

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru serta menguji apakah produk tersebut layak digunakan dan efektif dalam digunakan. Metode R&D juga bisa diartikan sebagai metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, membuat, dan memvalidasi produk yang dihasilkan. Dalam bidang pendidikan, produk yang dapat dikembangkan meliputi media pembelajaran, baik berupa cetak maupun non cetak, strategi, metode, pendekatan pembelajaran, serta berbagai hal lain yang mendukung proses belajar mengajar.⁷⁰

Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian umum yang hanya memberikan saran untuk perbaikan. Penelitian dan pengembangan justru menghasilkan produk yang bisa langsung digunakan. Jadi, bisa dikatakan penelitian dan pengembangan adalah cara penelitian yang bertujuan membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, seperti modul, media, perangkat keras, atau program perangkat lunak, sehingga produk itu bisa dipercayai. Dalam penelitian ini, peneliti

⁷⁰ Sugiyono, Dr. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D." (2013).

menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, yaitu *Research and Development* (R&D).

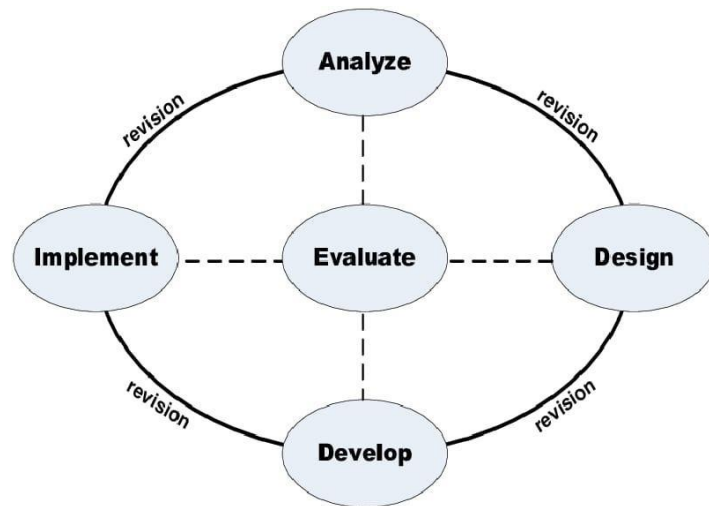
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Geo Scrapbook* pada materi Peta Bab “Tempat Tinggalku” di Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin. Hasil pengembangan media yang baik akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk yang berinovasi dan menguji keefektifan serta kelayakan produk. Pada penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu memecahkan masalah yang ada pada pelajaran IPAS di MI Nasyiatul Mubtadiin sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Model dan Prosedur Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu Pengembangan Media *Geo Scrapbook* pada Materi Peta Pelajaran IPAS Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah model pengembangan atau pendekatan desain sistem pembelajaran yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan dengan efektif dan efisien. Model ADDIE memiliki lima tahap pengembangan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan),

Development (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).⁷¹

Gambar 3. 1 Bagan Gambar Prosedur Penelitian ADDIE⁷²



Alasan peneliti memilih menggunakan pengembangan ADDIE dalam pengembangan adalah karena prosesnya sistematis dan terstruktur. Model ADDIE memberikan kerangka kerja yang jelas, langkah demi langkah, sehingga tidak ada tahap penting yang terlewat. Setiap komponen dalam model ADDIE dilakukan perbaikan secara langsung, sehingga dapat meningkatkan efektivitas hasil pembelajaran.

a. Analisis (*Analysis*)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE, tahap awalnya adalah menganalisis kebutuhan akan pengembangan produk baru seperti model, metode, media, atau bahan ajar, serta mengevaluasi kelayakan dan syarat-syarat yang diperlukan untuk pengembangan tersebut. Pada

⁷¹ Fitria Utami Ningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 Di Sd Muhammadiyah 22 Surabaya'.

⁷² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009)

tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang ada di lapangan agar dapat memahami inti dari permasalahan tersebut dan menemukan solusi yang tepat untuk diterapkan. Pada tahapan ini menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

b. Desain (*Design*)

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah proses yang dilakukan secara teratur dimulai dari pembuatan konsep dan isi dalam produk tersebut. Setiap bagian dari isi produk dibuat dalam bentuk rancangan. Petunjuk untuk menerapkan desain atau membuat produk ditulis dengan jelas dan terperinci. Pada tahap ini, rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar dalam proses pengembangan pada tahap berikutnya. Rancangan isi produk dimulai dengan membuat rancangan besar isi dalam bentuk *storyboard*.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti akan mewujudkan produk yang sudah dirancang. Produk tersebut dibuat sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Setelah pembuatan media pembelajaran selesai, langkah berikutnya adalah melakukan validasi dari para ahli untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan. Validasi dilakukan oleh tiga jenis ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

d. Implementasi (*Implementation*)

Langkah berikutnya yaitu implementasi dari media yang dikembangkan. Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE bertujuan untuk mendapatkan masukan mengenai produk yang sudah dibuat atau dikembangkan. Masukan awal atau masukan pada tahap awal evaluasi bisa didapatkan dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pembuatan produk. Penerapan produk dilakukan berdasarkan pada rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberikan masukan pada produk, sehingga perbaikan atau revisi dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk tersebut. Tujuan utama dari evaluasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai. Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi dari kegiatan implementasi, setelah produk yang dikembangkan diimplementasikan selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dari hasil implementasi sesuai yang diharapkan dan melakukan revisi.

C. Validasi Produk

a. Desain Validasi

Melakukan proses validasi adalah cara untuk mengumpulkan data atau informasi dari para ahli di bidangnya (validator) agar bisa mengevaluasi apakah media pembelajaran yang sudah dikembangkan bisa dianggap valid atau tidak. Artinya, desain produk yang dihasilkan dari penelitian ini harus terus diuji dan dinilai agar validitasnya diketahui dan bisa dipertanggungjawabkan. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan sebelum diterapkan secara luas. Hasil dari proses tersebut memberikan masukan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media *geo scrapbook*. Tingkat kelayakan dan kevalidan produk yang dibuat dapat dinilai berdasarkan hasil dari analisis kegiatan uji coba produk yang dilakukan.

b. Subyek Validasi

Subyek validasi Pengembangan Media *Geo Scrapbook* pada materi Peta Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MI Nasyiatul Mubtadiin terdiri dari ahli desain media, ahli materi yang berkompeten dalam materi pelajaran IPAS SD/MI, dan ahli pembelajaran IPAS SD/MI.

1) Ahli Desain Media

Ahli desain media adalah seorang yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran, berpengalaman dan memiliki wawasan tentang desain media pembelajaran dan merancang media pembelajaran. Peran ahli desain media sangat penting dalam

mengevaluasi apakah media itu layak digunakan dan memastikan media tersebut mampu menyampaikan pesan belajar dengan baik.

2) Ahli Materi

Ahli materi adalah yang berkompeten dalam materi pembelajaran, yang ahli dalam menguasai materi pembelajaran IPAS SD/MI, memiliki pengalaman di bidang materi IPAS SD/MI. Ahli materi bertugas untuk mengevaluasi kebenaran materi dan berbagai hal terkait dengan materi tersebut. Mereka menganalisis aspek penyajian materi seperti kurikulum atau standar isi, serta memastikan materi tersebut tepat, memadai, dan benar.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran untuk memvalidasi atau menguji keefektifan produk dan metode pembelajaran. Seorang yang bisa mengatur proses belajar mengajar, membimbing siswa, dan mengevaluasi hasil agar mengetahui pencapaian tujuan serta memperbaiki cara pengajarannya.

Tabel 3. 1 Kriteria Validator

Validator	Kriteria
Ahli Desain Media	1. Berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran.
	2. Memiliki wawasan tentang desain dan merancang media pembelajaran.
	3. Bersedia menjadi penguji dalam hal kemenarikan produk.
Ahli Materi	1. Berkompeten dalam bidang materi pembelajaran.
	2. Menguasai materi pembelajaran IPAS SD/MI.

	3. Memiliki pengalaman dibidang materi IPAS SD/MI.
Ahli Pembelajaran	1. Guru kelas IV SD/MI.
	2. Menguasai materi pembelajaran IPAS SD/MI kelas IV.
	3. Memahami karakteristik siswa di kelas IV SD/MI.

c. Jenis Data Validasi

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data-data tersebut diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh berbentuk angka yang didapat dari hasil penskoran kuesioner dalam bentuk persentase, digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan dan valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah jenis data yang berupa kata-kata atau ucapan. Untuk mendapatkan data kualitatif, kita bisa melakukan wawancara yang menghasilkan berbagai bentuk seperti komentar, kritik, saran, dan masukan dari validator.

d. Instrumen Data Validasi

Instrumen data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengukur suatu peristiwa alam atau sesuatu yang diamati, agar dapat memperoleh informasi. Instrumen validitas dilakukan dengan menggunakan

instrument penelitian berupa angket. Lembar validasi diisi oleh ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

1) Angket Desain Media

Angket ahli media penelitian ini berisikan mengenai kesesuaian dan kemenarikan tampilan media pembelajaran *Geo Scrapbook* yang akan dikembangkan untuk siswa kelas IV SD/MI. Validator ahli ahli media merupakan salah satu dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Media

	Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Soal
1. Aspek Kelayakan Praktis			
	Ketepatan jenis media yang mudah dioperasikan	1	1,2,3,4,6
	Mudah digunakan tidak membutuhkan alat khusus	1	
	Mudah dalam penggunaan media	1	
	Ketepatan media mudah dalam pengelolaannya	1	
	Ketepatan dalam pemilihan kekuatan dan ketahanan material kertas	1	
	Ketepatan dalam menyajikan desain hiasan kertas	1	
2. Aspek Kelayakan Teknis			
	Kesesuaian warna huruf dengan <i>background</i>	1	7,8,9,10,11, 12,13,14,15
	Kesesuaian pemilihan huruf agar bisa dibaca	1	
	Ketepatan pemilihan gambar	1	
	Kelengkapan petunjuk penggunaan	1	
	Mudah didapatkan dari sekitar	1	

Relevansi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	1	
Media mampu menyampaikan informasi dengan jelas	1	
Kemudahan dalam dipahami	1	
Susunan media terstruktur	1	

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrumen angket yang disusun oleh ahli media, akan dibuat sebuah alat ukur berupa angket yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media yang telah dibuat. Angket tersebut nantinya diisi oleh validator ahli media, yang dipilih karena memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai di bidangnya. Tujuannya adalah agar media yang dikembangkan dapat menjadi acuan yang tepat dan dapat diperbaiki jika diperlukan.

2) Angket Materi

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data dari penilaian ahli materi mengenai kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Angket ini juga digunakan untuk memperoleh data penilaian ahli materi mengenai kualitas media yang dikembangkan, berikut ini adalah kisi-kisi angket yang diberikan kepada ahli materi :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Soal
1.	Isi	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	1	1,2,3,4
		Luasnya cangkupan materi	1	
		Kesesuaiannya isi materi Terstruktur	1	
		Materi mudah dipahami	1	
2.	Tampilan	Kesesuaian materi dan gambar yang disertakan	1	5,6,7
		Kesesuaian penyajian urutan materi	1	
		Kesesuaian materi dengan bahan ajar yang digunakan	1	

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrumen angket dari ahli materi, maka akan dibuat sebuah instrumen berupa angket yang digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan layak digunakan. Angket yang sudah dibuat tersebut akan diisi oleh validator ahli materi, yang dipilih karena memiliki kemampuan dan keahlian di bidangnya. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan bisa menjadi pedoman yang tepat.

3) Angket Pembelajaran

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data dari penilaian ahli pembelajaran mengenai kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Angket ini juga digunakan untuk memperoleh data penilaian ahli pembelajaran mengenai kesesuaian media yang dikembangkan materi pembelajaran, berikut ini adalah kisi-kisi angket yang diberikan kepada ahli pembelajaran :

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No.	Indikator	Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Soal
1.	Komponen Perumusan Tujuan Pembelajaran	Kejelasan dalam Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	1	1,2,3
		Ketepatan dalam penjabaran Tujuan Pembelajaran	1	
		Kesesuaian Capaian Pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	1	
2.	Komponen Tampilan	Desain media <i>Geo Scrapbook</i> sangat menarik	1	4,5,6,7
		Bentuk tulisan mudah dipahami dan ukuran proporsional	1	
		Desain cover media <i>Geo Scrapbook</i> memiliki daya tarik yang menggambarkan isi atau materi yang disampaikan	1	
		Tampilan gambar dan komponen lainnya menarik dan mudah dipahami	1	
3.	Komponen Materi	Penyajian materi dalam media <i>Geo Scrapbook</i> mudah dipahami	1	8,9,10
		Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung konsep materi	1	
		Media <i>Geo Scrapbook</i> menambah wawasan untuk peserta didik dan mempermudah dalam belajar IPAS	1	
4.	Penggunaan Media dalam Kelas	Kejelasan isi media <i>Geo Scrapbook</i> dapat memudahkan pemahaman peserta didik di kelas	1	11,12

		Ketepatan durasi penggunaan media <i>Geo Scrapbook</i> sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia dalam kelas	1	
--	--	--	---	--

Berdasarkan tabel kisi-kisi angket yang dibuat oleh ahli pembelajaran, maka dibuat sebuah angket yang digunakan untuk menilai apakah media yang telah dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan. Angket tersebut akan diisi oleh validator yang merupakan ahli pembelajaran, karena memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai di bidangnya. Langkah ini dilakukan agar media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh peneliti.

e. Teknik Analisis Data Validasi

Data yang diperoleh dari lembar validasi adalah data kuantitatif, kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan bentuk interval. Skor penilaian dibagi ke dalam 5 kategori berdasarkan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media *geo scrapbook*, yaitu (1) sangat tidak valid, (2) tidak valid, (3) kurang valid, (4) valid, dan (5) sangat valid. Untuk mengetahui persentase kevalidan statistik penilaian media *geo scrapbook* digunakan rumus berikut :

$$P_v = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P_v	= Presentase validasi
$\sum X$	= Jumlah skor validasi
$\sum X_i$	= Jumlah skor validasi maksimum
100	= Konstanta

Dengan kriteria presentase kevalidan media *geo scrapbook* dikategorikan ke dalam tabel sebagai berikut⁷³ :

Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan *Geo Scrapbook*

Presentase	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Valid
61% - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup Valid
21 % - 40 %	Tidak Valid
≤ 20 %	Sangat Tidak Valid

D. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain uji coba kelompok dengan *one group pretest posttest*, yaitu tes dilakukan dua kali dalam satu kelas. . Tes pertama dilakukan sebelum media pembelajaran *geo scrapbook* diterapkan, sedangkan tes kedua dilakukan setelah media tersebut diterapkan. Hasil kedua tes tersebut dianalisis untuk membandingkan peningkatan kemampuan siswa, sehingga dapat ditentukan sejauh mana efektivitas media pembelajaran *geo scrapbook* yang dikembangkan. Berikut ini gambar dari desain *one group pretest-postest* ⁷⁴:

Tabel 3. 6 Desain Penelitian *One Group Pretest-Postest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan :

X = Perlakuan

⁷³ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik ...,242.

⁷⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2008).

O1 = Nilai sebelum perlakuan

O2 = Nilai sesudah perlakuan

b. Subyek Uji Coba

Subyek penelitian ini ialah peserta didik kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin :

1) Peserta Didik

Peserta didik kelas IV D MI Nasyiatul Muhtadiin sebagai subyek penelitian ini. Banyaknya peserta didik kelas IV D yang menjadi subyek penelitian ialah sebanyak 25 siswa.

c. Jenis Data Uji Coba

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D), peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

- 1) Data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat, bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan pencatatan dokumen yang dilakukan di MI Nasyiatul Muhtadiin.
- 2) Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dalam bentuk angka atau bilangan. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil soal pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur kemajuan siswa setelah menggunakan media *geo scrapbook*.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah :

1) Observasi

Observasi diartikan sebagai cara mengamati secara teratur tentang hal-hal yang dilihat. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi dari hasil pengamatan. Sebagai salah satu cara mengumpulkan data, observasi memiliki ciri yang berbeda dibandingkan metode lainnya seperti wawancara dan kuesioner. Sementara wawancara dan kuesioner membutuhkan komunikasi langsung dengan orang, observasi tidak hanya melibatkan orang, tetapi juga dilakukan terhadap benda-benda atau objek di alam. Observasi sebagai cara mengumpulkan data ini sering digunakan untuk melihat perilaku atau proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati dalam kondisi nyata.⁷⁵ Observasi dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran.

2) Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan data yang digunakan untuk memahami pendapat atau persepsi seseorang secara mendalam terkait masalah yang diteliti, terutama ketika

⁷⁵ Hasyim Hasanah, 'Teknik-Teknik Observasi', 21–46.

jumlah responden atau informan terbatas. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada satu orang atau beberapa orang yang terkait. Teknik ini memerlukan komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau responden yang menjadi penelitian.⁷⁶ Jadi, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Iklima Dara Larossa selaku guru IPAS kelas IV untuk mengetahui problematika dalam pembelajaran IPAS di MI Nasyiatul Muhtadiin.

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara bertanya dan menjawab. Proses ini berlangsung satu arah, artinya orang yang melakukan wawancara memberikan pertanyaan dan orang yang diwawancarai memberikan jawaban. Dalam wawancara, kedua pihak memiliki peran yang berbeda, dan peran tersebut tetap tidak berubah selama proses wawancara berlangsung. Berbeda dengan dialog, di mana kedua pihak saling bertukar peran dan fungsi setiap saat selama percakapan berlangsung. Wawancara merupakan cara yang efektif untuk mengungkap fakta-fakta dalam kehidupan, pikiran, dan perasaan

⁷⁶ Sulaiman Saat ; Siiti Mania. Pengantar Metodologi Penelitian.

seseorang mengenai berbagai aspek kehidupan.⁷⁷ Teknik wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk memahami informan secara lebih dalam. Wawancara tidak terstruktur ini bertujuan mengumpulkan data mengenai proses pembelajaran IPAS terkait materi peta. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan sebagai sumber data dengan mengunjungi guru kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin.

3) Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah cara untuk mengumpulkan data dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada orang yang ditanya agar mereka menjawab. Angket merupakan metode pengumpulan data secara tidak langsung, artinya peneliti tidak bertanya langsung kepada responden. Dalam angket terdapat beberapa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direaksi oleh responden.⁷⁸ Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada ahli media untuk menilai produk pengembangan ini, ahli materi, ahli pembelajaran, serta kuesioner motivasi siswa. Untuk mengetahui tingkat efektifitas media yang dikembangkan.

1) Kuesioner Motivasi Siswa

Kuesioner ini diberikan kepada siswa saat mereka mengikuti pre-test dan post-test. Kuesioner ini

⁷⁷ Sulaiman Saat ; Siiti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 2020. Pengantar Metodologi Penelitian.

⁷⁸ Sulaiman Saat ; Siiti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian*

digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai motivasi siswa dalam belajar menggunakan media *Geo Scrapbook* yang akan dikembangkan. Hasil dari kuesioner ini akan membantu peneliti memahami tingkat motivasi siswa terhadap media tersebut. Data yang diperoleh sangat penting bagi peneliti dalam memperbaiki dan menyempurnakan pengembangan media pembelajaran.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar

Siswa

No.	Indikator	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Adanya hasrat dan keinginan	Mengerjakan tugas tepat waktu	1,2,3	8
		Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai	4,5,6	
		Ulet dalam Menghadapi kesulitan belajar	7,8	
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu	9,10,11	4
		Minat dalam belajar	12	
3.	Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan	Upaya untuk meraih cita-cita	13,14	4
		Ketekunan dalam Belajar	15,16	
4.		Ganjaran dan Hukuman	17,18	3

	Adanya penghargaan belajar	Mendapat pujian	19	
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatifitas dalam penyampaian materi	20,21,22	3
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat Belajar	23,24,25	
Jumlah			25	

Pedoman untuk menentukan skala pengukuran dalam kuesioner menggunakan Skala Likert. Terdapat lima pilihan jawaban dengan kategori sebagai berikut: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Kuesioner tentang motivasi belajar siswa akan diubah menjadi angka berupa persentase dengan menggunakan skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana responden setuju atau tidak terhadap setiap jawaban yang diberikan. Hasil dari lembar kuesioner motivasi siswa tersebut akan dianalisis dengan metode deskriptif persentase, menggunakan rumus tertentu.

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

Keterangan :

P = Angka presentase

f = Jumlah skor hasil penelitian

N = Skor maksimal

Skala yang digunakan untuk memahami persentase nilai respons siswa dapat dilihat pada tabel berikut ⁷⁹:

Tabel 3. 8 Kriteria Motivasi Belajar Siswa

No.	Presentase	Kriteria Motivasi
1.	80 % - 100 %	Sangat Tinggi
2.	66 % - 79 %	Tinggi
3.	56 % - 65 %	Cukup
4.	41 % - 55 %	Rendah
5.	0 % - 40 %	Sangat Rendah

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk mengumpulkan data yang sudah ada, sudah terjadi, atau data sekunder. Peneliti hanya perlu mengambil atau menyalin data yang sudah tersedia dan relevan dengan 89tatisti penelitian. Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, serta gambar dalam bentuk laporan dan penjelasan yang dapat mendukung proses penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data lalu dianalisis. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan berupa gambar atau foto yang terkait dengan hasil belajar peserta didik di kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin.

⁷⁹ Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan Dan Peneliti Pemula (Bandung: Alfabeta, 2013).84

e. Teknik Analisis Data Uji Coba

Analisis data hasil uji coba dilakukan agar dapat mengetahui hasil yang diperoleh dari uji coba tersebut. Cara menganalisis data harus sesuai dengan tujuan penelitian dan jenis data yang sedang dianalisis.

a) Analisis keefektifan dalam meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media *Geo Scrapbook*

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah awal penting dalam analisis data untuk memastikan bahwa asumsi distribusi normal terpenuhi, sehingga hasil analisis menjadi valid. Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah variable yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak, dan juga untuk memilih antara menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik saat melakukan pengujian hipotesis. Jika jumlahnya sampel kurang dari 50, maka uji normalitas yang harus diuji adalah memakai *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas dilakukan dengan *IBM SPSS Statistic 22* dengan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah:

(a) Jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

(b) Jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

2. Uji Paired Sample t-test

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara dua sampel. Dalam penelitian dan pengembangan ini, data yang diuji adalah data *pretest* dan *posttest* dari subyek penelitian. Data ini dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* sampel kecil yang berhubungan ($N < 30$) untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, yang artinya apakah ada pengaruh motivasi siswa setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *Geo Scrapbook*.

Uji *paired sample t-test* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic 25*. Untuk menentukan apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan produk yang dikembangkan, hasil uji coba dibandingkan dengan nilai t yang sesuai dengan signifikansi $\alpha = 5\%$.

Rumusan hipotesis yang diambil peneliti yaitu :

H₀ : Tidak ada perubahan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Dengan pengambilan keputusan jika t hitung $>$ t tabel maka hasilnya signifikan H_o ditolak dan H_a diterima, dan jika t hitung $<$ t tabel maka hasilnya signifikan artinya H_o diterima dan H_a ditolak.

3. Uji N-Gain

Dalam analisis uji coba, peneliti memperhatikan pemahaman peserta didik dengan melihat hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik selama penggunaan media *Geo Scrapbook*. Hasil tersebut dapat dihitung menggunakan rumus N-Gain dengan rincian sebagai berikut :

$$gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ minimal - skor\ pretest}$$

Uji N-Gain dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* 25. Untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan, hasil uji coba dihitung berdasarkan selisih nilai sebelum *pretest* dan sesudah *posttest*. Hasil persentase N-Gain yang diperoleh kemudian dikonifikasikan dengan kriteria pembagian skor Gain untuk mengetahui

sejauh mana produk tersebut mampu meningkatkan pemahaman atau hasil belajar peserta didik. Untuk melihat kriteria besarnya peningkatan skor N-gain, maka dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 9 Kategori Tafsiran Efektivitas

N-Gain

Rentang	Kriteria Peningkatan
$n\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 > n\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$n\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

Media yang akan dikembangkan dinyatakan efektif apabila skor sesuai tabel di bawah ini :

Tabel 3. 10 Karakter Skor

No.	Presentase (%)	Kategori
1.	< 40	Tidak Efektif
2.	40-55	Kurang Efektif
3.	56-75	Cukup Efektif
4.	> 76	Efektif