

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau disebut dengan penelitian R&D. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁵ Sedangkan menurut Borg and Gall, penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam prosesnya tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.⁵⁶ Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode dalam mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk kemudian menguji keefektifan dari produk tersebut melalui proses validasi produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang bersifat belajar sambil bermain

⁵⁵ Torang Siregar, “Stages of Research and *Development* Model Research and *Development* (R&D),” DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities Vol. 1, no. 4 (2023) hal.144.

⁵⁶ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Vol. 9, no. 2 (2024) hal. 1220

menggunakan media “*Fun Thinkers Book*”. Materi dalam media yang akan di desain oleh peneliti adalah mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV di MI.

Berikut ini merupakan empat ciri utama dalam penelitian dan pengembangan atau R&D menurut Borg and Gall:

1. Penyelidikan hasil penelitian berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan yaitu dengan melakukan penelitian pendahuluan untuk mengembangkan hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.
2. Melakukan pengembangan produk berdasarkan temuan peneliti.
3. Melaksanakan uji coba lapangan di lingkungan dimana media tersebut akan digunakan.
4. Melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada saat uji coba di lapangan.⁵⁷

Berdasarkan ciri-ciri penelitian dan pengembangan diatas, menggambarkan langkah-langkah yang dilalui dalam proses penelitian dan pengembangan dari langkah awal penelitian terkait pengembangan sampai uji coba produk dan revisi produk.

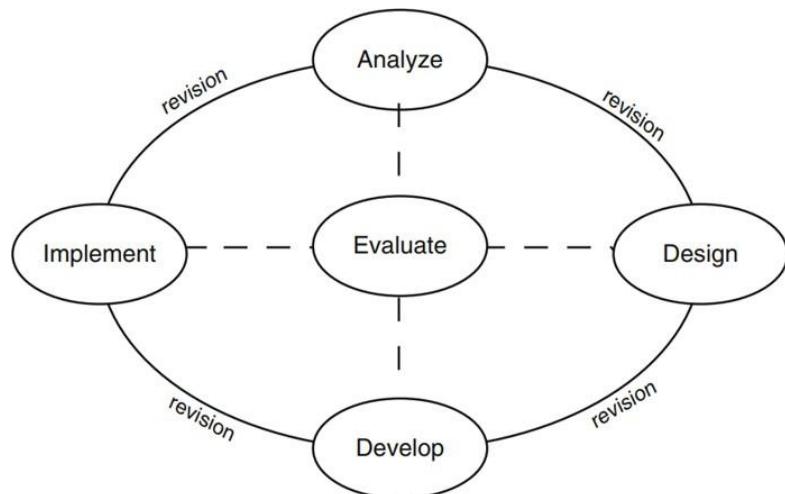
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam prosedur penelitian dan pengembangan menjabarkan langkah-langkah peneliti dalam proses mengembangkan produk dari awal tahapan penelitian sampai produk divalidasi kemudian bisa diuji cobakan. Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang

⁵⁷ Okpatrioka Okpatrioka, “Research And *Development* (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* vol. 1, no. 1 (2023) hal. 91

merupakan singkatan dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi)

Gambar 3. 1 Prosedur penelitian pengembangan ADDIE



(Sumber : Robert Maribe Brench, 2010)

Peneliti memilih menggunakan metode ADDIE karena dalam tahapan ADDIE mempunyai prosedur yang jelas, terstruktur dan memiliki urutan yang logis. Selain itu pada setiap tahap metode ADDIE dilakukan evaluasi serta revisi atau melakukan perbaikan berkelanjutan untuk menghasilkan media yang valid untuk digunakan. Kemudian, ketika media pembelajaran di uji coba pada subjek penelitian, dilakukan evaluasi kembali untuk menilai keberhasilan dan efektivitas media pembelajaran serta memastikan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai. Berikut ini uraian dari tahapan ADDIE tersebut:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis memiliki tujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah permasalahan pada proses pembelajaran sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini,

peneliti melakukan analisis peserta didik, analisis materi, analisis pembelajaran dan analisis kebutuhan.

Pada tahap analisis peserta didik, akan diketahui tentang karakteristik peserta didik seperti gaya belajar yang berbeda, hambatan dalam belajar, dan tingkat minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahap analisis berikutnya adalah analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan, modul ajar yang digunakan oleh guru, metode guru dalam penyampaian materi, dan media apa saja yang digunakan guru ketika proses pembelajaran. Tahap analisis terakhir adalah analisis kebutuhan. Peneliti akan membandingkan kondisi awal dan mengidentifikasi tentang apa kiranya yang harus ditingkatkan. Selain itu, mengetahui media pembelajaran apa yang perlu dikembangkan untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

2. *Design* (desain)

Tahapan kedua dalam metode ADDIE adalah *Design* atau perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang media agar dapat menarik perhatian peserta didik, termotivasi dan mampu memahami metari pembelajaran supaya memastikan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain hal tersebut, tahap desain memiliki tujuan untuk menentukan cara menguji efektivitas media yang dikembangkan oleh peneliti.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan inventarisasi tugas dengan menganalisis materi pembelajaran yang akan disampaikan, pemilihan topik-topik yang sesuai, serta menentukan aktivitas yang dimasukkan ke dalam

media pembelajaran seperti permainan edukatif dan soal-soal yang melibatkan cara berpikir kritis. Selain itu, peneliti juga menyusun sasaran kinerja yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Selanjutnya, peneliti menghasilkan strategi pengujian dengan menentukan kriteria keberhasilan, menentukan jenis pengujian, merancang instrumen pengujian, mengidentifikasi metode pengumpulan data, menentukan prosedur uji coba, mengidentifikasi umpan balik dan tindak lanjut.

3. *Development (pengembangan)*

Tujuan dari fase pengembangan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran. Proses ini juga melibatkan proses memvalidasi media pembelajaran untuk memastikan keefektifan media yang dikembangkan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran

Prosedur dalam fase pengembangan yang pertama yaitu menghasilkan konten, yaitu pada tahap ini peneliti akan menyusun konten pembelajaran yang akan di masukkan ke dalam media *Fun Thinkers Book* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudian, peneliti membuat media pendukung media pembelajaran seperti ilustrasi, gambar dan lain-lain yang membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Setelah media pembelajaran dikembangkan, peneliti mengembangkan panduan penggunaan untuk guru dan peserta didik yang mudah dipahami. Langkah selanjutnya dalam fase ini adalah melakukan revisi mencakup efektivitas media pembelajaran.

4. *Implementation (implementasi)*

Pada tahap implementasi, media pembelajaran yang telah diuji dan direvisi pada fase sebelumnya akan diterapkan di kelas untuk memastikan keefektifan media yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan responden sebanyak 5 peserta didik dan uji coba skala besar dengan responden 31 peserta didik kelas IV di MI Riyadlotul 'Uqul. Peneliti yang berperan sebagai guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan proses penyebaran angket minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Angket peserta didik untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

5. *Evaluate (Evaluasi)*

Pada tahap ini dilakukan perbaikan berdasarkan setiap tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan proses pengembangan berjalan dengan efektif sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan perlu dilakukan untuk memperoleh produk yang layak digunakan dan menentukan tingkat efektifitas produk yaitu media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Secara sistematis, uji coba produk diuji dan kembangkan dengan masukan dari para ahli yang relevan, pengguna produk, dan uji coba lapangan atau situasi yang nyata untuk

mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Dalam uji coba produk perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain : (1) Subjek Uji Coba, (2) Desain Uji Coba, (3) Jenis data, (4) Instrumen pengumpulan data, (5) Teknik analisis data.

1. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini, subjek uji coba lapangan adalah peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri. Selain itu, peneliti juga melibatkan dua orang dosen dari IAIN Kediri sebagai validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Kediri yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran untuk jenjang SD/MI. Sementara itu, validator ahli materi adalah dosen pengampu mata kuliah IPAS SD/MI pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Kediri.

2. Desain Uji Coba

Tahap uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang peneliti kembangkan. Dalam uji coba akan memperoleh masukan dan kritikan yang akan menjadi dasar dalam melakukan revisi produk sehingga akan menghasilkan produk yang layak digunakan. Tahapan uji coba produk adalah sebagai berikut:

a. Uji validitas

Dalam melakukan uji coba validasi melibatkan beberapa validator yang ahli dalam bidangnya. Uji validasi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Validasi media

Validator dalam validasi media pada produk pengembangan dalam penelitian ini adalah dosen IAIN Kediri yang berkompeten dalam menilai media pembelajaran SD/MI. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk menilai media *Fun Thinkers Book* berupa lembar penilaian atau angket dengan jenis pertanyaan skala likert yang akan diisi oleh validator ahli media.

2) Validasi materi

Validator dalam validasi materi pada produk pengembangan dalam penelitian ini adalah dosen IAIN Kediri yang berkompeten dalam mata pelajaran IPAS SD/MI. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk menilai materi dalam media *Fun Thinkers Book* berupa lembar penilaian atau angket dengan jenis pertanyaan skala likert yang akan diisi oleh validator ahli materi.

b. Uji Coba Skala Kecil

Dalam uji coba skala kecil, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* akan diuji coba pada sekelompok peserta didik yang terbatas yaitu 5 peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri. Pada uji coba skala kecil, peneliti akan memberikan respon setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Angket respon terhadap media dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Uji coba skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar awal peserta didik sebelum menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan untuk

melihat respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, kemudian mengumpulkan data untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik terkait media pembelajaran yang peneliti kembangkan sehingga peneliti dapat melakukan evaluasi dari uji coba skala kecil tentang keefektifan media pembelajaran yang kemudian menjadi dasar untuk melakukan revisi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebelum dilakukan uji coba lebih luas.

c. Uji Coba Skala Besar

Dalam uji coba skala besar, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* akan diujikan pada seluruh peserta didik kelas IV dalam satu kelas di MI Riyadlotul 'Uql Kabupaten Kediri yang berjumlah 31 peserta didik. Uji coba skala besar ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan memahami materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPAS. Dalam tahap ini, peneliti juga akan melakukan angket minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, subjek uji coba lapangan adalah peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uql Kabupaten Kediri. Selain itu, peneliti juga melibatkan dua orang dosen dari IAIN Kediri sebagai validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Kediri yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran untuk jenjang SD/MI. Sementara itu, validator ahli materi adalah dosen pengampu mata kuliah IPAS SD/MI pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Kediri.

3. Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang direpresentasikan baik dalam format verbal maupun naratif yang bersifat objektif.⁵⁸ Dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran ahli media dan ahli materi dari proses validasi media pembelajaran.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka yang dilakukan melalui survey untuk mendapatkan jawaban berupa angka.⁵⁹ Sedangkan untuk data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan hasil angket (kuesioner) peserta didik untuk mengukur tingkat minat peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data mengenai sebuah variabel dalam penelitian. Pengumpulan data merupakan suatu usaha sistematis dengan prosedur ter standar untuk

⁵⁸ Luh Titi Handayani, *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif Penelitian Kesehatan* (Jakarta: PT. Scifintech Andrew Wijaya: 2023) hal. 9

⁵⁹ Ibid, hal. 9

memperoleh ukuran tentang variabel dan jawaban atas pertanyaan penelitian.⁶⁰

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data antara lain wawancara, observasi, dokumentasi dan angket.

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dengan partisipan penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang diteliti.⁶¹ Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV untuk mengetahui informasi tentang permasalahan yang di hadapi pendidik dan peserta didik kelas IV, karakteristik peserta didik dan menggali informasi tentang proses pembelajaran di kelas IV.

b. Observasi proses pembelajaran.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi menjadi teknik yang penting dalam penelitian, pada proses ini peneliti secara aktif melakukan pengamatan dan mencatat perilaku, interaksi, dan konteks yang terjadi dalam situasi yang diteliti.⁶² Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan di kelas saat proses pembelajaran berlangsung

⁶⁰ Annisa Rizky Fadilla dan Putri Ayu Wulandari, “Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan,” *Mitita Jurnal Penelitian* vol. 1, no. No 3 (2023) hal. 36

⁶¹ Ardiansyah, Rismita, M. Syahran Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif,” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* vol. 1, no. 2 (2023) hal. 4

⁶² Ibid, hal.4

untuk mengetahui suasana kelas, aktivitas pembelajaran dan kendala saat pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data pendukung untuk penelitian. Observasi juga dilakukan ketika uji coba media *Fun Thinkers Book* untuk memahami respon peserta didik secara langsung terhadap media dan membantu mengevaluasi tentang efektivitas media untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik ketika menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan lainnya yang berhubungan dengan penelitian.⁶³ Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa foto Lembar Kerja Siswa (LKS) kelas IV mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya dan dokumentasi ketika uji coba media *Fun Thinkers Book* di kelas.

d. Angket

Menurut Creswell, angket atau kuesioner berisi serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Pertanyaan dapat berupa pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan atau pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden memberikan tanggapan bebas.⁶⁴ Dalam penelitian ini menggunakan angket validasi dari validator media, angket validasi dari validator ahli materi dan angket respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book*.

1) Angket validator ahli media

⁶³ Ibid, hal.5

⁶⁴ Ibid, hal.6

Angket validator ahli media berisi tentang kelayakan media yang sudah dibuat. Validator ahli media merupakan salah satu dosen IAIN Kediri yang berkompeten dalam bidangnya. Berdasarkan kisi-kisi instrumen ahli media, nantinya akan dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan terkait media yang telah dibuat. Pertanyaan-pertanyaan tersebut nantinya akan diisi oleh validator ahli media menggunakan skala *likert*. Data-data tersebut akan menjadi acuan bagi peneliti untuk merevisi media yang telah dibuat. Berikut ini merupakan kisi-kisi angket penilaian terhadap media *Fun Thinkers Book*.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen validator media

No	Aspek	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Desain visual	Perpaduan warna	1,7,10	3
		Daya tarik visual media pembelajaran	3	1
		Pemilihan font	5,6,12	3
		Kualitas gambar	8,9	2
2.	Karakteristik media	Kesesuaian ukuran media	2	1
		Daya tahan	4	1
		Kesesuaian bahan	11	1
		Pengaruh pada peserta didik	14	1
		Keamanan	14	1
Jumlah Soal				14

2) Angket validator ahli materi

Angket validator ahli materi berisi tentang indikator yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian isi materi di dalam media dengan materi *Indonesiaku Kaya Budaya* mata pelajaran IPAS kelas

IV SD/MI dalam hal kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan lain-lain. Pertanyaan-pertanyaan yang sudah dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen ahli media akan diisi oleh validator ahli materi yaitu salah satu dosen IAIN Kediri yang berkompeten dalam bidangnya dan wali kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul. Data-data tersebut juga menjadi acuan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen ahli materi.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No.	Aspek	Nomor Soal
1.	Kesesuaian materi dengan elemen pembelajaran	1
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan dan capaian pembelajaran	2,3
3.	Kelengkapan dan kejelasan materi	4
4.	Penyajian bahasa dalam materi	5
5.	Penggunaan bahasa	6
6.	Penggunaan kalimat	7,8,9
7.	Penggunaan ejaan	10
8.	Kesesuaian soal dengan materi	11
9.	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran	12
10.	Kalimat mudah dipahami	13
11.	Penggunaan soal dalam meningkatkan kerja sama dan keaktifan siswa	14
Jumlah		14

3) Angket respon peserta didik terhadap media

Angket respon peserta didik terhadap media digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media *Fun Thinkers Book* sebelum di uji cobakan dalam implementasi uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Angket ini berikan kepada 5 peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book*

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen angket respon media

No	Aspek	Indikator	No. Soal Positif	No. Soal Negatif	Jumlah Soal
1.	Tampilan	Desain visual	1	2	2
2.	Isi	Pemahaman isi	3,5	4,6	4
3.	Kemudahan Penggunaan Media	Kejelasan petunjuk dan kemudahan	7,9	8,10	4
4.	Antusiasme	Partisipasi aktif dan senang	11,13	12,14	4
5.	Manfaat terhadap pembelajaran	Pemahaman materi dan meningkatkan motivasi	15	16	2
Jumlah Soal					16

4) Angket minat belajar peserta didik

Angket minat belajar peserta didik dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur minat belajar peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uql sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Angket minat belajar peserta didik berisi pertanyaan dalam aspek ketertarikan, keterlibatan dan minat peserta didik. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket minat belajar

No	Aspek	Indikator	No. Soal Positif	No. Soal Negatif	Jumlah Soal
1.	Perhatian	Fokus terhadap pembelajaran	1,3	2,4	4
		Adanya ketertarikan untuk belajar			
2.	Rasa suka	Perasaan suka menggunakan media Fun Thinkers Book	5,7	6,8	4
		Perasaan suka terhadap pembelajaran			
3.	Antusias	Adanya antusias dalam memulai pembelajaran	9,11	10,12	4
		Adanya perasaan semangat untuk			

		belajar			
4.	Partisipasi aktif	Adanya keaktifan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan	13,15	14,16	4
		Adanya keterlibatan selama proses pembelajaran			
5.	Perasaan senang	Adanya perasaan senang setelah menggunakan media Fun Thinkers Book	17,19	18,20	4
		Adanya perasaan gembira selama proses pembelajaran			
Jumlah Soal					20

5. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, teknik analisis data adalah sebuah langkah dalam mencari dan proses penyusunan secara sistematis data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara, hasil catatan lapangan, dan hasil dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam menyusun ke dalam pola, memilih data mana yang dianggap penting dan data yang dipelajari, dan dibuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh peneliti sendiri dan orang lain.⁶⁵

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan cara meringkas dan menarik kesimpulan tanggapan dari validator ahli materi, validator ahli media, angket minat belajar peserta didik. Sedangkan untuk data kuantitatif dilakukan dengan mengolah hasil angket. Angket tersebut kemudian dapat diolah menjadi data berbentuk persentase menggunakan skala *likert* untuk

⁶⁵ Apti Melyza and Rachmi Marsheilla Aguss, “Persepsi Peserta didik Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19,” Journal Of Physical Education 2, no. 1 (2021), hal. 11

mengukur tingkat setuju atau tidak setuju dan intensitas sikap responden terhadap pernyataan tertentu.

a. Analisis Data Kelayakan Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Dalam analisis kelayakan media, peneliti melakukan analisis data melalui proses pengumpulan dari lembar angket validator ahli materi dan validator ahli media menggunakan pedoman skala *likert* sebagai berikut:

Tabel Skor penilaian terhadap pilihan jawaban

Tabel 3. 5 Kriteria penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Kurang Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Kemudian, untuk menghitung skor rata-rata yang bertujuan agar mengetahui tingkat kelayakan materi dan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, maka data skor diatas dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase rata-rata

Σx = banyaknya nilai yang diperoleh

Σx_i = banyaknya nilai maksimal

Selanjutnya hasil rata-rata tersebut dikonversikan menjadi bentuk penilaian kelayakan media pembelajaran dengan kualifikasi kelayakan media seperti berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria kelayakan media

Percentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Ridwan.(2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.*)

Jika dalam sebuah penilaian mencapai tingkat validasi 81%-100%, maka media tersebut dikatakan sangat layak. Namun jika produk yang divalidasi masih belum mencapai skor maksimal, maka perlu dilakukan revisi supaya menghasilkan produk yang dikatakan valid.

b. Analisis Keefektifan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Pada tahap ini, peneliti menganalisis keefektifan media *Fun Thinkers Book* dalam pengaruhnya meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Analisis keefektifan menggunakan Uji T Sampel Terikat (*Paired Sample t-Test*) dan uji *N-gain*.

1) Uji T (*Paired Sample t-Test*)

Uji T merupakan metode statistika yang digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok data. Dalam hal ini, peneliti menggunakan perhitungan Uji-t dengan uji *Paired Sample t-Test*. Hal ini bertujuan untuk menguji adakah perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar peserta

didik setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Dalam hal ini, peneliti memakai aplikasi IBM SPSS dengan menggunakan kriteria apabila taraf signifikansi $< 0,05$ maka hal tersebut menyatakan terdapat perbedaan perbedaan hasil nilai angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, namun jika hasil taraf signifikansi $> 0,05$, maka hal tersebut menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan minat belajar peserta didik.

2) Uji *N-gain*

Uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui perubahan dalam minat belajar peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran baru yang dikembangkan oleh peneliti. Peningkatan ini diukur menggunakan data numerik dari skala *Likert* yang diperoleh melalui angket respon minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah mereka menggunakan *Fun Thinkers Book*. Nilai angket yang diperoleh sebelum penggunaan media ini akan dianggap sebagai skor awal, sedangkan nilai angket setelah penggunaan akan dianggap sebagai skor akhir. Skor ini kemudian digunakan untuk menghitung efektivitas dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, dengan menggunakan rumus berikut:

$$N\text{-}gain = \frac{(Skor\ Posttest - Skor\ Pretest)}{(Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest)}$$

Keterangan:

Skor Pretest : Hasil nilai angket minat belajar sebelum menggunakan media

Skor Posttest : Hasil nilai angket minat belajar setelah menggunakan media

Nilai Maksimal : Nilai tertinggi skor angket minat belajar

Untuk mengetahui kategori besar peningkatan skor *N-gain*, dapat dilihat pada penjelasan nilai rata-rata gain sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria uji n-gain

Interval	Kriteria
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$0,0 < g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel diatas, maka jika $N\text{-gain} \geq 0,7$, maka menunjukkan adanya peningkatan minat belajar signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

