA berukuran 30x30x45 cm dan memiliki wadah yang memudahkan pendidik membawa dan menyimpannya. Bahan-bahan berikut digunakan untuk membuat media TARANA:

- 1) Papan MDF digunakan sebagai bahan dasar utama pembuatan media.
- 2) Kertas karton tebal digunakan sebagai bahan dasar tambahan.
- 3) Triplek digunakan untuk alas wadah media supaya lebih kuat.
- 4) Lem buatan dari Styrofoam dan bensin, untuk merekatkan papan.
- 5) Lem rajawali digunakan untuk melapisi papan MDF supaya tidak berjamur serta digunakan untuk merekatkan kertas stiker pada papan.
- 6) Lem tembak.
- 7) Stiker vinyl digunakan untuk desain media.
- 8) Kertas *artpaper* digunakan sebagai bahan untuk membuat kartu kuis dan label nama kelompok.
- 9) Stik eskrim digunakan untuk penahan kartu kuis bagian atas supaya ketika diletakkan pada media, kartu kuisnya tidak jatuh.
- 10) Sedotan digunakan untuk memasukkan kertas undian nama kerajaan.
- 11) Toples dan butiran foam digunakan sebagai wadah untuk kertas undian.

12) Kertas manila warna hitam digunakan untuk melapisi wadah media bagian pegangan dan bagian dalam.

13) Kertas emas dan kertas silver digunakan untuk hiasan lis pada media dan wadah.

Kelengkapan pada media TARANA yakni:

1) Membuat desain media yang selaras dengan materi, yaitu kerajaan di Nusantara

2) Menggunakan triplek dan kertas karton tebal untuk membuat wadah media yang dilapisi dengan gambar yang menarik.

3) Membuat tempat wadah kartu kuis dari kertas karton tebal dan dilapisi stiker yang desainnya sesuai dengan media.

4) Membuat papan dada kecil untuk jawaban kelompok, yang terbuat dari kertas karton tebal dan lip hitam kecil.

5) Membuat buku panduan penggunaan media TARANA.

6) Membuat modul ajar serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

b. Membuat Rancangan Buku Panduan dan Handout

Media TARANA disertai buku panduan penggunaan media dan handout. Buku panduan penggunaan media mengandung spesifikasi produk, keterangan komponen media, petunjuk penggunaan media, dan kunci jawaban kuis. Handout juga berisikan materi yang diselaraskan dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Buku panduan dan handout ini didesain semenarik mungkin dengan memadukan warna dan desain yang cocok dengan tema materi kerajaan Nusantara dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

3. Pengembangan (*Development*)

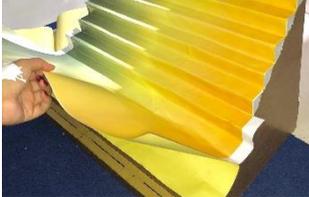
Tahapan ini merupakan proses pembuatan produk yang dimulai dari desain yang telah dibuat sebelumnya dan di mana media pembelajaran mulai dibentuk menjadi bentuk nyata. Berikut merupakan tahap-tahap pembuatan produk pengembangan ini :

a. Tahap Pembuatan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara)

1) Tampilan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara)

Tabel 4. 4 Tahap Pembuatan Media TARANA

No	Gambar	Keterangan
1		Memotong papan MDF sesuai ukuran yang diinginkan yakni potongan berbentuk tangga 30x30 cm dan persegi panjang untuk anak tangga dengan ukuran 45x3 cm.
2		Langkah berikutnya adalah memasang anak tangga sesuai dengan gambar. Gunakan paku berukuran kecil untuk merekatkannya dengan kuat.
3		Potong kertas karton tebal untuk membuat anak tangga yang akan digunakan sebagai tempat menancapkan kartu kuis.
4		Langkah selanjutnya pasang potongan kertas karton tersebut pada tempatnya dengan menggunakan paku.

5		<p>Oleskan lem kayu pada papan MDF agar tahan terhadap jamur dan mempermudah pemasangan stiker.</p>
6		<p>Jika lem sudah kering, langkah selanjutnya yaitu pemasangan stiker.</p>
7		<p>Setelah stiker terpasang dengan rapi, siapkan lampu senter di bawah tangga. Arahkan senter ke anak tangga yang sudah dilubangi bagian tengahnya. Kemudian lubangi stiker tersebut menggunakan cutter, dan rapikan menggunakan lem.</p>
8		<p>Selanjutnya, membuat kotak kuis dari kertas karton tebal dan dilapisi dengan kertas stiker. Selain itu, pasang stik eskrim yang telah dipotong dan tempelkan pada belakang kartu kuis menggunakan lem tembak.</p>
9		<p>Membuat wadah media dari kertas karton tebal. Untuk alas wadahnya menggunakan triplek dan untuk merekatkan antara triplek dan kertas karton, menggunakan paku yang paling kecil supaya lebih kuat.</p>
10.		<p>Menghias wadah media dengan menempelkan stiker menarik yang sesuai dengan tema materi. Agar stiker lebih kuat dan tahan lama, terlebih dahulu lapisi permukaannya dengan lem sebelum menempelkannya.</p>
11		<p>Membuat desain nama kelompok yang sesuai dengan tema kerajaan, lalu mencetaknya menggunakan kertas <i>art paper</i>. Setelah itu, tempelkan pada stik es krim yang telah dicat hitam agar dapat ditancapkan pada media.</p>
12		<p>Kertas undian digulung lalu dimasukkan ke dalam sedotan. Setelah semua kertas undian dimasukkan, sedotan-sedotan tersebut ditempatkan di dalam toples. Untuk membuatnya lebih menarik, toples juga diisi dengan butiran foam.</p>

13		Membuat papan dada kecil dari kertas karton tebal yang telah dipotong. Selanjutnya, cetak lembar jawaban dan siapkan klip kecil untuk menjepit kertas jawaban pada papan dada.
14		Media siap divalidasi ke ahli media.

2) Tampilan Buku Panduan Penggunaan Media TARANA

Untuk menggunakan sebuah media diperlukan petunjuk penggunaan media. Pada media TARANA ini terdapat buku panduan penggunaan media yang telah dirancang sedemikian rupa supaya memudahkan pendidik dan peserta didik menggunakan media ini. Buku ini didesain dengan menggunakan *Canva*, desain buku ini memiliki perpaduan warna menarik sesuai tema, yakni warna coklat tua, coklat muda, dan cream. Dalam buku ini terdapat 10 halaman yang berisi tentang spesifikasi produk, penjelasan penggunaan media TARANA dan juga kunci jawaban kuis. Selain buku panduan, penulis juga menyediakan panduan penggunaan media dalam bentuk video. Pendidik dapat mengaksesnya dengan memindai barcode yang terdapat pada wadah media.

Gambar 4. 1 Buku Panduan Penggunaan Media TARANA



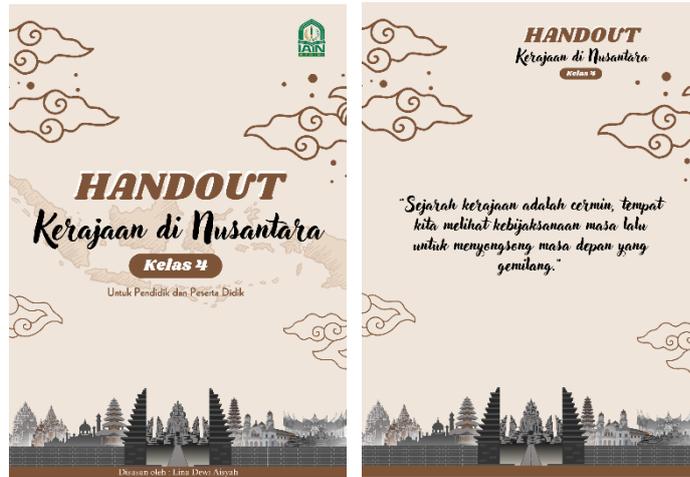
Gambar 4. 2 Barcode video penggunaan media TARANA



3) Tampilan *Handout* (Buku Materi) Media TARANA

Media TARANA dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media dan juga buku materi/*handout*. *Handout* berisi 26 halaman yang didalamnya menjelaskan tentang kerajaan Hindu, Buddha dan Islam. *Handout* ini dibuat dengan tujuan supaya peserta didik lebih memahami tentang materi yang akan diajarkan.

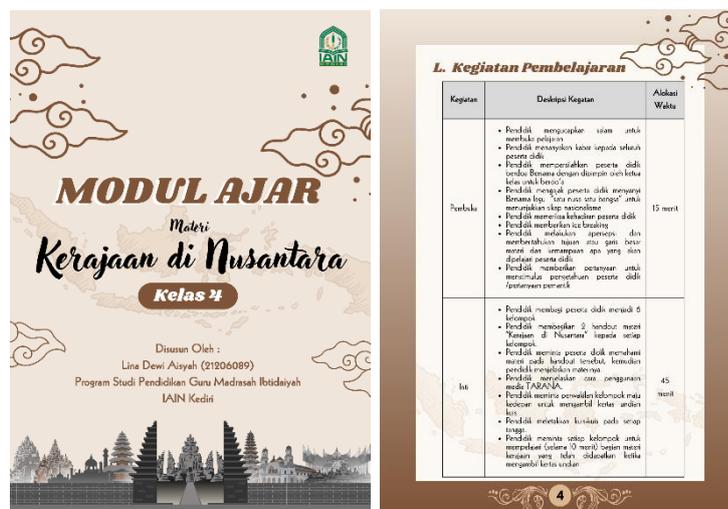
Gambar 4. 3 Handout Media TARANA



4) Tampilan Modul Ajar Materi Kerajaan di Nusantara

Dalam proses pembelajaran, perencanaan yang baik sangat penting agar kegiatan belajar mengajar berlangsung secara sistematis dan terarah. Modul ini dirancang untuk mempermudah pendidik dalam penyajian materi yang lebih terstruktur, menarik, serta dilengkapi dengan aktivitas pembelajaran. Berikut merupakan tampilan modul ajar yang telah peneliti susun:

Gambar 4. 4 Modul Ajar Materi Kerajaan di Indonesia



b. Hasil Validasi Ahli

Tahap yang dilakukan setelah perancangan dan pengembangan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) yaitu melakukan validasi kepada para ahli mengenai media yang telah dikembangkan guna melihat kelayakan media pembelajaran tersebut. Validator ahli akan mengisi lembar validasi yang sesuai dengan kisi-kisi. Berikut ini adalah hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli angket motivasi belajar:

1) Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pelaksanaan validasi ahli media pada tanggal 14 Februari 2025. Validator ahli media yakni Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd.I., yang merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Kediri. Berikut ini adalah hasil penilaian dari validasi ahli media:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media (Tahap I)

No	Kriteria	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan visual (teks, gambar, dan warna jelas terlihat dan mendukung proses pembelajaran)		√			
2.	Pemilihan warna yang menarik		√			
3.	Susunan elemen dalam media (seperti papan tangga) rapi dan mendukung alur materi yang disampaikan	√				
4.	Memiliki tampilan yang menarik dan kreatif			√		
5.	Media mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik	√				
6.	Ketahanan dan keawetan media pembelajaran			√		
7.	Media bisa digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (individu/kelompok)		√			

8.	Media mudah dibawa dan disimpan		√			
9.	Keterlibatan peserta didik	√				
10.	Memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik	√				
11.	Menarik perhatian peserta didik		√			
12.	Media mendorong rasa ingintahu peserta didik		√			
13.	Peserta didik bersemangat untuk belajar ketika melihat dan menggunakan media ini		√			
Jumlah Skor		20	28	6		
Jumlah Keseluruhan Skor		54				

Hasil keseluruhan skor yang diperoleh diatas adalah 54 dari skor maksimal 65 dengan keterangan media “Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi”.

Selain itu validator juga memberikan sejumlah tanggapan dan saran perbaikan terkait desain media yaitu diantaranya: menambahkan atribut kerajaan, kerapian ditingkatkan, bagian belakang tangga bisa ditutup supaya lebih rapi, serta box atau wadah media diperbaiki lagi supaya lebih kokoh. Sesudah revisi, validasi tahap II dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025, berikut merupakan hasil revisi tahap II:

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media (Tahap II)

No	Kriteria	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan visual (teks, gambar, dan warna jelas terlihat dan mendukung proses pembelajaran)	√				
2.	Pemilihan warna yang menarik	√				
3.	Susunan elemen dalam media (seperti papan tangga) rapi dan mendukung alur materi yang disampaikan	√				
4.	Memiliki tampilan yang menarik dan kreatif	√				

5.	Media mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik	√				
6.	Ketahanan dan keawetan media pembelajaran		√			
7.	Media bisa digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (individu/kelompok)	√				
8.	Media mudah dibawa dan disimpan	√				
9.	Keterlibatan peserta didik	√				
10.	Memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik	√				
11.	Menarik perhatian peserta didik	√				
12.	Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik	√				
13.	Peserta didik bersemangat untuk belajar ketika melihat dan menggunakan media ini	√				
Jumlah Skor		60	4			
Jumlah Keseluruhan Skor		64				

Setelah dilakukan validasi tahap 2 maka diperoleh hasil jumlah keseluruhan skor adalah 64 dari skor maksimal 65 dengan keterangan media “Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi”. Selain itu, ada angket respon pendidik terhadap media pembelajaran. Responden atau pendidik yang mengisi angket respon terhadap media adalah bapak Resa Setyawan, S.Pd, beliau merupakan Wali Kelas IV MI Diponegoro Gurah. Berikut adalah hasil pengisian angket respon pendidik terhadap media:

Tabel 4. 7 Hasil Respon Pendidik terhadap Media

No	Kriteria	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Media memiliki bentuk yang menarik	√				
2.	Bentuk media efisien saat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran		√			
3.	Penulisan huruf pada media mudah dibaca oleh peserta didik	√				
4.	Memiliki perpaduan warna yang menarik	√				
5.	Kemudahan peserta didik dalam menggunakan media TARANA		√			

6.	Media TARANA memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi		√			
7.	Membantu peserta didik belajar materi "Kerajaan di Nusantara"		√			
8.	Membantu peserta didik terlibat aktif dalam praktik pembelajaran		√			
9.	Media menggunakan bahan yang awet dan tahan lama		√			
10.	Petunjuk penggunaan media TARANA mudah dipahami oleh peserta didik		√			
Jumlah Skor		15	28			
Jumlah Skor Keseluruhan		43				

Pendidik juga memberikan komentar yaitu, media sudah cukup menarik, untuk saran: penggunaan media belajar disampaikan kepada siswa secara kondisional. Kemudian, dari data diatas diperoleh hasil keseluruhan skor adalah 43 dari skor maksimal 50 dengan keterangan "Layak digunakan untuk uji coba".

2) Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Pelaksanaan validasi ahli media pada tanggal 23 Januari 2025. Validator ahli media 1 yakni Ibu Tutik Dinur Rofiah, M.Pd.I yang merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Kediri. Berikut ini adalah hasil penilaian dari validasi ahli materi:

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Kriteria	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Isi materi yang disampaikan melalui media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.		√			
2.	Keakuratan materi		√			
3.	Materi mudah dipahami dan diingat peserta didik		√			
4.	Keterbacaan		√			
5.	Kejelasan informasi atau pernyataan		√			

6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar		√			
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik	√				
8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien		√			
9.	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi	√				
10.	Dapat meningkatkan motivasi dan daya Tarik peserta didik		√			
Jumlah Skor		10	32			
Jumlah Skor Keseluruhan		42				

Hasil keseluruhan skor yang diperoleh diatas adalah 42 dari skor maksimal 50 dengan keterangan media “Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi”. Validator juga memberikan sejumlah tanggapan dan saran perbaikan terkait desain media yaitu diantaranya: gambar-gambar pada materi diperjelas dan tulisan lebih dikonsistenkan. Validator ahli materi yang kedua adalah Resa Setyawan, S.Pd, beliau merupakan Wali Kelas IV MI Diponegoro Gurah. Berikut merupakan hasil penilaian validator ahli materi 2:

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Kriteria	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Isi materi yang disampaikan melalui media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	√				
2.	Keakuratan materi	√				
3.	Materi mudah dipahami dan diingat peserta didik	√				
4.	Keterbacaan	√				
5.	Kejelasan informasi atau pernyataan	√				
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	√				

7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik	√				
8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien		√			
9.	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi	√				
10.	Dapat meningkatkan motivasi dan daya Tarik peserta didik	√				
Jumlah Skor		45	4			
Jumlah Skor Keseluruhan		49				

Hasil keseluruhan skor yang diperoleh diatas adalah 49 dari skor maksimal 50 dengan keterangan media “Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi”. Sesudah revisi dilakukan, langkah selanjutnya adalah pengisian angket respon pendidik terhadap materi. Responden terhadap materi adalah Ibu Shofi Agustina, S.Pd.I, beliau merupakan Kepala Sekolah MI Diponegoro Gurah. Berikut adalah hasil pengisian angket respon pendidik terhadap materi:

Tabel 4. 10 Hasil Respon Pendididik terhadap Materi

No	Kriteria	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	√				
2.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	√				
3.	Kesesuaian dan kejelasan tujuan pembelajaran		√			
4.	Kelengkapan materi		√			
5.	Kemudahan dalam memahami materi dan soal		√			
6.	Ketepatan soal dengan CP dan TP	√				
7.	Penulisan soal evaluasi sesuai dengan PUEBI		√			
Jumlah Skor		15	16			
Jumlah Skor Keseluruhan		31				

Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 35 dan responden memberikan nilai dengan total 31 serta pernyataan bahwa

Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) "Layak digunakan untuk uji coba".

3) Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar

Validasi ahli angket motivasi belajar dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2025. Validasi ahli angket motivasi belajar untuk menilai angket motivasi belajar yang telah dirancang untuk mengetahui keefektifan media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Validator ahli angket motivasi belajar adalah Ibu Choirul Annisa, M.Pd. yang merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Kediri. Berikut ini adalah hasil penilaiannya:

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Butir angket sudah mencerminkan tujuan pengukuran motivasi belajar.	√				
2.	Pernyataan dalam angket relevan dengan aspek-aspek motivasi belajar yang ingin diteliti.	√				
3.	Bahasa yang digunakan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.		√			
4.	Kalimat dalam angket tidak membingungkan dan tepat sasaran.		√			
5.	Angket mencakup semua aspek penting dari motivasi belajar (seperti minat, ketekunan, kemandirian)	√				
6.	Setiap aspek motivasi sudah diwakili oleh pernyataan yang sesuai	√				
7.	Skala pengukuran yang digunakan dalam angket tepat untuk menilai motivasi belajar.	√				
8.	Responden dapat dengan mudah memahami pilihan jawaban dan memberikan tanggapan yang akurat		√			

9.	Bahasa dan konten angket sesuai dengan tingkat pemahaman dan usia peserta didik		√			
10.	Pernyataan-pernyataan pada angket bisa dijawab dengan baik oleh peserta didik kelas IV SD/MI		√			
Jumlah Skor		25	20			
Jumlah Skor Keseluruhan		45				

Hasil jumlah skor keseluruhan yang diperoleh dari angket validasi oleh validator ahli angket motivasi belajar yakni 45 dari skor maksimal 50 dan dengan pernyataan kesimpulan “Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi”. Selain itu validator juga memberikan beberapa komentar dan saran perbaikan yaitu: indikator nomor 5 perlu disesuaikan lagi dengan menggunakan kosa kata yang dipahami peserta didik, indikator nomor 6 juga demikian, selebihnya oke.

4. Penerapan (*Implementation*)

Setelah menjalani proses validasi oleh para ahli, produk kemudian direvisi berdasarkan masukan dan saran yang telah disampaikan. Berikutnya, produk tersebut memasuki tahap uji coba, yang pelaksanaannya dalam dua tahap, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dalam skala kecil dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2025 dengan melibatkan 10 siswa kelas IV MI Diponegoro Gurah yang dipilih secara acak. Tujuan dari uji coba ini adalah guna menilai kelayakan penggunaan media TARANA dari sisi kepraktisannya. Sebelum media digunakan, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada siswa dengan bantuan buku panduan penggunaan

media, agar mereka memahami cara mengoperasikan media TARANA dengan benar. Sesudah menggunakan media, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik terhadap media. Berikut disajikan hasil angket respon peserta didik (kelompok kecil) terhadap media:

Tabel 4. 12 Hasil Respon Peserta Didik (Kelompok Kecil)

No	Nama	Skor Setiap Pernyataan										Total Skor	Skor Maks
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MLA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
2	LSP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
3	AFN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
4	AIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
5	APB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
6	APA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
7	ASA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
8	HSB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
9	DSA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
10	SYK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
Rata-rata												9,8	10

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba media pada kelompok besar. Kelompok besar yang dimaksud terdiri dari seluruh siswa kelas IV MI Diponegoro Gurah, yang berjumlah 29 orang. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2025. Dalam kegiatan tersebut, para siswa juga diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap media yang digunakan. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan media ketika diterapkan dalam skala yang lebih luas. Berikut merupakan hasil respon peserta didik uji coba kelompok besar:

Tabel 4. 13 Hasil Respon Peserta Didik (Kelompok Besar)

No	Nama	Skor Setiap Pernyataan										Total Skor	Skor Maks
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ACP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
2	ADM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
3	AFN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
4	MAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
5	APB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
6	RAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
7	ASA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
8	NML	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
9	DSA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
10	AND	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
11	AMK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
12	AUL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
13	ATY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
14	ANS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
15	MLA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
16	NPS	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	10
17	GZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
18	LSP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
19	AFR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
20	AIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
21	KVP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
22	APA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
23	MNZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
24	AHM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
25	HSB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
26	FHM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
27	BLD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
28	SYK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
29	EKS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
Rata-rata												9,7	10

c. Pretest dan Posttest

Selain menyebarkan angket respon, peneliti juga memberikan instrumen berupa soal *pretest* dan *posttest* yang dikemas dalam bentuk angket motivasi belajar. Angket tersebut dibagikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media TARANA, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar. Berikut ini disajikan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV MI Diponegoro Gurah:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4. 14 Hasil Pretest dan Posttest (Kelompok Kecil)

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	MLA	60	Tidak Lulus	100	Lulus
2	LSP	70	Tidak Lulus	100	Lulus
3	AFN	50	Tidak Lulus	90	Lulus
4	AIK	40	Tidak Lulus	80	Lulus
5	APB	50	Tidak Lulus	100	Lulus
6	APA	50	Tidak Lulus	100	Lulus
7	ASA	60	Tidak Lulus	100	Lulus
8	HSB	40	Tidak Lulus	90	Lulus
9	DSA	70	Tidak Lulus	100	Lulus
10	SYK	40	Tidak Lulus	100	Lulus
Rata-rata		53%		96%	

Merujuk pada tabel di atas, terlihat adanya kenaikan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Skor rata-rata yang semula berada pada angka 53% mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 96% setelah perlakuan diberikan.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4. 15 Hasil Pretest dan Posttest (Kelompok Besar)

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	ACP	60	Tidak Lulus	80	Lulus
2	ADM	80	Lulus	100	Lulus
3	AFN	50	Tidak Lulus	90	Lulus
4	MAN	40	Tidak Lulus	90	Lulus
5	APB	50	Tidak Lulus	100	Lulus
6	RAS	70	Tidak Lulus	100	Lulus
7	ASA	60	Tidak Lulus	100	Lulus
8	NML	70	Tidak Lulus	100	Lulus
9	DSA	70	Tidak Lulus	100	Lulus
10	AND	50	Tidak Lulus	100	Lulus
11	AMK	40	Tidak Lulus	90	Lulus
12	AUL	90	Lulus	100	Lulus
13	ATY	60	Tidak Lulus	90	Lulus
14	ANS	60	Tidak Lulus	80	Lulus
15	MLA	60	Tidak Lulus	100	Lulus
16	NPS	50	Tidak Lulus	100	Lulus
17	GZ	70	Tidak Lulus	100	Lulus
18	LSP	70	Tidak Lulus	100	Lulus
19	AFR	90	Lulus	100	Lulus
20	AIK	40	Tidak Lulus	80	Lulus
21	KVP	60	Tidak Lulus	80	Lulus
22	APA	50	Tidak Lulus	100	Lulus

23	MNZ	40	Tidak Lulus	80	Lulus
24	AHM	50	Tidak Lulus	100	Lulus
25	HSB	40	Tidak Lulus	90	Lulus
26	FHM	60	Tidak Lulus	100	Lulus
27	BLD	70	Tidak Lulus	100	Lulus
28	SYK	40	Tidak Lulus	100	Lulus
29	EKS	40	Tidak Lulus	100	Lulus
Rata-Rata		58,5%		94,6%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat adanya peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest. Nilai pretest awalnya sebesar 58,5% kemudian mengalami peningkatan hingga mencapai 94,6%. Dari data tersebut mengalami adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media TARANA (Tangga Raja Nusantara).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan fase akhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, produk yang telah melalui tahap uji coba akan disempurnakan berdasarkan umpan balik dan saran yang diperoleh. Evaluasi ini juga melibatkan penilaian terhadap tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selama proses uji coba berlangsung, peserta didik menunjukkan minat yang besar terhadap media tersebut, yang pada akhirnya membuat mereka lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kelebihan media ini adalah media dirancang agar mudah digunakan dalam pembelajaran dengan dukungan buku panduan penggunaan media. Media ini membuat peserta didik bisa berinteraksi langsung dengan temannya, karena media ini dilakukan dengan berkelompok, serta terdapat gambar yang menarik sehingga media ini lebih efektif untuk digunakan saat pembelajaran. Tidak hanya itu, media TARANA juga

mendapatkan respons positif dari peserta didik, yang dibuktikan melalui hasil angket yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Untuk kekurangan media TARANA adalah media hanya bisa digunakan dalam pembelajaran offline dan media ini hanya bisa digunakan pada kelas yang memiliki materi sama.

B. Analisis Data

Tujuan dari tahap analisis data guna menganalisis hasil uji coba untuk mengetahui kelayakan media TARANA (Tangga Raja Nusantara). Berikut merupakan analisis data pada penilaian media TARANA (Tangga Raja Nusantara):

1. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli media dilakukan oleh 1 validator yaitu Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd.I dengan 2 tahapan. Berikut merupakan hasil analisis dari rekapitulasi validasi ahli media pembelajaran:

Tabel 4. 16 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media (Tahap I)

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Kejelasan visual (teks, gambar, dan warna jelas terlihat dan mendukung proses pembelajaran)	4	5
2.	Pemilihan warna yang menarik	4	5
3.	Susunan elemen dalam media (seperti papan tangga) rapi dan mendukung alur materi yang disampaikan	5	5
4.	Memiliki tampilan yang menarik dan kreatif	3	5
5.	Media mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik	5	5
6.	Ketahanan dan keawetan media pembelajaran	3	5
7.	Media bisa digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (individu/kelompok)	4	5
8.	Media mudah dibawa dan disimpan	4	5
9.	Keterlibatan peserta didik	5	5
10.	Memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik	5	5

11.	Menarik perhatian peserta didik	4	5
12.	Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4	5
13.	Peserta didik bersemangat untuk belajar ketika melihat dan menggunakan media ini	4	5
Total		54	65

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 65 dan validator ahli memberikan nilai 54. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan media:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{65} \times 100\%$$

$$P = 83,1\%$$

Didapatkan hasil dari angket validasi oleh validator ahli media adalah 83,1% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Dalam validasi tahap 1 ada beberapa saran dan komentar untuk merevisi media. Setelah itu, peneliti melakukan validasi tahap II yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025, berikut merupakan hasil revisi tahap II:

Tabel 4. 17 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media (Tahap II)

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Kejelasan visual (teks, gambar, dan warna jelas terlihat dan mendukung proses pembelajaran)	5	5
2.	Pemilihan warna yang menarik	5	5
3.	Susunan elemen dalam media (seperti papan tangga) rapi dan mendukung alur materi yang disampaikan	5	5
4.	Memiliki tampilan yang menarik dan kreatif	5	5
5.	Media mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik	5	5
6.	Ketahanan dan keawetan media pembelajaran	4	5
7.	Media bisa digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran	5	5

8.	Media mudah dibawa dan disimpan	5	5
9.	Keterlibatan peserta didik	5	5
10.	Memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik	5	5
11.	Menarik perhatian peserta didik	5	5
12.	Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5	5
13.	Peserta didik bersemangat untuk belajar ketika melihat dan menggunakan media ini	5	5
Total		64	65

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 65 dan validator ahli memberikan nilai 64. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan media tahap II:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \longrightarrow P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{65} \times 100\%$$

$$P = 98,4\%$$

Dari hasil validasi ahli media tahap I, diperoleh hasil presentase secara keseluruhan yaitu 83,1% dengan kriteria "Sangat Layak". Kemudian hasil validasi ahli media tahap II, diperoleh hasil presentase secara keseluruhan sebesar 98,4% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak" dan kesimpulan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

2. Analisis Data Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 validator, berikut merupakan hasil analisis dari rekapitulasi validasi ahli materi:

Tabel 4. 18 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 1

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Isi materi yang disampaikan melalui media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	4	5

2.	Keakuratan materi	4	5
3.	Materi mudah dipahami dan diingat peserta didik	4	5
4.	Keterbacaan	4	5
5.	Kejelasan informasi atau pernyataan	4	5
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	5
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik	5	5
8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	5
9.	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi	5	5
10.	Dapat meningkatkan motivasi dan daya Tarik peserta didik	4	5
Total		42	50

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 50 dan validator ahli memberikan nilai 42. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan materi:

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



$$P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Didapatkan hasil dari angket validasi oleh validator ahli materi adalah 84% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil penilaian dari validator ahli materi yang kedua:

Tabel 4. 19 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 2

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Isi materi yang disampaikan melalui media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	5	5
2.	Keakuratan materi	5	5
3.	Materi mudah dipahami dan diingat peserta didik	5	5
4.	Keterbacaan	5	5

5.	Kejelasan informasi atau pernyataan	5	5
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik	5	5
8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	5
9.	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi	5	5
10.	Dapat meningkatkan motivasi dan daya Tarik peserta didik	5	5
Total		49	50

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 50 dan validator ahli materi 2 memberikan nilai 49. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan materi:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Didapatkan hasil dari angket validasi oleh validator ahli materi 2 yakni 98% pada tingkat kriteria kelayakan yang dinyatakan "Sangat Layak" dengan kesimpulan bahwa media layak untuk diujicobakan.

3. Analisis Data Respon Pendidik Terhadap Media dan Materi

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran TARANA dari sudut pandang pendidik. Berikut merupakan hasil analisis data yang diperoleh dari respon pendidik terhadap media pembelajaran TARANA :

Tabel 4. 20 Hasil Analisis Data Respon Pendidik Terhadap Media

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Media memiliki bentuk yang menarik	5	5
2.	Bentuk media efisien saat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran	4	5
3.	Penulisan huruf pada media mudah dibaca oleh peserta didik	5	5
4.	Memiliki perpaduan warna yang menarik	5	5
5.	Kemudahan peserta didik dalam menggunakan media TARANA	4	5
6.	Media TARANA memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi	4	5
7.	Membantu peserta didik belajar materi "Kerajaan di Nusantara"	4	5
8.	Membantu peserta didik terlibat aktif dalam praktik pembelajaran	4	5
9.	Media menggunakan bahan yang awet dan tahan lama	4	5
10.	Petunjuk penggunaan media TARANA mudah dipahami oleh peserta didik	4	5
Jumlah Skor		43	50

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 50 dan pendidik memberikan nilai 43. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan media:

$$\begin{aligned}
 & \longrightarrow \\
 P &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% & P &= \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 & & P &= \frac{43}{50} \times 100\% \\
 & & P &= 86\%
 \end{aligned}$$

Didapatkan hasil dari angket respon pendidik terhadap media yakni 86% pada tingkat kriteria kelayakan yang dinyatakan "Layak" dengan kesimpulan bahwa media layak untuk diujicobakan.

4. Analisis Data Respon Pendidik Terhadap Media dan Materi

Dibawah ini adalah hasil analisis data dari respon pendidik terhadap media:

Tabel 4. 21 Hasil Analisis Data Respon Pendidik Terhadap Materi

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	5	5
2.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	5	5
3.	Kesesuaian dan kejelasan tujuan pembelajaran	4	5
4.	Kelengkapan materi	4	5
5.	Kemudahan dalam memahami materi dan soal	4	5
6.	Ketepatan soal dengan CP dan TP	5	5
7.	Penulisan soal evaluasi sesuai dengan PUEBI	4	5
Jumlah Skor		31	35

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 35 dan pendidik memberikan nilai 31. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan media:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$
$$P = \frac{31}{35} \times 100\%$$
$$P = 88.5\%$$

Didapatkan hasil dari angket respon pendidik terhadap materi yakni 88,5% pada tingkat kriteria kelayakan yang dinyatakan "Layak" dengan kesimpulan bahwa media layak untuk diujicobakan.

5. Analisis Data Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar

Validasi ahli angket motivasi belajar dilakukan oleh 1 validator, berikut merupakan hasil analisis dari rekapitulasi validasi ahli:

Tabel 4. 22 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Butir angket sudah mencerminkan tujuan pengukuran motivasi belajar.	5	5

2.	Pernyataan dalam angket relevan dengan aspek-aspek motivasi belajar yang ingin diteliti.	5	5
3.	Bahasa yang digunakan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4	5
4.	Kalimat dalam angket tidak membingungkan dan tepat sasaran.	4	5
5.	Angket mencakup semua aspek penting dari motivasi belajar (seperti minat, ketekunan, kemandirian)	5	5
6.	Setiap aspek motivasi sudah diwakili oleh pernyataan yang sesuai	5	5
7.	Skala pengukuran yang digunakan dalam angket tepat untuk menilai motivasi belajar.	5	5
8.	Responden dapat dengan mudah memahami pilihan jawaban dan memberikan tanggapan yang akurat	5	5
9.	Bahasa dan konten angket sesuai dengan tingkat pemahaman dan usia peserta didik	5	5
10.	Pernyataan-pernyataan pada angket bisa dijawab dengan baik oleh peserta didik kelas IV SD/MI	5	5
Total		48	50

Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 50 dan validator ahli memberikan nilai 42. Berikut ini merupakan hasil perhitungan kelayakan angket motivasi belajar:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Didapatkan hasil dari angket validasi oleh validator ahli angket motivasi belajar yakni 96% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

6. Analisis Data Uji Coba Produk Pengembangan

a. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4. 23 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kelompok Kecil)

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maks	P (%)	Kriteria
1	MLA	9	10	90	Sangat Layak
2	LSP	10	10	100	Sangat Layak
3	AFN	10	10	100	Sangat Layak
4	AIK	10	10	100	Sangat Layak
5	APB	10	10	100	Sangat Layak
6	APA	10	10	100	Sangat Layak
7	ASA	10	10	100	Sangat Layak
8	HSB	10	10	100	Sangat Layak
9	DSA	9	10	90	Sangat Layak
10	SYK	10	10	100	Sangat Layak
Rata-rata		9,8	10	98%	Sangat Layak

Tabel 4.21 menyajikan hasil pemaparan data uji coba kelompok kecil terhadap media TARANA. Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 100, sementara nilai rata-rata jumlah yakni 9,8. Karenanya didapatkan hasil berikut

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9,8}{100} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Didapatkan hasil dari uji coba kelompok kecil yakni 98% dengan keterangan “Sangat Layak”.

b. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4. 24 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kelompok Besar)

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maks	P (%)	Kriteria
1	ACP	9	10	90	Sangat Layak
2	ADM	10	10	100	Sangat Layak
3	AFN	10	10	100	Sangat Layak

4	MAN	10	10	100	Sangat Layak
5	APB	10	10	100	Sangat Layak
6	RAS	10	10	100	Sangat Layak
7	ASA	10	10	100	Sangat Layak
8	NML	10	10	100	Sangat Layak
9	DSA	9	10	90	Sangat Layak
10	AND	10	10	100	Sangat Layak
11	AMK	10	10	100	Sangat Layak
12	AUL	10	10	100	Sangat Layak
13	ATY	10	10	100	Sangat Layak
14	ANS	10	10	100	Sangat Layak
15	MLA	9	10	90	Sangat Layak
16	NPS	8	10	80	Sangat Layak
17	GZ	10	10	100	Sangat Layak
18	LSP	10	10	100	Sangat Layak
19	AFR	10	10	100	Sangat Layak
20	AIK	10	10	100	Sangat Layak
21	KVP	9	10	90	Sangat Layak
22	APA	10	10	100	Sangat Layak
23	MNZ	10	10	100	Sangat Layak
24	AHM	10	10	100	Sangat Layak
25	HSB	10	10	100	Sangat Layak
26	FHM	10	10	100	Sangat Layak
27	BLD	10	10	100	Sangat Layak
28	SYK	10	10	100	Sangat Layak
29	EKS	10	10	100	Sangat Layak
Rata-rata		9,7	10	97%	Sangat Layak

Tabel 4.22 menyajikan hasil pemaparan data uji coba kelompok besar terhadap media TARANA. Dari nilai keseluruhan, nilai maksimal ada di angka 10, sementara nilai rata-rata jumlah yakni 9,7. Karenanya didapatkan hasil berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad \longrightarrow \quad P = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9,7}{10} \times 100\% \quad P = 97\%$$

Didapatkan hasil dari uji coba kelompok besar yakni 97% dengan keterangan “Sangat Layak” dan dapat diberikan kesimpulan bahwa media TARANA (Tangga Raja Nusantara) layak untuk diujicobakan pada kelas IV.

c. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4. 25 Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest (Kelompok Kecil)

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
		Pre	Post				
1	MLA	60	100	40	40	1	100
2	LSP	70	100	30	30	1	100
3	AFN	50	90	40	50	0.8	80
4	AIK	40	80	40	60	0.6666667	66.666667
5	APB	50	100	50	50	1	100
6	APA	50	100	50	50	1	100
7	ASA	60	100	40	40	1	100
8	HSB	40	90	50	60	0.8333333	83.333333
9	DSA	70	100	30	30	1	100
10	SYK	40	100	60	60	1	100
Rata-rata		53	96	43	47	0,93	93%

Berdasarkan data yang telah disajikan, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest pada uji coba kelompok kecil secara berurutan yakni 53 dan 96. Ini artinya media TARANA memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari selisih nilai pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain bertujuan untuk menilai efektivitas suatu media pembelajaran dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah pembelajaran. Melalui analisis ini, dapat terlihat sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media TARANA dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain score, didapatkan nilai rata-rata 0,93 >0.7, dikategorikan sebagai tingkat efektivitas **tinggi**. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang mampu memberikan dampak yang berarti dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu,

hasil perhitungan N-gain dalam bentuk persentase menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93%. Karena nilai ini melebihi 76%, artinya media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori **efektif**. Dengan kata lain, hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media TARANA mampu memberikan peningkatan yang optimal terhadap motivasi belajar peserta didik pada kelompok kecil.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4. 26 Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest (Kelompok Besar)

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
		Pre	Post				
1	ACP	60	80	20	40	0.5	50
2	ADM	80	100	20	20	1	100
3	AFN	50	90	40	50	0.8	80
4	MAN	40	90	50	60	0.8333333	83.333333
5	APB	50	100	50	50	1	100
6	RAS	70	100	30	30	1	100
7	ASA	60	100	40	40	1	100
8	NML	70	100	30	30	1	100
9	DSA	70	100	30	30	1	100
10	AND	50	100	50	50	1	100
11	AMK	40	90	50	60	0.8333333	83.333333
12	AUL	90	100	10	10	1	100
13	ATY	60	90	30	40	0.75	75
14	ANS	60	80	20	40	0.5	50
15	MLA	60	100	40	40	1	100
16	NPS	50	100	50	50	1	100
17	GZ	70	100	30	30	1	100
18	LSP	70	100	30	30	1	100
19	AFR	90	100	10	10	1	100
20	AIK	40	80	40	60	0.6666667	66.666667
21	KVP	60	80	20	40	0.5	50
22	APA	50	100	50	50	1	100
23	MNZ	40	80	40	60	0.6666667	66.666667
24	AHM	50	100	50	50	1	100
25	HSB	40	90	50	60	0.8333333	83.333333
26	FHM	60	100	40	40	1	100
27	BLD	70	100	30	30	1	100
28	SYK	40	100	60	60	1	100
29	EKS	40	100	60	60	1	100
Rata-rata		57.931	94.827	36.896	42.068	0.8925	89.2528%

Berdasarkan data yang disajikan, rata-rata nilai pretest peserta didik di angka 57,931, sementara rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan di angka 94,827. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari perhitungan skor N-gain, didapat nilai rata-rata 0,8925 >0,7 masuk kategori efektivitas tinggi. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar. Selain itu, perhitungan N-gain dalam bentuk persentase menghasilkan nilai rata-rata sebesar 89,2528%. Karena angka ini berada di atas 76%, media pembelajaran TARANA dikategorikan sebagai media yang efektif.

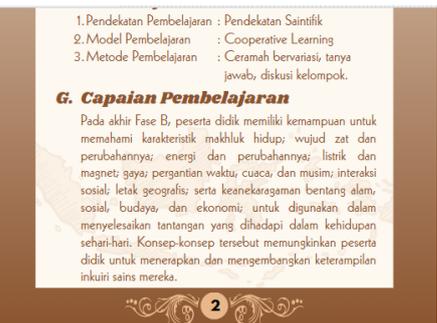
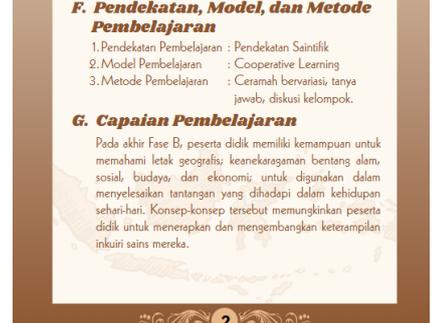
C. Revisi Produk

Sebelum melakukan uji coba produk, dilakukan revisi media TARANA terlebih dahulu sesuai saran dan komentar dari dosen pembimbing dan validator ahli. Tujuannya supaya mendapatkan media yang bernilai baik dan layak untuk diuji cobakan. Berikut disajikan rangkaian revisi produk oleh peneliti:

Tabel 4. 27 Revisi tahap pembimbing

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1		
	Wadah media terlalu polos dan kurang kuat.	Menambahkan kertas manila hitam dan stiker dengan gambar yang menarik

		sesuai tema. Sebelum menempelkan kertas manila dan kertas stiker, wadah dilapisi dengan lem rajawali. Kemudian menambahkan lis silver di setiap pojok kotak.
2		
	Tidak ada nama kelompok pada setiap baris tangga.	Menambahkan nama kelompok dibagian atas, namun bisa dilepas pasang supaya mudah dalam menyimpan media dalam wadah.
3		
	Kertas undian kurang menarik, kertas dan sedotan terlalu kecil. Wadah juga terlalu kecil sehingga kertas undian tidak bisa masuk semua.	Mengganti wadah kertas undian. Mengganti kualitas kertas dari kertas hvs menjadi kertas <i>artpaper</i> . Sedotan lebih panjang dari sebelumnya. Menambahkan butiran foam agar lebih menarik.
4		
	Desain menarik tapi tidak sesuai dengan tema. Lebih baik buku panduan dengan handout tema disamakan.	Desain buku panduan disamakan dengan desain handout.

5	 <p>Tahun berdiri : 1511 Masehi Pusat Kekuasaan : Aceh Nama Raja : > Sultan Ali Mughayat Syah > Sultan Iskandar Muda > Sultan Iskandar Tsani > Sultanah Safiatuddin Peninggalan : Makam Sultan Iskandar Muda, Masjid Raya Baiturrahman, Meriam Lada Sicupak, Kitab Bustanussalatín, dab.</p>	 <p>Tahun berdiri : 1511 Masehi Pusat Kekuasaan : Aceh Nama Raja : > Sultan Ali Mughayat Syah (1514-1530 M) > Sultan Alauddin Riayat Syah al-Kahar (1537-1571 M) > Sultan Iskandar Muda (1607-1636 M) > Sultan Iskandar Tsani (1636-1641 M) > Sultanah Safiatuddin (1641-1675 M) Peninggalan : Makam Sultan Iskandar Muda, Masjid Raya Baiturrahman, Meriam Lada Sicupak, Kitab Bustanussalatín, dab.</p>
6	 <p>1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan Saintifik 2. Model Pembelajaran : Cooperative Learning 3. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi kelompok.</p> <p>G. Capaian Pembelajaran</p> <p>Pada akhir Fase B, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik makhluk hidup; wujud zat dan perubahannya; energi dan perubahannya; listrik dan magnet; gaya; pergantian waktu, cuaca, dan musim; interaksi sosial; letak geografis; serta keanekaragaman bentang alam, sosial, budaya, dan ekonomi; untuk digunakan dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep tersebut memungkinkan peserta didik untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan inkuiri sains mereka.</p>	 <p>F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran</p> <p>1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan Saintifik 2. Model Pembelajaran : Cooperative Learning 3. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi kelompok.</p> <p>G. Capaian Pembelajaran</p> <p>Pada akhir Fase B, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami letak geografis; keanekaragaman bentang alam, sosial, budaya, dan ekonomi; untuk digunakan dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep tersebut memungkinkan peserta didik untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan inkuiri sains mereka.</p>
	Tidak ada tahun kekuasaan setiap raja.	Menambahkan tahun kekuasaan raja-raja.
	Pada modul ajar, poin capaian pembelajaran masih terlalu umum.	Hanya mengambil yang sesuai dengan materi.

Tabel 4. 28 Revisi Produk Oleh Ahli Media

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1		
2		
3		

Wadah media terlalu polos dan kurang kuat. Bagian pojok juga tergolong gampang sobek jika tidak dilapisi.

Menambahkan kertas manila hitam dan stiker dengan gambar yang menarik sesuai tema. Sebelum menempelkan kertas manila dan kertas stiker, wadah dilapisi dengan lem rajawali. Kemudian menambahkan lis silver di setiap pojok kotak.

Bagian samping tangga belum menunjukkan tema materi yang dibawakan. Desain masih polos dan tulisan media terlalu kecil. Selain itu, tidak ada nama kelompok pada setiap baris tangga.

Mengganti desain samping tangga dengan gambar yang menarik dan sesuai tema. Menambahlkan lis emas pada setiap ujung tangga agar terlihat rapi. Menambahkan nama kelompok dibagian atas, namun bisa dilepas pasang supaya mudah dalam menyimpan media dalam wadah.

Kertas undian kurang menarik, kertas dan sedotan terlalu kecil. Wadah juga terlalu kecil sehingga kertas undian tidak bisa masuk semua.

Mengganti wadah kertas undian. Mengganti kualitas kertas dari kertas hvs menjadi kertas *artpaper*. Sedotan lebih panjang dari sebelumnya. Menambahkan butiran foam agar lebih menarik.

Tabel 4. 29 Revisi Produk Oleh Ahli Materi

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1		
	<p>Desain menarik tapi tidak sesuai dengan tema. Lebih baik buku panduan dengan handout tema disamakan</p>	<p>Desain buku panduan disamakan dengan desain handout.</p>
2		
	<p>Memperbaiki keterangan nama pada setiap gambar dan menambahkan sumber gambar jika gambar diambil dari web.</p>	<p>Menambahkan sumber gambar dan merapikan keterangan gambar.</p>
3		
	<p>Baris poin-poin nama raja kurang rapi dan tidak ada tahun kekuasaan setiap raja.</p>	<p>Merapikan baris pada poin-poin dan menambahkan tahun kekuasaan raja-raja.</p>
4		
	<p>Daftar pustaka sedikit dan tidak ada sumber web dari gambar yang diambil dari google.</p>	<p>Menambahkan daftar pustaka dan sumber situs web.</p>

Tabel 4. 30 Revisi Angket Motivasi Belajar

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi																																																																																								
1	<p style="text-align: center;">LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR</p> <p>Nama : Kelas : IV (Empat) Sekolah : MI Diponegoro Gurah</p> <p>Berilah tanda centang pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan di bawah ini.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Indikator</th> <th>Ya</th> <th>Tidak</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS materi "Kerajaan di Indonesia".</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Saya bersemangat mengerjakan tugas-tugas pada materi "Kerajaan di Indonesia".</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Saya selalu berusaha keras untuk berhasil.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Saya berusaha ^{saya berusaha lebih giat dan mencoba} memahami lebih dalam tentang materi "Kerajaan di Indonesia".</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Saya menggunakan cara-cara berpikir yang pintar ^{cara-cara berpikir yang cerdas} saat belajar.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Saya tidak mudah putus asa dalam belajar dan ketika menghadapi suatu rintangan (permasalahan).</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Saya senang belajar lebih lama saat tugasnya seru dan menantang.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>Saya yakin bisa memahami pelajaran tentang Kerajaan di Indonesia.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>Saya tidak merasa takut saat menghadapi ujian yang akan datang.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No.	Indikator	Ya	Tidak	1	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS materi "Kerajaan di Indonesia".			2	Saya bersemangat mengerjakan tugas-tugas pada materi "Kerajaan di Indonesia".			3	Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar.			4	Saya selalu berusaha keras untuk berhasil.			5	Saya berusaha ^{saya berusaha lebih giat dan mencoba} memahami lebih dalam tentang materi "Kerajaan di Indonesia".			6	Saya menggunakan cara-cara berpikir yang pintar ^{cara-cara berpikir yang cerdas} saat belajar.			7	Saya tidak mudah putus asa dalam belajar dan ketika menghadapi suatu rintangan (permasalahan).			8	Saya senang belajar lebih lama saat tugasnya seru dan menantang.			9	Saya yakin bisa memahami pelajaran tentang Kerajaan di Indonesia.			10	Saya tidak merasa takut saat menghadapi ujian yang akan datang.			<p style="text-align: center;">ANGKET MOTIVASI BELAJAR</p> <p>Nama : Kelas : IV (Empat) Sekolah : MI Diponegoro Gurah</p> <p>Berilah tanda centang pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan di bawah ini.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Indikator</th> <th>Ya</th> <th>Tidak</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS materi Kerajaan di Nusantara.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Saya bersemangat mengerjakan tugas-tugas pada materi Kerajaan di Nusantara.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Saya selalu berusaha keras untuk berhasil.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Saya belajar dengan lebih giat dan mencoba memahami lebih dalam tentang materi Kerajaan di Nusantara.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Saya menggunakan cara berpikir yang cerdas agar lebih mudah memahami pelajaran.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Saya tidak mudah putus asa dalam belajar dan ketika menghadapi suatu rintangan (permasalahan).</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Saya senang belajar lebih lama saat tugasnya seru dan menantang.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>Saya yakin bisa memahami pelajaran tentang Kerajaan di Nusantara.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>Saya tidak merasa takut saat menghadapi ujian yang akan datang.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Indikator nomor 5 perlu disesuaikan lagi dengan menggunakan kosa kata yang dipahami peserta didik, indikator nomor 6 juga demikian, selebihnya oke.</p> <p>Indikator nomor 5 berbunyi "Saya belajar dengan lebih giat dan mencoba memahami lebih dalam tentang materi Kerajaan di Nusantara." Dan indikator nomor 6 yaitu "Saya menggunakan cara berpikir yang cerdas agar lebih mudah memahami pelajaran."</p>	No.	Indikator	Ya	Tidak	1	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS materi Kerajaan di Nusantara.			2	Saya bersemangat mengerjakan tugas-tugas pada materi Kerajaan di Nusantara.			3	Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar.			4	Saya selalu berusaha keras untuk berhasil.			5	Saya belajar dengan lebih giat dan mencoba memahami lebih dalam tentang materi Kerajaan di Nusantara.			6	Saya menggunakan cara berpikir yang cerdas agar lebih mudah memahami pelajaran.			7	Saya tidak mudah putus asa dalam belajar dan ketika menghadapi suatu rintangan (permasalahan).			8	Saya senang belajar lebih lama saat tugasnya seru dan menantang.			9	Saya yakin bisa memahami pelajaran tentang Kerajaan di Nusantara.			10	Saya tidak merasa takut saat menghadapi ujian yang akan datang.		
No.	Indikator	Ya	Tidak																																																																																							
1	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS materi "Kerajaan di Indonesia".																																																																																									
2	Saya bersemangat mengerjakan tugas-tugas pada materi "Kerajaan di Indonesia".																																																																																									
3	Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar.																																																																																									
4	Saya selalu berusaha keras untuk berhasil.																																																																																									
5	Saya berusaha ^{saya berusaha lebih giat dan mencoba} memahami lebih dalam tentang materi "Kerajaan di Indonesia".																																																																																									
6	Saya menggunakan cara-cara berpikir yang pintar ^{cara-cara berpikir yang cerdas} saat belajar.																																																																																									
7	Saya tidak mudah putus asa dalam belajar dan ketika menghadapi suatu rintangan (permasalahan).																																																																																									
8	Saya senang belajar lebih lama saat tugasnya seru dan menantang.																																																																																									
9	Saya yakin bisa memahami pelajaran tentang Kerajaan di Indonesia.																																																																																									
10	Saya tidak merasa takut saat menghadapi ujian yang akan datang.																																																																																									
No.	Indikator	Ya	Tidak																																																																																							
1	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS materi Kerajaan di Nusantara.																																																																																									
2	Saya bersemangat mengerjakan tugas-tugas pada materi Kerajaan di Nusantara.																																																																																									
3	Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar.																																																																																									
4	Saya selalu berusaha keras untuk berhasil.																																																																																									
5	Saya belajar dengan lebih giat dan mencoba memahami lebih dalam tentang materi Kerajaan di Nusantara.																																																																																									
6	Saya menggunakan cara berpikir yang cerdas agar lebih mudah memahami pelajaran.																																																																																									
7	Saya tidak mudah putus asa dalam belajar dan ketika menghadapi suatu rintangan (permasalahan).																																																																																									
8	Saya senang belajar lebih lama saat tugasnya seru dan menantang.																																																																																									
9	Saya yakin bisa memahami pelajaran tentang Kerajaan di Nusantara.																																																																																									
10	Saya tidak merasa takut saat menghadapi ujian yang akan datang.																																																																																									

