

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau *Research and Development*, yaitu suatu pendekatan yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kualitas, kegunaan, dan kelayakan produk tersebut. Melalui metode ini, penelitian menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Kopusuka (Koper Puzzle Susun Kalimat SPO) berbasis permainan Ludo yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Pengembangan media ini dilakukan secara sistematis untuk menilai sejauh mana produk tersebut memenuhi standar kelayakan dan efektivitas ketika digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat diintegrasikan secara optimal ke dalam kegiatan belajar peserta didik.

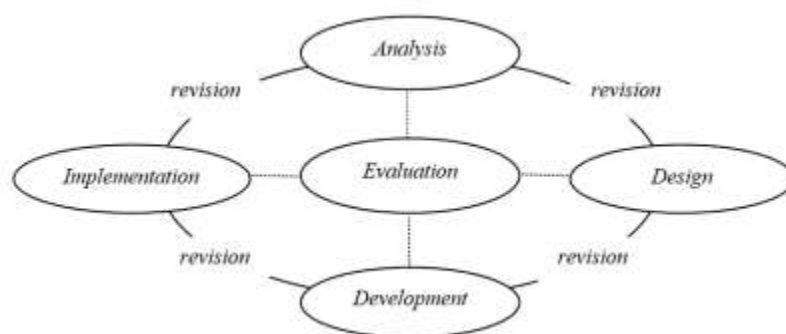
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap utama menurut Sugiyono, yaitu analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dan terstruktur, sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.<sup>53</sup> Setiap tahap dalam model ini memberikan arahan yang jelas dan berurutan, menghasilkan produk yang terencana, teruji, dan siap digunakan dalam proses pendidikan.

---

<sup>53</sup> Hasrian Rudi Setiawan, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal, "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie," *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 2 (2021): 112–19, <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.

Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti fokus pada pengembangan media pembelajaran alat peraga yang disebut KOPUSUKA SPO.

Menurut Sugiyono 2015: 38) mengemukakan bahwa: "Mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation". Langkah-langkah ADDIE dapat dipaparkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Tahapan Metode penelitian ADDIE.<sup>54</sup>**

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II MIN 3 Kediri yang terletak di Jl. Salak 215, Desa. Plosolor, Kec. Plosoklaten, Kab. Kediri. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan durasi waktu 8 bulan, yaitu dari Agustus 2025 hingga April 2026. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran KOPUSUKA dengan permainan Ludo. Peneliti melakukan penelitian di MIN 3 Kediri karena sebelumnya sudah pernah ppl di MIN 3 Kediri, sehingga peneliti melanjutkan penelitian di MIN 3 Kediri.

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta (Bandung, 2021). (Bandung, Alfabeta, 2021) Hal 766

### C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berikut adalah prosedur dalam penelitian model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap-tahap di bawah ini :

#### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Dalam model penelitian ini, tahap awal dalam proses pengembangan ADDIE dilakukan melalui analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi berbagai aspek yang diperlukan untuk merancang suatu produk baru, baik berupa model, metode, media, maupun bahan ajar. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga melakukan penilaian terhadap kelayakan produk yang akan dikembangkan, sehingga dasar pengembangannya dapat dipastikan relevan dan tepat sasaran. Proses pengembangan nantinya dijadikan sebagai acuan untuk mengem]bangkan produk. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, antara lain:

##### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan wawancara untuk mengidentifikasi kondisi nyata proses pembelajaran di MIN 3 Kediri. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan wali kelas II. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat Subjek–Predikat–Objek (SPO), peserta didik memerlukan media visual yang dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti merumuskan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk koper *puzzle* susun kalimat

SPO. Media ini dirancang agar mampu mempermudah peserta didik dalam memahami struktur kalimat serta mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pengembangan media koper puzzle susun kalimat SPO dipandang sebagai pendekatan yang tepat dan relevan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi.

b. Analisis Kurikulum

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MIN 3 Kediri, guru memanfaatkan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Indonesia yang mengacu pada Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penyesuaian terhadap materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran Pubasuka SPO, sehingga selaras dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi isi muatan pembelajaran kelas II, khususnya terkait Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Melalui analisis ini, peneliti dapat memastikan bahwa pengembangan media Pubasuka SPO sesuai dengan tuntutan kurikulum serta relevan dengan materi pembelajaran yang diterapkan di MIN 3 Kediri.

c. Analisis Karakteristik

Dalam analisis karakteristik peserta didik kelas II di MIN 3 Kediri terdapat 29 siswa. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan peserta didik maka dibutuhkan

media pembelajaran. Media pembelajaran meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan pada proses perancangan media pembelajaran yang diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peneliti menyusun rancangan evaluasi sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran serta mempertimbangkan karakteristik dan perilaku peserta didik agar media yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan belajar mereka. Perancangan tersebut dilakukan secara sistematis sehingga media yang dihasilkan mampu mendukung pemahaman materi secara optimal dan mendorong tercapainya hasil belajar yang diharapkan.<sup>55</sup>

Tahap ini merancang dengan menggunakan media Pubasuka (puzzle balon susun kalimat SPO). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih abstrak dengan karakteristik yang membutuhkan visualisasi terhadap pemahaman materi. Peneliti berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan guru Bahasa Indonesia kelas II di MIN 3 Kediri untuk mengidentifikasi kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran koper puzzle susun kalimat SPO sehingga dapat memperbaiki sesuai dengan evaluasi yang diberikan.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih.<sup>56</sup> Pada tahap pengembangan ini, merupakan kegiatan membuat

---

<sup>55</sup> Meilani Safitri and Ridwan Aziz, "Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58, <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.

<sup>56</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, .

media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pembuatan media dikembangkan dari bahan dan materi pelajaran yang telah dikumpulkan menjadi produk media puzzle susun kalimat SPO, melakukan analisis produk dengan memvalidasi kepada para ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan. Dengan validasi ini peneliti dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan argumen dan saran para ahli.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini segala sesuatu yang telah dirancang dipasang atau diatur sesuai peran dan fungsinya agar dapat dilaksanakan.<sup>57</sup> Melalui penggunaan media pembelajaran, peneliti dapat mengamati respons, tingkat ketertarikan, serta minat peserta didik selama proses belajar. Selain itu, penerapan media juga memungkinkan penilaian terhadap kesesuaiannya dengan metode pengajaran dan karakteristik siswa, sehingga dapat menjadi indikator keberhasilan produk yang dikembangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Tahap ini bertujuan memastikan bahwa media yang dirancang dapat diterapkan dengan baik, sejalan dengan perencanaan yang telah ditetapkan, serta memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dilakukan setelah keempat sebelumnya dilaksanakan. Ada tidaknya dampak produk pada kualitas pembelajaran, sejauh mana pengembangan media, kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Sehingga

---

<sup>57</sup> Ida Fitriyah, Iskandar Wiyokusumo, and Ibut Priono Leksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model ADDIE Simulasi Dan Komunikasi Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 84–97, <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>.

diharapkan mampu diterapkan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan, wawancara, dan analisis hasil oleh siswa.

#### **D. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dikembangkan. Pengembangan media, pengujian produk merupakan salah satu langkah penting pada tahap pengembangan model ADDIE, terutama tahap pengembangan. Berikut adalah aspek-aspek yang digunakan dalam uji coba produk:

##### **1. Desain Uji Coba**

###### **a. Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi dan Angket Respon Peserta Didik**

Validasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi media koper puzzle susun kalimat SPO materi SPO (subjek, predikat, objek) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 yang akan di validasi oleh pembelajar yang berpengalaman dan sisea pengguna media. selain itu validasi produk juga dilakukan oleh ahli materi dan media untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil penilaian kelayakan produk dan saran produk yang baik.

###### **b. Revisi**

Pada tahap ini, dilakukan perbaikan produk berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli media serta ahli materi. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak digunakan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan.

###### **c. Uji Coba Lapang**

Uji coba lapang dilakukan di MIN 3 Kediri. Uji coba terdiri dari dua tahap. Pertama ada uji skla kecil terdiri 6 siswa. Kedua ada uji coba skala

kelompok besar terdiri 29 siswa, yang terdiri 15 laki-laki, 14 perempuan. Uji lapang ini adalah mengetahui kelayakan dan keefektifan media yang telah dikembangkan, dengan dua tahapan pengujian :

- 1) Uji coba kelompok kecil, melibatkan 8 peserta didik, bertujuan untuk mengidentifikasi kendala awal penggunaan media, baik dari segi tampilan maupun penggunaan media.
- 2) Uji coba kelompok besar, melibatkan 29 peserta didik (terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan) bertujuan untuk mengukur respon yang lebih representatif dan menilai efektifitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## 2. Subjek uji coba

Dalam penelitian pasti ada subjek uji coba agar pengembangan yang dilakukan mendapatkan data yang diperlukan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Ahli Media

Pada penelitian ini ahli media adalah orang yang berkompeten dibidangnya dan berpengalaman membuat dan medesain media pembelajaran. Adapun beberapa ahli yang terlibat dalam tahap uji coba, diantaranya adalah ahli materi dan ahli media yang berprofesi sebagai dosen dan guru.

### b. Ahli Materi

Pada penelitian ini ahli materi adalah orang-orang yang memahami dan menguasai materi SD/MI kelas II khususnya pada materi kalimat SPO (subjek, predikat,objek). Adapun beberapa ahli yang terlibat dalam tahap uji

coba, diantaranya adalah ahli materi dan ahli media yang berprofesi sebagai guru dan dosen.

c. Ahli Pembelajaran

Yang akan memvalidasi ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah seorang ahli isi mata pelajaran sekaligus guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu ibu Ayu Miftachul choiroh S.Pd.I, validasi ahli pembelajaran ini digunakan sebagai dasar untuk menilai modul pembelajaran dengan kesesuaian isi materi pada kurikulum, keakuratan konsep, dan relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas II serta memastikan media pembelajaran KOPUSUKA efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Responden ( Peserta Didik Kelas II MIN 3 Kediri)

Pada penelitian ini yang menjadi objek pengujian produk adalah peserta didik kelas II MIN 3 Kediri. Bertugas untuk memberikan hasil kemampuan pemecahan masalah terhadap media pembelajaran PUBASUK SPO, Yang mana pada pengujian ini dibagi menjadi 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil berjumlah 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 15peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan yaitu :

a. Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk deskripsi dalam kalimat. Dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan masukan dari validator, serta deskripsi hasil uji coba produk yang dilakukan di MIN 3 Kediri.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dapat dihitung atau diukur secara objektif dan dinyatakan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh melalui skor hasil penilaian dari validator, respon siswa melalui angket, serta nilai pretest dan posttest. Seluruh data numerik tersebut digunakan untuk menilai tingkat pencapaian peserta didik setelah memanfaatkan media Pubasuka SPO sebagai alat bantu pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Data Kualitatif

1) Wawancara

Wawancara merupakan bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan untuk memperoleh informasi atau pendapat.<sup>58</sup> Wawancara merupakan teknik yang penting dilakukan karena data yang diperoleh mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam dan terfokus terhadap informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas II di MIN 3 Kediri untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang

---

<sup>58</sup> Rima Damayanti, Nuril Huda, Dina Hermina, "Pengolahan Hasil Non-Test Angket , Observasi , Wawancara Dan Dokumenter" 2, no. 3 (2024).

muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan materi kalimat SPO (subjek, predikat, objek). Melalui wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi yang relevan sebagai dasar dalam merumuskan kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru**

No.	Aspek yang diungkap	Indikator	Pertanyaan wawancara	Tujuan wawancara
1.	Kondisi umum pembelajaran bahasa Indonesia	Frekuensi pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia kelas II selama ini?	Mengetahui pelaksanaan dan intensi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II
2.	Materi kalimat SPO (subjek,predikat,objek)	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	Apakah materi yang diajarkan kalimat SPO sesuai dengan kemampuan dan tingkat pemahaman siswa	Melalui tingkat kesulitan materi kalimat SPO (subjek,predikat,objek)
3.	Motivasi belajar peserta didik	Antusiasnisme dan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia	Bagaimana minat dan antusiasnisme peserta didik saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia	Mengetahui tingkat motivasi dan keterkaitan siswa terhadap kalimat SPO
4.	Kendala yang dihadapi guru	Hambatan dalam metode,	Apakah kendala	Mengidentifikasi hambatan dalam proses

		media, atau waktu pembelajaran	utama yang ibu hadapi dalam mengerjakan materi kalimat SPO?	pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi SPO
5.	Media pembelajaran yang digunakan	Jenis media yang digunakan guru	Media apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran	Mengetahui mediapembelajaran yang sudah dan belum digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

**Tabel 3.2 Kisi-kisi pedoman wawancara peserta didik**

No	Aspek yang diungkap	Indikator	Pertanyaan wawancara	Tujuan wawancara
1.	Respon peserta didik terhadap media pembelajaran	Keterlibatan siswa saat menggunakan media tertentu	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan saat belajar bahasa Indonesia ?	Mengetahui efektivitas media pembelajaran dari sudut pandang peserta didik
2.	Kebutuhan pengembangan media pada peserta didik	Kebutuhan inovasi dalam media pembelajaran	Apakah diperlukan pengembangan media pembelajaran baru untuk membantu siswa memahami materi kalimat SPO?	Menggali kebutuhan pengembangan media pembelajaran

3.	Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa	Strategi peserta didik dalam pembelajaran	Apa langkah/strategi yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar materi kalimat SPO?	Mengetahui strategi peningkatan hasil belajar yang sudah diterapkan guru
----	---	---	--	--

## 2) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap berbagai fenomena, aktivitas, atau perilaku yang terjadi di lapangan. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh informasi faktual berdasarkan kondisi nyata tanpa perantara.<sup>59</sup> Peneliti melakukan observasi di MIN 3 Kediri untuk melakukan Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa baik di dalam maupun di luar kelas untuk memverifikasi berbagai informasi yang telah diperoleh melalui wawancara sebelumnya. Hasil observasi tersebut memberikan kontribusi penting dalam mendukung proses penelitian serta menjadi dasar pertimbangan untuk menentukan kelanjutan atau penghentian tahap penelitian berikutnya.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi**

No.	Aspek yang diobservasi
1.	Kurikulum yang digunakan di MIN 3 Kediri
2.	Sarana dan Prasarana yang mendukung proses Pembelajaran
3.	Metode Pembelajaran yang digunakan
4.	Kendala/ permasalahan dalam Pembelajaran

<sup>59</sup> Siti Romadona, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data Observasi, Wawancara Dan Kuesioner," *JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK* 3, no. 1 (2025): 39–47.

5.	Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia
6.	Solusi yang dilakukan guru ketika menemukan kendala dalam proses pembelajaran

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses yang dilakukan secara terstruktur untuk menelusuri, mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan berbagai bentuk dokumen yang relevan. Kegiatan ini bertujuan menyediakan informasi, pengetahuan, serta bukti yang dapat digunakan oleh pihak-pihak yang membutuhkan dalam konteks penelitian maupun kepentingan lainnya. Melalui dokumentasi, data yang diperoleh dapat diverifikasi sehingga memperkuat keabsahan temuan penelitian.<sup>60</sup> Dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah berupa foto dan penjelasan terkait tentang proses penelitian yang dilakukan.

#### b. Data Kuantitatif

##### 1) Tes

Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk melakukan pengukuran, yaitu menghimpun informasi atau karakteristik tertentu dari suatu objek. Djemari menjelaskan bahwa tes merupakan metode untuk memperkirakan kemampuan individu secara tidak langsung melalui respons atau jawaban yang diberikan terhadap pertanyaan ataupun stimulus yang disajikan. Dengan demikian, tes dapat dipahami sebagai sekumpulan butir pertanyaan yang harus dijawab peserta dengan tujuan menilai tingkat kemampuan atau mengungkap aspek-aspek tertentu dari

---

<sup>60</sup> Cindy Junita Putri et al., "Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Ancaman Kepunahan Bahasa Daerah Di Era Komunikasi" IV (2025): 1–10.

individu yang sedang diuji.<sup>61</sup> Tes yang diterapkan adalah pre-test dan post-test yang bertujuan mengukur pemahaman siswa kelas II terhadap materi Kalimat SPO (subjek,predikat,objek). Tes yang digunakan soal pilihan ganda. Berikut kisi-kisi untuk pre-test dan post-test mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II materi kalimat SPO (subjek,predikat,objek).

**Tabel 3.4 Kisi-kisi soal Pre-test**

Capaian Pembelajaran (CP)	Materi	Indikator Soal	Lavel Kognitif	Bentuk Soal	Normor Soal
Pada akhir fase A Peserta didik mampu menulis berbagai teks tentang diri, keluarga, dan/atau lingkungan dengan beberapa kalimat sederhana	Struktur kalimat SPO	Peserta didik mampu menyusun kalimat spo	C1	PG	1,2,3
		Peserta didk mampu mengenal kalimat spo yang benar	C2	PG	4,5,6
		Peserta didk mampu memaami struktur spo	C2	PG	7,8,9
		Peserta didik mampu memebdakan kalimat spo sederana	C2	PG	10,11,12
		Peserta didik membandingkan struktur kalimat spo dengan benar	C2	PG	13,14,15

<sup>61</sup> Nurul Musfirah and Akbar Rasyid, "Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes Dan Non Tes" 16, no. 1 (2025).

		Peserta didik mengurutkan kalimat spo pada gambar	C3	PG	16,17,18,
		Peserta didik menyusun kalimat dengan runtut menggunakan gambar	C3	PG	19,20

**Tabel 3.5 Kisi – Kisi Posttest**

Capaian Pembelajaran (CP)	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Normor Soal
Pada akhir fase A Peserta didik mampu menulis berbagai teks tentang diri, keluarga, dan/atau lingkungan dengan beberapa kalimat sederhana	Struktur kalimat SPO	Peserta didik mampu menyusun kalimat spo	C1	PG	1,2,3
		Peserta didik mampu mengenal kalimat spo yang benar	C2	PG	4,5,6
		Peserta didik mampu memaami struktur spo	C2	PG	7,8,9
		Peserta didik mampu memebdakan kalimat spo sederhana	C2	PG	10,11,12
		Peserta didik membandingkan struktur kalimat	C2	PG	13,14,15

		spo dengan benar			
		Peserta didik mengurutkan kalimat spo pada gambar	C3	PG	16,17,18,
		Peserta didik menyusun kalimat dengan runtut menggunakan gambar	C3	PG	19,20

## 2) Angket

Angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memeberikan pertanyaan tertulis kepada responden yang bisa disebut sebagai alat pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan tertulis atau daftar tulis, yang harus dijawab dengan tertulis.<sup>62</sup> Angket digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan para ahli materi, ahli media, ahli Pembelajaran dan respon peserta didik mengenai kelayakan media yang dibuat oleh peneliti.

### a) Angket Ahli Media

Angket validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik. Pengisian

<sup>62</sup> Endang Supriyadi, Maya Sofiana, and Redjeki Agoestyowati, "CBIS-Based Information System Strategy Analysis in Order to Improve Service Quality at the Serdang Post Office Using SWOT ( Case Study of Serdang Post Office )" 6, no. 2 (2022): 476–85, <https://doi.org/10.52362/jisicom.v6i2.961>.

angket dilakukan dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Tabel 3.6 Kisi-kisi validasi ahli media**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Aspek Desain Media</b>						
1.	Ilustrasi gambar pada media KOPUSUKA terlihat jelas dan menarik					
2.	Penggunaan kombinasi warna pada media sesuai dan menarik untuk dilihat					
3.	Tata letak (lapyout) susunan komponen media tersusun rapi					
4.	Tampilan media tidak terlalu monoton atau kosong					
5.	Media memiliki desain yang kreatif dan inovatif					
<b>B. Aspek Kualitas dan Ketahanan Media</b>						
6.	Pemilihan bahan media cukup kuat dan tidak mudah rusak					
7.	Bahan dan alat yang digunakan aman dan sesuai dnegan peserta didik					
8.	Media berfungsi dengan baik meskipun digunakan secara berulang					
9.	Media bisa disimpan dalam jangka panjang					
10.	Mudah disusun kembali setelah media digunakan					
<b>C. Aspek Kegunaan Media</b>						
11.	Media mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses Pembelajaran dikelas					
12.	Media mudah digunakan sebagai penyampaian materi					
13.	Media praktis dan mudah digunakan saat pembelajaran berlangsung					
14.	Media aman digunakan dan oprasikan oleh peserta didik					

15.	Media relevan digunakan sebagai pendukung utama dalam persiapan siswa menghadapi proses pembelajaran					
-----	--	--	--	--	--	--

b) Angket Ahli Materi

Angket validasi ahli materi diberikan kepada dosen dan guru Bahasa Indonesia yang berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media alat praga. Pengisian angket dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sudah disediakan.

**Tabel 3.7 Kisi-kisi validasi materi**

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Aspek Kelayakan Isi Materi</b>						
1.	Materi yang dikembangkan sesuai dengan Capaian) Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					
2.	Materi yang disajikan dalam media kopusuka telah sesuai untuk peserta didik kelas II SD/MI					
3.	Materi yang disajikan dapat menarik rasa keingintahuan peserta didik					
4.	Materi yang disajikan secara jelas dan mudah dipahami					
5.	Contoh kalimat SPO sederhana dan mudah dipahami					
6.	Penggunaan gambar/ilustrasi mendukung pemahaman peserta didik					
<b>B. Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
7.	Bahasa yang disajikan pada materi sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas II SD/MI					
8.	Istilah Subjek, Predikat, Objek dijelaskan dnegan jelas					
9.	Kalimat tidak terlalu Panjang dan kompleks					

10.	Penggunaan kalimat dalam materi sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar					
-----	---	--	--	--	--	--

Sumber : (Modifikasi BSKAP 2022)<sup>63</sup>

c) Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Angket Validasi ahli Pembelajaran dilakukan untuk menilai pada modul Pembelajaran yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan modul sebagai sumber belajar. Modul yang dirancang untuk mendukung siswa dalam belajar mandiri atau terstruktur sehingga modul yang dihasilkan dapat mendukung efektifitas Pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

**Tabel 3.8 Kisi-kisi validasi ahli media pembelajaran**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tujuan Pembelajaran (TP) dirumuskan dengan jelas, spesifik, dan selaras dengan materi kalimat SPO					
2.	Langkah-langkah pembelajaran (Kegiatan Pendahuluan, Inti, dan Penutup) disusun secara sistematis dan runtut					
3.	Pemilihan model/metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa MI dan mendukung					
4.	Langkah-langkah pembelajran tersusun secara runtut dan sistematis					
5.	Media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi SPO.					
6.	Kegiatan pembelajaran mendorong interaksi antara guru dan peserta didik.					
7.	Soal dan evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					

<sup>63</sup> “Modifikasi BSKAP,” 2022.

8.	Alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang dilakukan.					
9.	Pembelajaran secara keseluruhan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.					
10.	Modul memberikan panduan bagi guru untuk memberikan umpan balik yang efektif terhadap proses belajar siswa.					

*Sumber : (Modifikasi BSKAP, 2022)*

d) Angket Respon Peserta Didik

Angket ini dibuat yang akan ditujukan kepada peserta didik, angket ini dilakukan untuk melihat apakah penyajian media, materi sudah sesuai dan apakah dengan adanya media tersebut hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

**Tabel 3.9 Kisi-Kisi angket respon peserta didik**

No	Indicator
1.	Saya lebih mudah memahami kalimat SPO (subjek,predikat,objek) setelah belajar menggunakan KOPUSUKA
2.	Media KOPUSUKA membuat saya cepat mengingat kalimat SPO (subjek,predikat,objek)
3.	Media KOPUSUKA membantu saya memahami kalimat SPO (subjek,predikat,objek)
4.	Saya dapat menerapkan pengetahuan kalimat SPO dalam menulis kalimat
5.	Media KOPUSUKA membuat saya lebih fokus dan tertarik belajar kalimat SPO
6.	Warna, bentuk media membantu saya memahami Pelajaran dengan baik
7.	Media KOPUSUKA membuat aktif lebih berfikir dan menjawab Latihan kalimat SPO
8.	Saya merasa belajar kalimat SPO (subjek,predikat,objek) menjadi lebih mudah dan menyenangkan
9.	Penjelasan dan contoh pada media KOPUSUKA mudah saya pahami dengan baik
10.	Media KOPUSUKA membantu saya menilai dan memperbaiki kesalahan dalam penulisan kalimat SPO (subjek,predikat,objek)

## 5. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses yang dilakukan setelah semua data terkumpul. Kegiatan ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari uji kelayakan media KOPUSUKA SPO. Sementara itu, analisis kualitatif berfokus pada komentar dan saran dari para validator ahli, yang akan dijadikan pertimbangan dalam revisi media KOPUSUKA SPO. Berikut adalah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

### a. Analisis Data Angket Ahli

Instrument analisis akan terkumpul data berupa lembar angket validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon peserta didik yang didapatkan dari skala likert. Pada skala likert hasil skor dikategorikan sebagai berikut :

**Tabel 3.10 Kriteria Penskoran**

Kriteria	Skor
Sangat tidak sesuai	5
Tidak sesuai	4
Cukup sesuai	3
Sesuai	2
Sangat sesuai	1

Perolehan dari masing-masing validator akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$  : Jumlah skor

$n$  : Skor maksimal

Hasil penghitungan digunakan untuk menentukan kesimpulan kelayakan produk sesuai aspek yang diteliti. Berikut kalsifikasi kelayakan yang dibagi rata sesuai dengan 5 kategori pada skala likert. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media menurut klasifikasi Arikunto :

**Tabel 3.11 Kategori kelayakan**

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 20 %	Sangat Tidak Layak

*Sumber : Arikunto,2010*

b. Analisis Data Awal

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk menentukan apakah suatu data mengikuti pola distribusi normal. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai rata-rata berada di pusat distribusi, sementara median dan modus berada dalam kisaran yang wajar dan saling berdekatan. Dalam praktiknya, uji Shapiro–Wilk sering direkomendasikan untuk digunakan pada ukuran sampel yang relatif kecil, khususnya apabila jumlah sampel kurang dari 50, karena uji ini memiliki tingkat sensitivitas yang lebih baik dalam mendeteksi penyimpangan dari

distribusi normal.<sup>64</sup> Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 22 dengan taraf signifikan 0,05. Jika taraf signifikan hasil pengujian data menunjukkan  $>0,05$  maka data distribusi normal. Akan tetapi jika taraf signifikan.

- a) Tentukan taraf signifikan ( $\alpha$ ), biasanya 0,05
- b) Lakukan uji normalitas melalui SPSS — perhatikan kolom “Sig.” Atau “p-value” pada output.
- c) Interpretasi hasil :
  - (1) Jika  $p\text{-value} > \alpha$  (misalnya  $p > 0,05$ ) → gagal tolak hipotesis nol → data distribusi normal (normal distribusi).
  - (2) Jika  $p\text{-value} \leq \alpha$  (misalnya  $p \leq 0,05$ ) → artinya data tidak berdistribusi normal.
  - (3) Jika  $p > 0,05$  → data = normal distribusi
  - (4) Jika  $p \leq 0,05$  → data  $\neq$  normal distribusi

### c. Analisis Data Akhir

#### 1) Uji T (Paired Sampel t-test)

Uji ini berfungsi untuk membandingkan dua hasil pengukuran yang diperoleh dari subjek yang sama. Penggunaan *t-test* bertujuan untuk menentukan apakah perbedaan yang muncul antara kedua pengukuran tersebut memiliki makna secara statistik atau tidak.<sup>65</sup> Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan uji paired sampel t-test dengan menggunakan hipotesis dua arah. Uji dua arah ini untuk mengetahui nilai-

---

<sup>64</sup> Giatma Dwijuna Ahadi, Neni Nur, and Laili Ersela, “The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov,” 6, no. 1 (2023).

<sup>65</sup> Novita Sari Maria dkk., “Analisis Penerapan Rme Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Uji Paired Sample T- Test” 4, no. 3 (2025): 4648–53.

nilai rata-rata sampel berpasangan dengan kategori sama namun memiliki dua data. Uji T yang dilakukan peneliti menggunakan *IBM SPSS Statistic 22* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan produk, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan maka hasil uji coba akan dibandingkan dengan  $T_{tabel}$  dengan taraf 0,05 atau 5% sebagai berikut:

- a)  $H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan
- b)  $H_1$  : ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

- 1) Jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka hasilnya signifikan  $H_1$  diterima.
- 2) Jika  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  maka hasilnya nonsignifikan  $H_1$  di tolak

## 2) Uji N-Gain

Uji N-Gain merupakan tahapan selanjutnya setelah uji T. Uji N-Gain dilakukan untuk menunjukkan adanya peningkatan pemahaman sebelum dan sesudah diberikan penerapan modul yang dikembangkan. Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Data yang diujikan yaitu data hasil pretest dan posttest. Maka digunakan Gain standar pada rumus berikut :

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest}$$

Keterangan :

N- Gain : besar faktor gain

Skor pretest : nilai hasil akhir

Skor posttest : nilai hasil awal

Skor maksimal : nilai-nilai maksimal tes

Dalam penelitian ini setelah melihat hasil data dari pretest dan posttest maka N-Gain disesuaikan dengan kriteria keefektifan dari nilai normalitas Gain menurut Meltezer dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.12 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain**

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq n < 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah