

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* atau biasa disebut dengan penelitian R&D. Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (*diseminasi*).² Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Produk dapat berupa modul atau media. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran KESBA yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III pada materi kekayaan suku bangsaku.

Sedangkan model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena model ini dianggap cocok dengan apa yang peneliti lakukan. 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 pembelajaran.

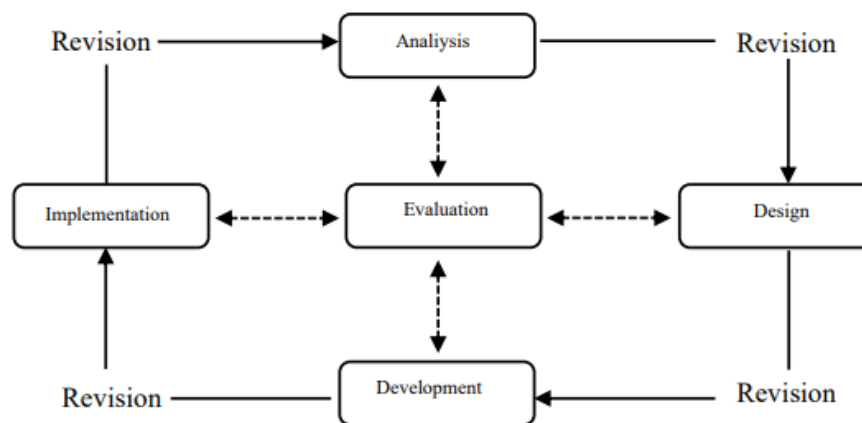
¹ Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal, 297.

² Purnama, S. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)*. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini memaparkan Langkah langkah prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Proses pengembangan menurut ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, 1).*Analysis* (Analisis), 2)*Design* (Perancangan), 3)*Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi).³ Dari tahapan-tahapan tersebut, pengembangan produk pada penelitian pengembangan KESBA dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

Gambar 3. 1 Tahap ADDIE



1. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memetakan kebutuhan dalam pembelajaran sehingga produk yang dikembangkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk pemenuhan kebutuhan tersebut. Berdasarkan gambar 3.1, tahap Analisis ditunjukkan melalui alur yang berada pada bagian paling awal dari beberapa tahapan, dengan tanda bahwa proses analisis berjalan secara sistematis

³ Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Jurnal hasil penelitian dan pengembangan (JHPP). *J. Has. Penelit. dan Pengemb.*, 3(1), 85-100.

sebelum masuk ke tahap desain. Gambar juga menampilkan adanya arah revisi (panah kembali) yang menghubungkan tahap analisis dengan tahap-tahap berikutnya, yang berarti apabila pada tahap desain atau pengembangan ditemukan kekurangan, maka proses harus kembali ke analisis untuk memperbaiki atau memvalidasi kebutuhan awal.

Analisis dilakukan melalui prosedur umum yaitu, mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan pembelajaran, menganalisis kebutuhan peserta didik. Prosedur penelitian dan pengembangan pada model ADDIE pada penelitian pengembangan media KESBA ini adalah

a. Analisis Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, guru, dan kurikulum terkait dengan materi kekayaan suku bangsaku di kelas III MI Nurul Hidayah. Hal ini dilakukan dengan cara observasi kelas, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta menganalisis dokumen kurikulum.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di kelas III MI Nurul Hidayah Jombang dan wawancara dengan Bu Iin selaku guru kelas, terungkap bahwa proses pembelajaran materi kekayaan suku bangsa sering kali kurang menarik bagi peserta didik. Mereka tampak kurang antusias, mudah bosan, dan cenderung pasif, seperti tidak memberikan respons saat ditanya atau kurang fokus saat materi disampaikan. Selain itu, sekolah mengalami keterbatasan dalam media pembelajaran, baik dari segi jumlah, variasi, maupun kualitas, terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru masih bergantung pada metode ceramah dan buku LKS sebagai sumber utama, yang membuat pembelajaran kurang efektif.

Dari temuan ini, jelas terlihat perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, agar peserta didik dapat terlibat aktif serta dapat memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan usia mereka.

b. Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum memiliki tujuan dan fungsi yang sama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Analisis kurikulum sebenarnya akan sejalan dengan kurikulum yang diterapkan.⁴ Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bu Iin di MI Nurul Hidayah, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, pengembangan karakter, serta penguatan kompetensi dasar melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, salah satu capaian pembelajaran di kelas III adalah agar peserta didik mampu memahami dan menghargai kekayaan suku bangsa sebagai bagian dari identitas nasional, seperti mengenali keragaman budaya, adat istiadat, dan nilai-nilai luhur yang ada di Indonesia. Capaian ini menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep teoritis tentang kekayaan suku bangsa, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

⁴ Bahri, Syamsul. Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. Jurnal Ilmiah Islam Futura. Vol. 11. 2011. Hal. 17

Tabel 3. 1 CP dan TP Pendidikan Pancasila

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Bhineka Tunggal Ika	Peserta didik membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa (misalnya pakaian adat, rumah adat, makanan tradisional) yang ada di Indonesia. 2. Peserta didik dapat mengelompokkan dan menyebutkan contoh-contoh kekayaan budaya dari beberapa suku bangsa yang dikenal di Indonesia. 3. Peserta didik dapat menjelaskan manfaat dan pentingnya adanya keragaman suku bangsa di Indonesia.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik adalah kegiatan mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menentukan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku, tujuan, dan materi.⁵ Analisis ini dilakukan melalui kegiatan observasi peserta didik kelas III di MI Nurul Hidayah. Berdasarkan hasil observasi di MI Nurul Hidayah, peserta didik pada jenjang ini masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan bantuan visual, contoh nyata, serta aktivitas langsung untuk memahami materi pembelajaran. Mereka cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan permainan, diskusi ringan, atau penggunaan media yang berwarna dan interaktif.

Selain itu, observasi menunjukkan bahwa sebenarnya peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun mudah merasa bosan apabila pembelajaran disampaikan secara monoton. Hal ini terlihat dari

⁵ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13, No. 1 (2020): 124.

kecenderungan mereka yang pasif, kurang merespons pertanyaan guru, dan cepat kehilangan fokus ketika guru menggunakan metode ceramah. Kondisi ini berkaitan pula dengan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, sehingga pengalaman belajar kurang bervariasi dan tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar mereka secara optimal.

2. *Design* (Desain)

Tahap *design* ini merupakan tahap merancang produk awal yang akan dikembangkan. Dari mulai menentukan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk memenuhi kelayakan dalam pemakaiannya sesuai dengan materi, serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi dari penelitian maupun media yang sudah ada. Berdasarkan gambar 3.1, tahap desain berada setelah tahap analisis. Terlihat adanya alur revisi yang ditandai dengan panah kembali ke tahap *design* dari tahap-tahap berikutnya (*Development* dan *Implementation*), sehingga apabila terjadi ketidaksesuaian atau kekurangan, desain dapat diperbaiki sebelum dilanjutkan. Hal ini menunjukkan bahwa proses Desain pada model ADDIE bersifat fleksibel dan dapat diulang bila diperlukan. Pada tahap Desain peneliti juga akan membuat rancangan sesuai dengan permasalahan di lapangan, diantaranya yaitu:

- a. Pemilihan materi pembelajaran kekayaan suku bangsaku yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kriteria ketercapaian pada kelas III di MI Nurul Hidayah.
- b. Menentukan jenis media yaitu media KESBA yang dikaitkan muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsaku.
- c. Membuat rancangan media KESBA sebagai produk pengembangan

dengan memperhatikan bahan, bentuk, warna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III di MI Nurul Hidayah.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan media KESBA yang telah dirancang. Pada tahap ini, peneliti mulai memproduksi produk awal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kegiatan pengembangan ini meliputi mengumpulkan bahan, pembuatan desain serta pencetakan produk. Berdasarkan gambar 3.1, tahap *Development* digambarkan setelah tahap *design*, ditunjukkan dengan panah yang mengarah ke tahap selanjutnya. Selanjutnya, panah yang kembali menunjukkan bahwa apabila pada proses pengembangan ditemukan kekurangan atau ketidaksesuaian antara rancangan dan hasil produk, maka produk harus dikembalikan ke tahap *design* untuk direvisi sebelum dilanjutkan.

Desain produk ini diterapkan menjadi produk awal media pembelajaran dengan menggunakan KESBA sebagai media pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli angket motivasi belajar, tahap ini membantu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan sebelum diujikan kepada peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap *implementation* diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran untuk mengetahui dampaknya terhadap kualitas pembelajaran meliputi keefektifan, daya tarik, serta efisiensi pembelajaran. Kefektifan berkaitan dengan sejauh mana pengembangan produk dapat mencapai tujuan dan kemampuan yang diinginkan. Ketertarikan berkaitan dengan sejauh mana pengembangan produk

dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan. Berdasarkan gambar 3.1, tahap Implementasi digambarkan berada setelah tahap pengembangan dengan adanya panah yang menunjukkan proses berlanjut ke penggunaan produk di lapangan. Pada bagian ini juga terlihat garis putus-putus yang menghubungkan tahap *implemation* dengan Evaluasi, menunjukkan bahwa selama implementasi produk, proses evaluasi tetap dilakukan untuk memantau apakah media sudah berjalan sesuai tujuan.

Selain itu, terdapat panah kembali ke tahap *design* maupun *development*, yang berarti apabila dalam implementasi ditemukan kekurangan atau kendala, maka produk dapat direvisi dan dikembangkan kembali sebelum digunakan secara lebih luas. Setelah didapatkan data dari hasil angket, maka data tersebut diolah kemudian dianalisis dan dilanjut tahap *evaluataion*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* merupakan langkah akhir dalam pengembangan media pembelajaran KESBA (Koper Eksplorasi Suku Bangsa) yang bertujuan untuk menilai kualitas, kelayakan, serta efektivitas media setelah melalui proses pengembangan dan implementasi. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III serta mampu meningkatkan motivasi belajar mereka terhadap materi kekayaan suku bangsaku.

Berdasarkan gambar 3.1, tahap *evaluation* digambarkan dengan kotak khusus yang terhubung oleh garis putus-putus ke seluruh tahapan diantaranya, analisis, sesain, pengembangan, dan implementasi. Garis putus-putus ini menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir proses, tetapi

berlangsung pada setiap tahapan untuk memastikan perbaikan berkelanjutan. Selain itu, terdapat panah yang menunjukkan kemungkinan evaluasi mengarahkan kembali proses ke tahap sebelumnya jika ditemukan kekurangan.

Proses evaluasi dilaksanakan melalui dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, meliputi validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas kepada peserta didik. Temuan pada tahap ini digunakan sebagai dasar revisi agar media KESBA menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah media digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar dan respon siswa setelah menggunakan media KESBA melalui angket motivasi, observasi, serta respon siswa.

Evaluasi ini dilakukan di setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis, desain, pengembangan hingga implementasi, dengan penjabaran pihak yang terlibat sebagai berikut:

- a. Pada tahap *analysis*, dilakukan evaluasi kebutuhan (*needs evaluation*) oleh guru kelas untuk memastikan ketepatan identifikasi masalah, kesesuaian tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.
- b. Tahap *design* meliputi evaluasi rancangan (*design evaluation*) oleh dosen pembimbing dan validator guna meninjau kesesuaian rancangan media, strategi pembelajaran, serta instrumen evaluasi yang akan digunakan.

- c. Selanjutnya pada tahap *development*, dilakukan evaluasi produk (*product evaluation*) melalui uji validasi oleh dosen pembimbing dan validator untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan karakteristik media KESBA.
- d. Pada tahap *implementation*, dilakukan evaluasi pelaksanaan (*implementation evaluation*) oleh guru kelas dan ahli pembelajaran untuk menilai efektivitas penggunaan media KESBA dalam pembelajaran, termasuk respon peserta didik selama uji coba lapangan.

Terakhir, dilakukan evaluasi sumatif (*summative evaluation*) oleh peneliti untuk mengukur keberhasilan media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta kesesuaian hasilnya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

C. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk digunakan untuk mendapatkan saran, tanggapan, serta penilaian kelayakan produk tersebut. Sebelum dilakukannya uji coba, maka tahap validasi yang harus dilakukan yaitu: desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Tahap tersebut dapat dijelakan sebagai berikut :

1. Desain Uji Coba

Pada tahap Desain uji coba, peneliti membuat instrumen validasi untuk dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli angket motivasi belajar yang berkompeten di bidangnya. Pelaksanaan uji kelayakan media yang dikembangkan dilaksanakan dengan cara media yang sudah jadi, dan setelah itu validator memberikan penilaian terhadap media apakah media tersebut layak atau tidak.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba media yang akan dikembangkan terdiri dari 5 yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pembelajaran, validator ahli angket motivasi belajar dan peserta didik kelas III sebagai responden. Berikut beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan ketika menentukan validator untuk penelitian dan pengembangan:

a. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seseorang yang berkompeten dalam pembuatan media, khususnya terhadap media pembelajaran yang akan digunakan peserta didik SD/MI. Maka dari itu, yang akan menjadi validator ahli media salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) UIN Syekh Wasil Kediri.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seseorang yang memiliki fokus pada bidang materi pelajaran SD/MI khususnya kelas III. Maka dari itu, yang akan menjadi validator ahli materi adalah salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Syekh Wasil Kediri yang berkompeten di bidang materi pembelajaran untuk peserta didik jenjang SD/MI dan guru pendidikan Pancasila di MI Nurul Hidayah.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seseorang yang memiliki pengalaman mengajar dan memahami materi pembelajaran peserta didik SD/MI. Oleh karena itu, ahli pembelajaran yang

menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan berasal dari guru atau wali kelas MI Nurul Hidayah.

d. Ahli Angket Motivasi Belajar

Ahli angket motivasi belajar dalam penelitian ini adalah seseorang yang memiliki kompetensi dalam penyusunan dan pengembangan instrumen penelitian, khususnya angket motivasi belajar. Oleh karena itu, validator angket motivasi belajar dalam penelitian dan pengembangan ini berasal dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Syekh Wasil Kediri.

d. Peserta didik kelas III

Penelitian ini menggunakan pemilihan pengujian hasil produk yaitu peserta didik kelas III MI Nurul Hidayah untuk menguji motivasi belajar melalui angket sebelum dan sesudah penggunaan media KESBA.

3. Jenis Data

Data merupakan unit informasi yang direkam pada media yang dapat dianalisis dan dikaitkan dengan masalah tertentu. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data yang akan dianalisis diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli angket motivasi belajar, respon peserta didik, dan angket motivasi belajar peserta didik. Berikut adalah penjabaran dari data yang digunakan :

a. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil verifikasi dan skor angket peserta didik berupa angka dalam makna yang sebenarnya.

Data ini berupa nilai pecahan atau presentase dari hasil validasi para ahli, respon peserta didik dan angket motivasi belajar peserta didik.

b. Data Kualitatif

Data Kualitatif merupakan data yang didapatkan berupa komentar, kritik, saran dan masukan dari validator yang berhubungan dengan hasil produk pengembangan media KESBA serta deskripsi hasil pelaksanaan uji coba produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yaitu berupa wawancara, dokumentasi, dan angket.

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengamati secara langsung subjek untuk memahami kondisi subjek di lapangan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di MI Nurul Hidayah. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan selama proses penelitian. Hal ini mencakup kondisi sekolah, kondisi guru serta kondisi peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Dalam hal ini penulis menggunakan wawancara terstruktur untuk mempermudah dalam melakukan analisis data dan wawancara, agar lebih fokus dan tidak melenceng dari pembahasan. Peneliti melakukan wawancara dengan wali

kelas III MI Nurul Hidayah untuk mengumpulkan data permasalahan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Dari hasil wawancara tersebut digunakan peneliti untuk mendapatkan data awal penelitian, sehingga peneliti dapat menemukan permasalahan yang dialami pendidik maupun peserta didik.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan
1	Antusias, keaktifan, minat siswa dalam pembelajaran
2	Media yang digunakan guru saat ini
3	Hambatan guru dalam menyampaikan materi
4	Keterlibatan peserta didik dalam proses belajar
5	Harapan guru terhadap pengembangan media pembelajaran

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berbentuk tulisan, gambar, karya-karya tertentu yang digunakan sebagai pendukung penelitian.⁶ Dalam penelitian ini dokumentasi yang dipakai berupa gambar atau foto beserta penjelasan yang terkait dengan motivasi belajar peserta didik di MI Nurul Hidayah.

d. Angket (Kuisisioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk dijawab.⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Penggunaan angket berfungsi untuk mengetahui informasi kelayakan

⁶ Sugiyono, S. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, hal 314.

⁷ Sugiyono, S. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta., hal 142.

produk media pembelajaran. Angket yang digunakan meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli angket motivasi belajar, respon peserta didik dan angket motivasi belajar.

1) Angket Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data dari penilaian ahli media terhadap kesesuaian dan kemenarikan media untuk pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket ahli media tertera pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Desain Sampul	Ketepatan bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek pada media	1,2
		Kontras huruf dengan latar belakang pada media	3
		Campuran jenis huruf	4
		Ketertarikan sampul media	5,6
2	Tata letak isi	Kesesuaian tata letak komponen permainan	7
		Ketepatan dan kerapian penempatan teks, gambar, dan simbol	8,9
3	Tipografi	Koherensi tulisan dengan ilustrasi dan simbol permainan	10
		Variasi huruf	11
		Kesesuaian spasi dan keterbacaan teks	12
4	Ilustrasi	Kesesuaian ilustrasi	13
		Keseimbangan antara unsur materi dan unsur	14
		Ketertarikan	15,16
		Kejelasan	17

(Febriyandani & Kowiyah, 2021)

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrumen angket ahli media yang dipaparkan pada tabel diatas, akan dikembangkan butir-butir pernyataan yang dijadikan sebagai instrumen angket untuk ahli media. Instrumen yang sudah dikembangkan tersebut nantinya akan diisi oleh validator ahli media dan diisi secara objektif oleh validator. Hal tersebut

bertujuan untuk menggunakan hasil instrumen yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai pedoman dan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan.

2) Angket Ahli Materi

Angket penelitian ini disusun sesuai dengan prinsip pengembangan dan penggunaan media pembelajaran. Angket ini digunakan untuk memperoleh data penilaian ahli materi tentang kualitas materi pada media yang digunakan. Adapun kisi-kisi angket ahli materi tertera pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butor
1	Tujuan	a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
2	Strategi	a. Kebenaran materi	3
		b. Keruntutan materi	4
		c. Kelengkapan materi	5
		d. Kecakupan materi	6
		e. Pentingnya materi	7
		f. Materi didukung dengan media yang tepat	8
		g. Tingkat kesulitan soal	9
4	Evaluasi	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	10
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	11

(Octavyanti & Wulandari, 2021)

Berdasarkan kisi-kisi intrumen 3.4, maka akan dikembangkan menjadi angket yang nantinya digunakan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana kelayakan media yang dikembangkan dari sisi materi. Angket tersebut nantinya akan diisi oleh validator dengan

objektif artinya tidak ada campur tangan peneliti atau pihak ketiga dalam mengisi angket tersebut. Harapannya supaya validator dapat menilai dengan jujur sehingga diperoleh media yang berkualitas baik.

3) Angket Ahli Pembelajaran

Angket ini memuat sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Validator diminta untuk mengisi angket secara objektif tanpa adanya campur tangan dari peneliti maupun pihak lain. Diharapkan validator dapat memberikan penilaian secara jujur agar media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Kisi-kisi angket ahli pembelajaran disajikan pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Kelayakan isi dan Tujuan	a. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran
		b. Materi mendorong keinginan peserta didik untuk belajar
		c. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik
		d. Materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik
		e. kejelasan dan kesesuaian tujuan pembelajaran
2	Bahasa	a. Kejelasan informasi yang dan intruksi dalam media disampaikan
		b. Penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai tingkat perkembangan peserta didik
3	Metode	a. Kejelasan langkah-langkah penggunaan media KESBA
		b. Media KESBA memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik
		c. Tingkat kemudahan dan kedalaman materi yang disajikan dalam media
		d. Tingkat kesulitan soal atau tantangan dalam media KESBA

(Saputro & Pratiwi, 2024)

Berdasarkan kisi-kisi instrumen ahli pembelajaran yang telah disusun, dikembangkan seperangkat pernyataan yang digunakan sebagai instrumen penilaian ahli pembelajaran. Instrumen ini

digunakan untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Angket tersebut diisi oleh validator ahli pembelajaran secara objektif guna memperoleh masukan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

4) Instrumen Validasi Angket Motivasi Belajar

Instrumen validasi angket motivasi belajar disusun untuk menilai kelayakan angket yang digunakan dalam mengukur motivasi belajar peserta didik. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan telah sesuai dengan indikator motivasi belajar, menggunakan bahasa yang jelas, dan mudah dipahami. Hasil validasi berupa penilaian serta saran dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen validasi angket motivasi belajar pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Angket Motivasi

No	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah
1	Kelayakan isi	Butir pernyataan sesuai dengan indikator motivasi belajar	1	4
		Butir pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian	2	
		Materi dalam angket relevan dengan peserta didik	3	
		Instrumen telah mencakup seluruh indikator motivasi belajar	4	
2	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5	3
		Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	6	
		Struktur kalimat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	7	
3	Penyajian	Setiap butir hanya memuat satu gagasan	8	3
		Pernyataan tidak mengarahkan jawaban responden	9	
		Format angket tersusun secara sistematis	10	

5) Angket Respon Peserta didik Terhadap Media

Angket ini berisi pernyataan terkait dengan media pembelajaran. Didalamnya berisi tentang pertanyaan yang berhubungan dengan ketertarikan menggunakan media, kemudahan penggunaan, aktivitas pembelajaran, dan suasana belajar. Angket ini digunakan untuk melengkapi penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Angket peserta didik dibagikan kepada semua kelas yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan Media	Ketertarikan peserta didik terhadap tampilan media	1
		Kesesuaian dan kenyamanan perpaduan warna media	2
2	Keterbacaan	Kejelasan dan kemudahan membaca tulisan pada media	3
3	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan memahami cara penggunaan media	4
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
4	Ketertarikan Belajar	Perasaan senang menggunakan media dalam pembelajaran	6
		Media membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan	7
5	Manfaat Media	Media membantu memahami materi suku bangsa	8
		Media mempermudah proses belajar peserta didik	9
6	Keaktifan Belajar	Media mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran	10

Berdasarkan kisi-kisi angket respon peserta didik yang telah disusun, instrumen akan dikembangkan dalam bentuk angket respon peserta didik. Angket ini akan diberikan kepada peserta didik setelah mereka mengikuti sesi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dirancang. Melalui respons peserta didik, peneliti dapat

mengukur efektivitas dan kesesuaian media pembelajaran tersebut dari perspektif penggunaan.

6) Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar peserta didik ini berisi butir-butir pernyataan yang menggambarkan perubahan motivasi peserta didik dari sebelum penggunaan media pembelajaran KESBA hingga sesudahnya. Angket ini akan dibagikan kepada semua peserta didik kelas III dalam satu kelas. Berikut adalah angket motivasi belajar peserta didik:

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No.	Indikator Motivasi	Sub Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Keinginan mengikuti pembelajaran Antusias dalam belajar 	1,2	2
2	Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Kebutuhan untuk memahami materi Dorongan menyelesaikan tugas 	3,4	2
3	Adanya harapan dan cita-cita	<ul style="list-style-type: none"> Harapan meraih prestasi Cita-cita di masa depan 	5,6	2
4	Penghargaan dan penghormatan atas diri	<ul style="list-style-type: none"> Rasa percaya diri Kepuasan terhadap hasil belajar 	7,8	2
5	Adanya lingkungan yang baik	<ul style="list-style-type: none"> Dukungan lingkungan belajar Suasana kelas yang kondusif 	9,10	2
6	Adanya kegiatan yang menarik	<ul style="list-style-type: none"> Ketertarikan terhadap metode/media pembelajaran Partisipasi aktif dalam kegiatan 	11,12	2

Angket motivasi belajar peserta didik tersebut digunakan untuk mendapatkan data terkait perubahan motivasi belajar pada peserta didik kelas III di MI Nurul Hidayah sebelum penggunaan media KESBA dan

setelah penggunaan media KESBA yang telah dikembangkan oleh peneliti.

5. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di MI Nurul Hidayah sebagai tujuan untuk implementasi produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti. Wawancara dilakukan dengan wali kelas III dengan melakukan wawancara terkait permasalahan yang terjadi pada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan sebagai sumber kevalidan penelitian dan bukti penelitian. Berdasarkan data-data yang sudah terkumpul tersebut, akan memunculkan ide atau solusi untuk perancangan media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang ada dan sesuai dengan kebutuhan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini di peroleh dari data angket yang telah dibuat oleh peneliti. Data tersebut disebarakan kepada para ahli yang telah terpilih, kemudian di analisis untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan dan angket motivasi disebarakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Teknik analisis data kuantitatif berupa hasil angket yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli angket motivasi belajar, respon peserta didik

dan motivasi belajar. Untuk analisis data kuantitatif ini berupa kelayakan media. Kelayakan media ini dihitung untuk mengetahui hasil validasi menggunakan rumus⁶⁷

1) Analisis Lembar Angket Validasi

Lembar validasi yang digunakan dalam validasi ini adalah skala likert dengan 5 alternatif jawaban. Adapun kriterianya sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Skala Penilaian Lembar Validator

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

Menurut Sugiyono, setelah hasil penilaian dari para ahli diperoleh, tahap berikutnya yaitu menghitung nilai rata-rata dari skor penilaian tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut.⁸

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

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum x$ = jumlah skor

n = Skor maksimal

Terkait dengan pemberian makna dan pengambilan keputusan pada media KESBA digunakan ketetapan sebagai berikut.⁹

⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2013), 93

⁹ Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.44.

**Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Angket
Penilaian Validator**

Presentase	Kategori Penilaian
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<21%	Sangat Kurang Layak

(Sumber: Arikunto, 2010)

Jika suatu penilaian kuisioner memenuhi persyaratan tertentu, antara lain tingkat pencapaian 81% - 100%, maka media dinyatakan dalam kategori sangat layak. Namun demikian, produk yang telah memenuhi kualifikasi tetapi belum mencapai skor maksimal masih perlu dilakukan revisi secara berulang agar media yang dikembangkan benar-benar memenuhi kriteria kelayakan dan dapat dinyatakan valid.

2) Analisis Lembar Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik disebar kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui respon dan ketertarikan peserta didik terhadap media KESBA yang dikembangkan. Respon peserta didik diberikan setelah peserta didik menggunakan media dalam proses pembelajaran. Adapun kriteria penilaian angket respon peserta didik sebagai berikut.

**Tabel 3. 11 Skala Penilaian Lembar Respon
Peserta Didik**

Skor	Keterangan
3	Sangat Setuju
2	Setuju
1	Tidak Setuju

Untuk memperoleh gambaran secara kuantitatif mengenai respon peserta didik terhadap media KESBA, data yang diperoleh dari angket respon peserta didik dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung

persentase hasil angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase total

n = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Data dianalisis dengan cara memberikan skor pada setiap pilihan jawaban yang dipilih oleh peserta didik, kemudian seluruh skor dijumlahkan untuk memperoleh persentase respon peserta didik terhadap media KESBA. Selanjutnya, hasil persentase tersebut diklasifikasikan ke dalam kategori penilaian respon peserta didik. Adapun kategori penilaian dapat dilihat pada tabel berikut.¹⁰

Tabel 3. 12 Kriteria Skor Penilaian Respon Peserta Didik

Presentase	Kategori Penilaian
85%-100%	Sangat Tinggi
69%-84%	Tinggi
53%-68%	Sedang
37%-52%	Rendah
20%-36%	Sangat rendah

(Sumber: Hendrayana,2014)

3) Analisis Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Angket motivasi belajar akan disebar pada peserta didik yang tujuannya untuk mengetahui peningkatan motivasi. peningkatan motivasi dapat dilihat dari kriteria skor motivasi. Adapun kriterianya sebagai berikut.

¹⁰ Hendrayana, A. S. (2014). Motivasi belajar, kemandirian belajar dan prestasi belajar mahasiswa beasiswa bidikmisi di upbjj ut bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 15(2), 81-87.

Tabel 3. 13 Skala Penilaian Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Skor	Keterangan
3	Selalu
2	Kadang-Kadang
1	Tidak Pernah

Untuk memperoleh gambaran secara kuantitatif mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik, data yang diperoleh dari angket motivasi belajar dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase total

n = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Data dianalisis dengan cara memberikan skor pada setiap pilihan yang dipilih oleh peserta didik, kemudian skor tersebut dijumlahkan berdasarkan setiap indikator untuk menghitung persentasenya. Selanjutnya, hasil persentase tersebut dianalisis dan diklasifikasikan kedalam kategori yang menunjukkan motivasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori sangat tinggi atau rendah. Kategori penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.¹¹

¹¹ Hendrayana, A. S. (2014). Motivasi belajar, kemandirian belajar dan prestasi belajar mahasiswa beasiswa bidikmisi di upbjj ut bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 15(2), 81-87.

**Tabel 3. 14 Kriteria Skor Penilaian Angket
Motivasi Belajar**

Presentase	Kategori Penilaian
85%-100%	Sangat Tinggi
69%-84%	Tinggi
53%-68%	Sedang
37%-52%	Rendah
20%-36%	Sangat rendah

(Sumber: Hendrayana,2014)