

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka untuk memahami fenomena sosial atau perilaku. Metode ini sering digunakan untuk menguji hipotesis, mengukur variabel, serta mencari hubungan di antara variabel dengan memanfaatkan teknik statistik.¹ Adapun jenis penelitian yang diambil berupa penelitian R&D (*Research and Development*). Metode R&D merupakan proses penyelidikan yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan dan menguji produk atau metode baru. Proses ini melibatkan beberapa langkah, mulai dari identifikasi masalah, pengembangan produk, hingga evaluasi dan revisi berdasarkan umpan balik yang diperoleh.²

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *Research and Development* (R & D) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Dalam bidang pendidikan, metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan model kepemimpinan kepala sekolah,

¹ W. Lawrence Neuman, “Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches” (Pearson, 2014).

² Sa’adah Nur Risa, “Metode Penelitian R&D (Research and Development) : Kajian Teoretis Dan Aplikatif” (Malang: Literasi Nusantara, 2020).

modul pelatihan guru, model kurikulum sekolah, model pendidikan karakter, modul pelatihan tenaga kependidikan, dan lain-lain.³

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, media pembelajaran harus fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran hadir dalam beragam bentuk, seperti multimedia interaktif, modul mandiri, atau permainan edukasi yang dirancang untuk mengatasi masalah-masalah spesifik dalam pembelajaran. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan termasuk dalam pengembangan media pembelajaran berupa media miniatur Rayatari untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri.

B. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).⁴ Dalam penelitian ini peneliti memilih penelitian R&D Menggunakan model ADDIE. Model ADDIE banyak digunakan karena merupakan model sederhana yang juga dapat digunakan secara terus menerus untuk jangka waktu yang singkat. Peneliti memilih model ini karena tahapan dalam model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis terhadap pengembangan pembelajaran⁵

³ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan , Vol.09 No.02 (2024)

⁴ Tim Puslitjaknov, Metode Penelitian Pengembangan (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan danInovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, 2008), h. 8.

⁵ Rista Mukaroma & Ina Agustin, "Pengembangan Media Board Bow Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner",Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, No. 1 (2022)

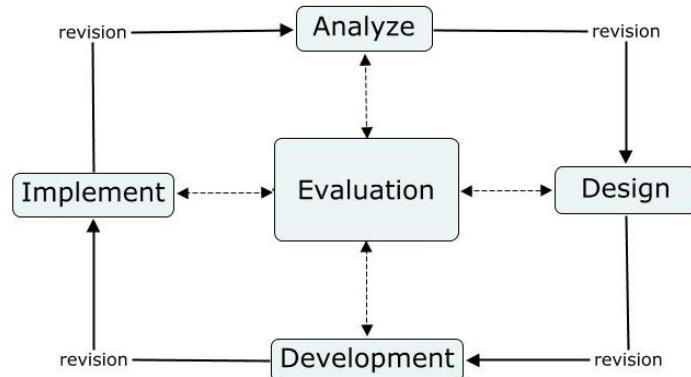
ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya.⁶

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE.⁷ Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut :

⁶ Sugiyono, “*Metode penelitian Pendidikan*” (Bandung, Alfabeta cv, 2022)hal 765-766

⁷ Nyoman Sugihartini, “Addie sebagai model pengembangan media instruksional edukatif mata kuliah kurikulum dan pengajaran”, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 15, No. 2 (2018)

GAMBAR 3.1 Langkah – Langkah Model ADDIE⁸



Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruktional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif. Berikut ini adalah tabel tahapan pengembangan desain pembelajaran model ADDIE secara prosedural:

Tabel 3.1 Model Penelitian ADDIE⁹

| No | Konsep | Ket |
|----|----------------|---|
| 1. | Analyze | Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran atau kursus yang akan diberikan Pada tahap ini, tahap analisis (analysis) yang dilakukan di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri yang meliputi kegiatan: a.Melakukan analisis dalam penggunaan sarana dan prasarana di dalam kelas IV MI b.Melakukan analisis proses pembelajaran di kelas IV MI c.Melakukan analisis penggunaan media pembelajaran yang terdapat di dalam kelas IV MI |
| 2. | Design | Verifikasi hasil atau prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan sebagai berikut : a. Menetapkan penggunaan media pembelajaran, b.Menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media pembelajaran |

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015).

⁹ Fitria Hidayat, "Model addie dalam pendidikan agama islam" , Jurnal inovasi pendidikan agama islam Vol.1 No.1 (2021)

| | | | |
|----|------------------------------|--|---|
| | | | c. Merancang design media yang dapat mendukung capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. d. Menentukan tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran setalah menggunakan media yang dirancang oleh peneliti. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar. |
| 3. | <i>Development</i> | Mengembangkan dan memvalidasi sumber belajar serta pengembangan materi dan strategi pendukung yang dibutuhkan. | Tahap pengembangan yaitu kegiatan untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik ke dalam bentuk fisik (produk). Produk yang akan di buat oleh peneliti adalah media miniatur RAYAKARI. Tahapan ini yaitu penggabungan dari media teks, media yang dapat diotak atik dan materi pelajaran. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran |
| 4. | <i>Implementation</i> | Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa | Kegiatan ini adalah kegiatan penerapan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran. pada penerapan produk media pembelajaran ini dilakukan di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri. |
| 5. | <i>Evaluation</i> | Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran | Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. |

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media miniatur rayakari menggunakan acuan prosedur model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evalution.*¹⁰ Model ADDIE Berdasarkan model pengembangan ADDIE, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini sesuai dengan tahap-tahap pada model pengembangan tersebut. Tahapan model pengembangan ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:¹¹

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi secara mendalam yang berkaitan dengan permasalahan dalam belajar siswa kelas IV-B pada mata pelajaran IPAS dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kediri. Analisis ini dilakukan dengan wawancara terhadap guru kelas serta observasi kelas secara langsung.

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas 4B di MI Al-Irsyad Kaliombo Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapatkan informasi bahwa pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya diam dan mendengarkan saja sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam kegiatan belajar dikelas. Hal tersebut menyebabkan

¹⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model;,” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35–42

¹¹ Eden Putri Harefa et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website Dengan Menggunakan Model ADDIE,” *Journal on Education* 6, no. 1 (June 20, 2023): 4405–10.

literasi sosial peserta didik rendah. Permasalahan lain yang tampak dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti yaitu dalam proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket sebagai penunjang atau sumber belajar, sehingga peserta didik sering merasa bosan dan jemu ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Keterbatasan media pembelajaran juga membuat peserta didik kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat pembelajaran terkesan monoton dan suasana kurang menyenangkan, sehingga peserta didik kurang antusias dalam belajar.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Siswa SD dapat diklasifikasikan sesuai perkembangan kognisi menurut Piaget masuk dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun).¹² Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa MI kelas IV secara umum mengenai cara berpikir siswa MI. Karakteristik pembelajaran kelas tinggi memperlihatkan bahwa selain dituntut tingginya aktivitas siswa, kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti melakukan tahapan penyelidikan, dan pemecahan masalah. Sehingga guru dituntut harus berpengalaman mengajar serta mampu mengarahkan kegiatan pembelajaran agar sasaran pembelajaran dapat tercapai.

Hasil dari analisis ini akan digunakan untuk menyusun peta konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis ini dilakukan

¹² Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi pembelajaran: Teori dan Praktek di tingkat Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), h. 166

dengan wawancara terhadap guru IPAS di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah, dan pengamatan saat pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum merdeka. Hal-hal yang dianalisis adalah capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia dan standar proses yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

2. Perancangan (*Design*)

Desain digunakan untuk verifikasi hasil atau prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan media pembelajaran, metode pembelajaran, atau strategi yang akan diterapkan. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan sebagai berikut :

- a. Menetapkan penggunaan media pembelajaran,
- b. Menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media pembelajaran
- c. Merancang design media yang dapat mendukung capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Menentukan tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran setalah menggunakan media yang dirancang oleh peneliti. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap implementasi desain media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, konsep media pembelajaran diwujudkan dalam bentuk fisik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Beberapa kegiatan pengembangan yang dilakukan meliputi pengumpulan alat dan bahan, pembuatan desain, dan pencetakan media. Setelah pembuatan media selesai, kemudian media tersebut divalidasi. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu validator ahli materi, validator ahli desain media dan validator ahli pembelajaran. Tujuan utama dari tahap validasi adalah untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebelum diuji coba.

a. Validasi

Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan untuk media pembelajaran peserta didik. Validasi ini dilakukan hingga pada akhirnya validator menyatakan layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran.

1) Desain validasi

Desain validasi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran miniatur rayakari validasi produk terdiri dari ahli bidang desain media, ahli bidang materi serta ahli pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan berbagai saran dari para validator untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sehingga data dari

proses validasi ini dapat digunakan sebagai acuan dasar peneliti dalam melakukan revisi produk media yang dikembangkan.

2) Subjek validasi

Subjek validator media pembelajaran miniatur rayakari dalam penelitian ini terdiri dari:

(a) Ahli Materi

Ahli materi yang akan memvalidasi penelitian dan pengembangan media miniatur rayakari ini adalah seorang yang berkompeten dalam mata pelajaran IPAS.

(b) Ahli Desain/media

Ahli desain media yang terlibat dalam penelitian ini adalah seseorang yang berkompeten dalam desain media pembelajaran khususnya untuk peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

(c) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang dipilih adalah wali kelas IV-B di sekolah tempat penelitian. Alasan peneliti memilih wali kelas IV-B sebagai validator pembelajaran karena beliau lebih memahami kebutuhan dan kondisi pembelajaran dikelas. Dengan latar belakang sebagai guru kelas IV-B yang berpengalaman, beliau dinilai memiliki kompetensi yang relevan untuk mengevaluasi media miniatur rayakari dalam meningkatkan literasi sosial siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

3) Instrumen Pengumpulan Data Validasi

Instrumen pengumpulan data validasi pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitaif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket berisi lembar skala likert yang mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan-pernyataan tertentu, sementara data kualitatif diperoleh melalui pengumpulan kritik dan saran yang bersifat terbuka.¹³ Masukan dan pendapat yang terkumpul dari data kualitatif akan dijadikan pertimbangan dalam melakukan penyesuaian dan perbaikan terhadap media pembelajaran. Instrumen lembar validasi yang akan digunakan sebagai panduan dalam pengembangan angket penelitian, divalidasi dahulu sebelum disebarluaskan sehingga instrumen yang dihasilkan dapat mengukur variabel penelitian secara akurat dan valid. Adapun kisi-kisi instrument validasi tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Materi

| No. | Indikator | Penilaian | Nomor Butir | Jumlah butir |
|-----|------------------------|---|-------------|--------------|
| 1. | Aspek Kelayakan Materi | Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) | 1 | 1 |
| | | Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran | 2 | 1 |
| | | Kejelasan isi materi | 3 | 1 |
| | | Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa | 4 | 1 |
| | | Kemudahan memahami materi | 5 | 1 |
| | | Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan Tingkat pemahaman siswa | 6 | 1 |

¹³ Syarifuddin, Jamaluddin Bata Ilyas, and Amar Sani, “Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar,” *Bata Ilyas Educational Management Review* 1, no. 2 (September 16, 2021).

| | | | |
|--|--|----|---|
| | Kemenarikan materi dalam menumbuhkan literasi sosial siswa | 7 | 1 |
| | Kesesuaian media dengan pembelajaran | 8 | 1 |
| | Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa | 9 | 1 |
| | Mendorong perkembangan kognitif | 10 | 1 |

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Media

| No. | Komponen | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|-----|--------------------------|---|-------------|--------------|
| 1. | Aspek Kelayakan Tampilan | Ketepatan pemilihan warna dan proposisi warna dalam media | 1 | 1 |
| | | Kemenarikan tampilan sampul | 2 | 1 |
| | | Kemenarikan tampilan gambar | 3 | 1 |
| | | Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi pelajaran | 4 | 1 |
| | | Kesesuaian ukuran media | 5 | 1 |
| 2. | Bahan | Kesesuaian dalam pemilihan bahan | 6 | 1 |
| | | Media kuat dan tidak mudah rusak | 7 | 1 |
| | | Media tidak membahayakan peserta didik | 8 | 1 |
| 3. | Penyajian | Media mudah untuk dibawa dan digunakan | 9 | 1 |
| | | Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami | 10 | 1 |

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Pembelajaran

| No. | Indikator | Penilaian | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|-----|--|---|-------------|--------------|
| 1. | Komponen perumusan tujuan pembelajaran | Kejelasan dalam Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) | 1 | 1 |
| | | Materi pembelajaran mengacu pada tujuan pembelajaran | 2 | 1 |
| | | Ketepatan dalam penjabaran tujuan pembelajaran | 3 | 1 |
| 2. | Aspek kelayakan Tampilan | Desain cover media memiliki daya Tarik yang menggambarkan isi materi yang disampaikan | 4 | 1 |
| | | Desain media menarik | 5 | 1 |

| | | | | |
|----|-----------------|---|----|---|
| | | Bentuk tulisan mudah dipahami dan ukuran huruf proposisional | 6 | 1 |
| | | Tampilan gambar dan komponen lainnya menarik dan mudah dipahami | 7 | 1 |
| 3. | Komponen Materi | Penyajian materi dalam media mudah dipahami | 8 | 1 |
| | | Gambar yang disajikan mendukung konsep materi | 9 | 1 |
| | | Media mendorong literasi sosial siswa | 10 | 1 |

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Pada tahap ini, peneliti menerapkan media Miniatur Rayakari kepada peserta didik kelas IV-B di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media Miniatur Rayatari dalam meningkatkan Literasi sosial siswa sebelum di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV-B di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah.

a. Uji Coba Produk

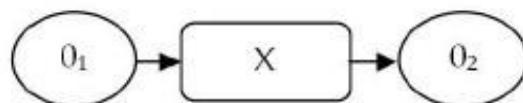
Pengujian merupakan tahapan yang tidak dapat diabaikan. Uji coba produk bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan dan sesuai dengan kebutuhan. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam uji coba produk adalah sebagai berikut:

1) Desain uji coba

Dalam bidang Pendidikan, desain uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media Miniatur Rayakari yang dapat langsung di uji cobakan setelah di validasi dan di revisi. Uji coba dilakukan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran

yang dikembangkan dapat menjadi solusi alternatif yang efektif dalam mengatasi kendala pembelajaran yang dihadapi peserta didik di tempat penelitian. Desain uji coba produk yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *one group pretest-post test* diukur menggunakan angket berisi soal mengenai literasi sosial, di mana satu kelompok subjek penelitian diberikan angket mengenai literasi sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran. Secara lebih spesifik, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.2: Bagan Desain *One Group Pre Test- Post Test*¹⁴



Keterangan:

O1 : *Pre test* (pemberian angket sebelum perlakuan)

X : *Treatment* (uji coba media Miniatur Rayakari)

O2 : *Post test* (pemberian angket setelah perlakuan)

Mengingat tujuan awal pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan literasi sosial siswa, maka perlu adanya pembuktian mengenai keberhasilan media Miniatur Rayakari dalam mencapai tujuan tersebut. Pembuktian dapat dilakukan melalui tes yang hasilnya dapat

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).

dijadikan sebagai dasar evaluasi dalam mencapai tujuan penelitian. *Pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyabarkan angket yang berupa pernyataan terkait literasi sosial siswa.

2) Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini yaitu peserta didik kelas IV-B MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri. Uji skala kecil dan uji skala besar akan digunakan dalam menguji media pembelajaran yang dikembangkan.

(a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kelayakan dan keterpahaman media Miniatur Rayakari. Pada tahap ini, peneliti mengamati respon siswa, kemudahan penggunaan, dan menemukan potensi kelemahan yang perlu diperbaiki. Hasil dari uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar revisi awal sebelum media diterapkan pada kelompok yang lebih luas.

Pada kelompok kecil dilakukan uji coba dengan cara mengambil sampel kecil sebanyak 5 peserta didik secara acak dikelas IV-A MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba.

(b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar bertujuan untuk menilai keefektifan media setelah melalui proses revisi. Pada tahap ini, media diterapkan dalam situasi pembelajaran sebenarnya pada

satu kelas penuh untuk mengetahui peningkatan literasi sosial siswa melalui pretest-posttest serta observasi aktivitas siswa. Melalui uji coba kelompok besar, peneliti dapat memastikan bahwa media Miniatur Rayakari layak, efektif, dan siap digunakan sebagai media pembelajaran IPAS.

Pada kelompok besar dilakukan uji coba dengan cara mengambil sampel kecil sebanyak 24 dikelas IV-B MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri.

3) Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data uji coba meliputi:

(a) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena yang menjadi objek penelitian.¹⁵ Observasi pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas sebagai pedoman dalam membuat media pembelajaran secara optimal. Adapun subjek yang diteliti adalah guru, siswa, dan media yang digunakan selama pembelajaran IPAS dikelas.

(b) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan tatap muka antara pewawancara

¹⁵ Sitti Mania, “Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran,” Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 11, no. 2 (2018): 220–33.

dan narasumber. Terdapat 3 metode wawancara, di antaranya wawancara terstruktur, semi struktur, dan tidak struktur.¹⁶ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur. Penerapan metode wawancara terstruktur dengan menggunakan instrumen wawancara yang telah disusun secara terperinci dan sistematis untuk memperoleh data yang relevan dan valid. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan guru wali kelas IV-B di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah untuk mendapatkan informasi rinci terkait masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

(c) Tes

Tes merupakan teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Adapun kisi-kisi instrument tes literasi sosial siswa sebelum dan sesudah penggunaan media miniatur rayakari adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Tes Literasi Sosial
Sebelum Menggunakan Media**

| No. | Aspek Literasi sosial | Indikator | Nomor soal | Jumlah Butir |
|-----|---|--|------------|--------------|
| 1. | Identifikasi masalah dan menulis kesimpulan | Mengamati permasalahan sosial dan menarik kesimpulan | 1,2 | 2 |
| 2. | Kepekaan sosial dan bertukar pikiran | Menunjukkan empati dan dapat bertukar pikiran | 3,4 | 2 |
| 3. | Kemampuan berpartisipasi | Aktif terlibat dalam kegiatan sosial/kelompok | 5,6 | 2 |

¹⁶ Dr R. A. Fadhallah Si S. Psi , M., Wawancara (UNJ PRESS, 2021).

| | | | | |
|----|---|--|------|---|
| 4. | Kemampuan mengetahui nilai-nilai umum di masyarakat | Mengenali nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari | 7,8 | 2 |
| 5. | Penghargaan terhadap budaya | Menghargai tradisi dan budaya lokal | 9,10 | 2 |

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Tes Literasi Sosial**Setelah Menggunakan Media**

| No. | Aspek Literasi sosial | Indikator dari media miniatur rayakari dan monopoli budaya | Nomor soal | Jumlah Butir |
|-----|---|---|------------|--------------|
| 1. | Identifikasi masalah dan menulis kesimpulan | Mampu menemukan masalah dan menyimpulkan pesan dari media miniatur rayakari. | 1,2 | 2 |
| 2. | Kepekaan sosial dan bertukar pikiran | Tanggap terhadap tokoh/situasi sosial dalam permainan, dan berdiskusi | 3,4 | 2 |
| 3. | Kemampuan berpartisipasi | Aktif bermain, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama penggunaan media miniatur rayakari. | 5,6 | 2 |
| 4. | Kemampuan mengetahui nilai-nilai umum di masyarakat | Menemukan nilai-nilai sosial dari kegiatan permainan monopoli | 7,8 | 2 |
| 5. | Penghargaan terhadap budaya | Menunjukkan sikap bangga dan hormat terhadap budaya dalam permainan monopoli | 9,10 | 2 |

(d) Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Secara sederhana metode dokumentasi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen atau foto-foto serta lampiran yang berguna sebagai informasi dalam penelitian ini. Alat bantu yang digunakan pada saat dokumentasi adalah kamera handphone. Kegiatan dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk

memperoleh data-data tentang sekolah, foto maupun rekaman kegiatan siswa MI Al-Irsyad Al-Islamiyah Kaliombo Kediri.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada penelitian dan pengembangan ini evaluasi tidak hanya dilakukan diakhir saja, tetapi evaluasi dilakukan disetiap tahapan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk penilaian ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa. Pada tahap ini jika hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan, maka tidak diperlukan perbaikan lebih lanjut. Namun, jika media pembelajaran dinyatakan belum valid, maka perlu dilakukan perbaikan sebelum dapat diimplementasikan lebih lanjut.

D. Analisis Data

1. Jenis Data validasi

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dalam validasi ini diperoleh dari skor atau nilai yang diberikan oleh para ahli materi, ahli desain media, dan siswa di sekolah tempat penelitian tersebut, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi pada guru dan peserta didik serta evaluasi dan masukan dari ahli desain media dan materi pembelajaran selama proses validasi.

2. Analisis Data Validasi

Dalam tahap pengembangan produk ini, peneliti melakukan validasi produk dengan menyebarluaskan angket kepada para ahli di bidang terkait. Hal ini

bertujuan untuk mendapatkan masukan yang berharga mengenai kelayakan dan potensi pasar dari produk yang kami kembangkan. Data numerik yang terkumpul akan ditransformasikan menjadi data kualitatif untuk memudahkan interpretasi dan penilaian kelayakan produk. Data yang diperoleh dari angket, yang bersifat deskriptif, diubah menjadi data numerik dengan menggunakan skala likert 5 tingkat. Data numerik ini kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif. Analisis data tanggapan validator akan dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Di mana:

P = Presentase skor

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Pedoman untuk mengevaluasi dan merevisi validitas media pembelajaran ini menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk¹⁷

| No. | Kategori | Penilaian |
|-----|--------------------|--------------|
| 1. | Sangat Layak | 81 % - 100 % |
| 2. | Layak | 61 % - 80 % |
| 3. | Cukup Layak | 41 % - 60 % |
| 4. | Kurang Layak | 21 % - 40 % |
| 5. | Sangat tidak layak | 0 % - 20 % |

¹⁷Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 276

Berdasarkan hasil penilaian validator, media pembelajaran dinyatakan valid jika memperoleh skor rata-rata 80-100 pada seluruh item angket. Oleh karena itu, media pembelajaran miniatur rayakari akan terus direvisi hingga memenuhi kriteria validitas yang telah ditentukan.

3. Analisis Data Uji Coba

a. Jenis Data Uji Coba

Jenis data yang dihasilkan berupa data kuantitatif, data ini diperoleh dari tes literasi sosial peserta didik yang disebarluaskan saat pre-test dan post-test. Data yang diperoleh tersebut akan dianalisis untuk mengidentifikasi perubahan literasi sosial siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Data Uji Coba

Analisis data akan dilakukan dengan cara mengelompokkan data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari angket validasi dan respon peserta didik. Semua informasi, termasuk kritik, saran, dan masukan, akan dikelompokkan dan dianalisis. Hasil analisis data akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran miniatur rayakari yang dikembangkan, perlu dilakukan beberapa tahap analisis terhadap data yang diperoleh sebelum dan sesudah uji coba pada siswa kelas IV-B di MI Al-Irsyad Al-Islamiyah.

Beberapa tahap analisis yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari suatu populasi memiliki sebaran yang sesuai dengan distribusi normal.¹⁸ Uji normalitas dilakukan pada data hasil tes literasi sosial siswa. Dalam penelitian ini, menggunakan teknik uji normalitas Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Pemilihan uji normalitas dengan Teknik Shapiro wilk ini dikarenakan ukuran sampel yang terbatas, yaitu hanya satu kelas dengan jumlah 29 siswa. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar 0,05.¹⁹ Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan SPSS statistik 26.

2) Uji – *Wilcoxon*

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis. Dari hasil uji normalitas data pretest dan posttest menghasilkan data tidak berdistribusi normal, untuk menghasilkan data berdistribusi normal maka dilakukan transformasi data, jika setelah ditransformasi menghasilkan tetap menghasilkan data tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya untuk menghasilkan keputusan dilakukan uji statistik non parametrik dengan uji *Wilcoxon*.

¹⁸ Usmani, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," Inovasi Pendidikan Vol.7, No.1 (November 2020).

¹⁹ Duwi Priyanto, Teknik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS (Yogyakarta: Gava Media, 2010).

Pedoman yang digunakan adalah sebagai berikut :

- (a) Jika nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) lebih kecil dari (<) 0,05, maka perbedaan antara nilai rata-rata pretest dengan nilai postest.
 - (b) Sebaliknya, jika nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) lebih besar dari (>) 0,05, maka perbedaan antara nilai rata-rata pretest dengan nilai postest.
- 3) Uji N-Gain

Uji N-Gain atau uji normalitas Gain merupakan sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu perlakuan. Adapun rumus uji N-Gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Normalitas Gain (g)} = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Sedangkan untuk kategorinya bisa menggunakan interpretasi indeks Gain ternormalisasi (g) yang diungkapkan oleh Suharsimi dengan bentuk sebagai berikut:²⁰

Tabel 3.8 Kategori Efektivitas N-Gain

| Presentase Nilai N-Gain (%) | Kriteria |
|-----------------------------|----------------|
| < 40 % | Tidak efektif |
| 40 – 55 % | Kurang efektif |
| 56 – 75 % | Cukup efektif |
| >76 % | Efektif |

²⁰ Arikunto Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016)