

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan 4D (Four-D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini mencakup empat tahapan utama: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*).

Penggunaan metode penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan serta melakukan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang diarahkan pada proses menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakannya sehingga produk tersebut dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.⁸⁴ Pada penelitian ini, pelaksanaan pengembangan difokuskan sampai tahap *Develop* yang mencakup validasi ahli dan uji coba terbatas, sedangkan tahap *Disseminate* disusun dalam bentuk rencana penyebaran.

Model pengembangan 4D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel terdiri atas empat tahapan yang saling berkaitan dan dilaksanakan secara sistematis. Setiap tahapan memiliki fungsi dan tujuan tertentu dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.

dengan kebutuhan pengguna. Adapun tahapan dalam model 4D meliputi sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis berbagai kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan serangkaian kegiatan, seperti analisis awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan, analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui kebutuhan, kemampuan, dan kondisi belajar siswa, serta analisis materi dan kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan media pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga dirumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga pengembangan media dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan proses penyusunan rancangan awal produk berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemilihan bentuk dan format media yang dianggap paling sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, disusun desain awal atau *prototype* media yang akan dikembangkan, termasuk perancangan alur cerita, penokohan, tampilan visual, serta unsur-unsur pendukung lainnya yang terdapat dalam buku cerita bergambar. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen

penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh data selama proses validasi dan uji coba produk.

3. *Develop (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan yang telah disusun menjadi produk yang siap digunakan. Produk yang telah dibuat kemudian melalui proses validasi oleh para ahli, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, guna menilai kesesuaian isi, kualitas tampilan, serta kejelasan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Masukan dan saran yang diperoleh dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Setelah melalui tahap validasi, media selanjutnya diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

4. *Disseminate (Penyebaran)*

Tahap penyebarluasan merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan produk kepada pengguna dalam cakupan yang lebih luas. Kegiatan pada tahap ini umumnya meliputi sosialisasi, distribusi, serta penerapan produk pada lingkungan pembelajaran yang lebih besar guna mengetahui efektivitas dan kebermanfaatannya secara luas. Namun, dalam penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilaksanakan secara penuh. Tahapan tersebut hanya disusun dalam bentuk perencanaan penyebaran produk karena keterbatasan waktu, biaya, serta ruang lingkup penelitian. Meskipun

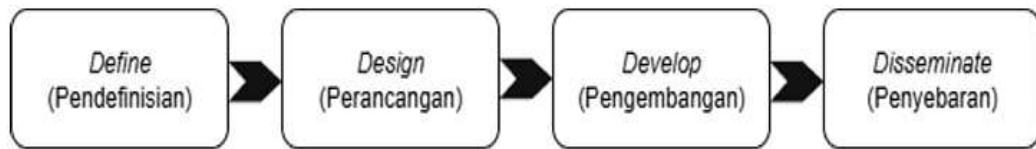
demikian, hasil pengembangan yang telah dinyatakan layak tetap memiliki potensi untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut pada penelitian berikutnya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D (*Four-D Model*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974).⁸⁵ Model tersebut dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang tersusun secara sistematis, terstruktur, dan berkesinambungan, sehingga mampu memberikan pedoman yang jelas dalam proses pengembangan suatu produk pembelajaran. Tahapan dalam model 4D meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berurutan, dimulai dari kegiatan identifikasi dan analisis kebutuhan peserta didik serta permasalahan pembelajaran, dilanjutkan dengan penyusunan rancangan produk, proses pengembangan dan validasi produk, hingga tahap penyebaran produk kepada pengguna yang lebih luas. Melalui penerapan model ini, proses pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara terarah sehingga produk yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun tahapan model 4D yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan pada gambar berikut:

⁸⁵ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* (Bloomington: Indiana University, 1974), 6–9.

Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan 4D



Setiap tahap dalam model tersebut memiliki fungsi tersendiri dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang layak. Penjelasan masing-masing tahap diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang bertujuan menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis, yaitu:

a) Analisis Awal

Analisis awal, yaitu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS di kelas III MI YPSM Tawangrejo, khususnya pada materi tradisi dan budaya, melalui wawancara dengan Ibu Putri Nur Hasanah, S.Pd. selaku wali kelas III B serta observasi proses pembelajaran. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa materi selama ini hanya diajarkan dengan berpedoman pada buku teks yang dirasa berat dan membosankan, belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, serta banyak peserta didik yang belum mengenal tradisi keluarganya sendiri.

b) Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang kondisi, kebutuhan, dan

tahap perkembangan peserta didik kelas III MI YPSM Tawangrejo sebagai sasaran utama pengembangan media. Analisis ini mencakup beberapa aspek berikut:

1) Aspek perkembangan kognitif

Peserta didik kelas III MI YPSM Tawangrejo umumnya berusia 8–9 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak pada rentang usia tersebut berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*), yaitu tahap ketika anak mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat nyata, namun masih kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak.⁸⁶ Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang didukung oleh benda nyata, gambar, ilustrasi, atau pengalaman langsung. Implikasinya, materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa yang bersifat abstrak (mengandung nilai, simbol, dan makna upacara) perlu disajikan melalui media yang konkret dan visual.

2) Aspek perkembangan sosial emosional

Peserta didik usia kelas III berada pada masa pertengahan anak (*middle childhood*) yang ditandai oleh meningkatnya kemampuan bekerja sama, rasa ingin tahu yang besar, dan keinginan mengenal lingkungan di luar dirinya. Desmita menyebutkan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki

⁸⁶ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972), 96–105; lihat juga Leny Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152.

karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.⁸⁷ Karakteristik ini menjadi dasar bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya bersifat interaktif, dapat digunakan secara klasikal maupun individu, dan mengandung elemen yang menggugah rasa ingin tahu anak.

3) Aspek gaya belajar

Berdasarkan hasil observasi awal di MI YPSM Tawangrejo, peserta didik kelas III menunjukkan kecenderungan gaya belajar **visual** yang dominan. Mereka lebih antusias dan mudah memahami materi yang disajikan dengan dukungan gambar, warna cerah, dan tampilan visual yang menarik dibandingkan teks panjang tanpa ilustrasi. DePorter dan Hernacki menyatakan bahwa anak dengan gaya belajar visual cenderung memerlukan media yang menampilkan gambar, diagram, atau ilustrasi untuk dapat menyerap informasi secara efektif.⁸⁸

4) Aspek kemampuan membaca

Peserta didik kelas III MI YPSM Tawangrejo umumnya sudah memiliki kemampuan membaca lancar pada level dasar, namun belum mampu membaca teks padat dengan kosakata yang kompleks. Oleh karena itu, narasi pada media perlu menggunakan kalimat sederhana, kosakata yang familier, dan kalimat pendek

⁸⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 35–36.

⁸⁸ Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2007), 116–117.

agar dapat dipahami dengan nyaman. Selain itu, istilah-istilah berbahasa Jawa perlu disertai penjelasan singkat dalam glosarium.

5) Aspek latar belakang sosial budaya

Peserta didik kelas III MI YPSM Tawangrejo tinggal di Dusun Tawangrejo, Desa Mukuh, Kecamatan Kayen Kidul, Kabupaten Kediri, yaitu lingkungan masyarakat Jawa yang masih mempraktikkan tradisi siklus kehidupan keluarga seperti *tingkeban*, *sepasaran*, *selapanan*, *tedak siten*, *khitan*, dan pernikahan adat. Walaupun demikian, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mengenal tradisi tersebut secara sadar, padahal banyak di antara mereka pernah mengalami atau menghadiri upacara tersebut bersama keluarga. Kesenjangan antara pengalaman empirik dengan pemahaman konseptual inilah yang menjadi dasar pentingnya pengembangan media yang dapat menjembatani keduanya.

c) Analisis materi dan kurikulum

Analisis materi dan kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan kurikulum yang berlaku di MI YPSM Tawangrejo, yaitu Kurikulum Merdeka. Analisis dilakukan dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase B sebagaimana tercantum dalam Salinan Lampiran II Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen

Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.⁸⁹

Berdasarkan dokumen tersebut, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B (Kelas 3 dan 4 SD/MI) pada elemen pemahaman IPAS adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran⁹⁰

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada akhir fase B, peserta didik memahami keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, serta upaya pelestariannya.	1. Peserta didik kelas III SD/MI mampu mengidentifikasi tahapan siklus kehidupan dalam tradisi keluarga Jawa setelah membaca buku cerita bergambar dan berdiskusi bersama guru dengan menyebutkan minimal 4 tahapan secara berurutan.
Peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan saling membutuhkan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Mereka mampu menjelaskan tugas,	2. Peserta didik kelas III SD/MI mampu menjelaskan makna dan tujuan dari setiap tradisi siklus kehidupan dalam keluarga Jawa melalui kegiatan tanya jawab dan pengamatan gambar ilustrasi dengan bahasa sendiri secara tepat.

⁸⁹ Salinan Lampiran II Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka (Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek, 2024).

⁹⁰ BSKAP Kemendikbudristek, “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–C,” dalam Lampiran II Keputusan Kepala BSKAP No. 032/H/KR/2024, 124.

peran, dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga atau warga sekolah, dan mengidentifikasi kebutuhan keluarga atau sekolah dalam upaya meningkatkan kesejahteraan	3. Peserta didik kelas III SD/MI mampu memberikan contoh sederhana cara melestarikan tradisi dan budaya di lingkungan keluarga Jawa melalui kegiatan diskusi kelompok dengan menyebutkan minimal 1 contoh yang relevan.
--	---

Berdasarkan CP tersebut, peneliti memilih cuplikan capaian yang relevan dengan materi pengembangan, yaitu “Keragaman Budaya, Kearifan Lokal, Sejarah Keluarga Dan Masyarakat Tempat Tinggalnya, Serta Upaya Pelestariannya”. Cuplikan ini menjadi dasar bagi penyusunan Tujuan Pembelajaran (TP) yang lebih spesifik.

Perumusan ketiga TP tersebut menggunakan formula ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*) yang dikemukakan oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino, yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran yang baik harus mencakup empat unsur: siapa yang belajar (*audience*), perilaku yang diharapkan (*behavior*), kondisi pencapaian (*condition*), dan tingkat penguasaan (*degree*).⁹¹ Selain itu, perilaku yang diharapkan diturunkan dari level kognitif Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl, mulai dari mengidentifikasi (C1–C2), menjelaskan (C2), hingga memberikan contoh (C3).⁹²

⁹¹ Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*, edisi ke-7 (New Jersey: Pearson Education, 2002), 32–34.

⁹² Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), 31.

d) Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan langkah akhir tahap *Define* yang bertujuan menjabarkan hasil analisis kurikulum dan materi menjadi rumusan tujuan yang spesifik, terukur, dan dapat dicapai melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Perumusan dilakukan dengan mengacu pada formula *ABCD* (*Audience, Behavior, Condition, Degree*) sebagaimana dikemukakan Heinich dkk., serta level kognitif Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl.⁹³

Hasil perumusan menghasilkan tiga tujuan pembelajaran berikut:

1) TP-1 (Tahap C1–C2: Mengidentifikasi)

Peserta didik kelas III SD/MI (A) mampu mengidentifikasi tahapan siklus kehidupan dalam tradisi keluarga Jawa (B) setelah membaca buku cerita bergambar JARITAN dan berdiskusi bersama guru (C) dengan menyebutkan minimal 4 tahapan secara berurutan (D).

2) TP-2 (Tahap C2: Menjelaskan)

Peserta didik kelas III SD/MI (A) mampu menjelaskan makna dan tujuan dari setiap tradisi siklus kehidupan dalam keluarga Jawa (B) melalui kegiatan tanya jawab dan pengamatan gambar ilustrasi dalam buku cerita bergambar JARITAN (C) dengan bahasa sendiri secara tepat (D).

3) TP-3 (Tahap C3: Menerapkan/Memberikan contoh)

⁹³ Robert Heinich dkk., *Instructional Media and Technologies for Learning*, edisi ke-7 (New Jersey: Pearson Education, 2002), 32–34; Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing* (New York: Longman, 2001), 31.

Peserta didik kelas III SD/MI (A) mampu memberikan contoh sederhana cara melestarikan tradisi dan budaya di lingkungan keluarga Jawa (B) melalui kegiatan diskusi kelompok setelah membaca buku cerita bergambar JARITAN (C) dengan menyebutkan minimal 1 contoh yang relevan (D).

Ketiga tujuan pembelajaran tersebut disusun secara hierarkis sesuai dengan tingkat kognitif yang diharapkan, mulai dari ranah mengidentifikasi (C1–C2), menjelaskan (C2), hingga memberikan contoh atau menerapkan (C3). Dengan demikian, melalui media buku cerita bergambar JARITAN, peserta didik diharapkan tidak hanya mengenal tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa secara nominal, tetapi juga memahami maknanya dan dapat mengambil tindakan konkret untuk turut melestarikannya.

Rumusan tujuan pembelajaran ini sekaligus menjadi acuan utama dalam penyusunan alur cerita dan struktur isi buku cerita bergambar JARITAN, penyusunan indikator penilaian pada lembar validasi ahli materi, serta penyusunan pedoman wawancara untuk menggali tanggapan peserta didik pada uji coba terbatas.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini mencakup perancangan awal produk media pembelajaran, antara lain:

- a) Menentukan bentuk media pembelajaran, yaitu buku cerita bergambar cetak yang sesuai dengan materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa pada mata pelajaran IPAS kelas III.

- b) Menyusun kerangka materi serta merancang alur cerita dan tokoh, yaitu tokoh Bima dan Kakek Prapto, beserta *storyboard* tampilan buku, mulai dari sampul, bagian pengenalan, materi tradisi (tingkeban, sepasaran, selapanan, tedak siten, khitan, dan pernikahan adat), kolom “Tahukah Kamu”, glosarium, hingga kegiatan refleksi.
- c) Menyusun instrumen penelitian, yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli materi, serta pedoman wawancara untuk menggali tanggapan peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Membuat produk media pembelajaran buku cerita bergambar JARITAN (Jelajah Cerita Nusantara) menggunakan aplikasi desain Canva berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian dicetak dalam bentuk buku.
- b) Melakukan validasi produk oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan.
- c) Melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi para ahli.
- d) Melaksanakan uji coba terbatas kepada 15 peserta didik kelas III untuk memperoleh tanggapan terhadap media. Tanggapan peserta didik digali melalui pertanyaan/wawancara langsung secara lisan agar jawaban yang diperoleh lebih bervariasi dan sesuai dengan apa yang benar-benar dirasakan peserta didik.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran pada penelitian ini disusun dalam bentuk rencana penyebaran dan belum dilaksanakan secara menyeluruh. Rencana penyebaran tersebut meliputi:

- a) Menyerahkan produk media pembelajaran buku cerita bergambar JARITAN kepada guru kelas III MI YPSM Tawangrejo sebagai pengguna utama.
- b) Melakukan sosialisasi penggunaan media kepada guru agar media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.
- c) Memperluas penyebaran kepada guru atau sekolah lain yang setingkat sebagai tindak lanjut pengembangan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keterpakaian media pembelajaran buku cerita bergambar JARITAN yang dikembangkan. Uji coba menjadi bagian penting dalam tahap *Develop* (Pengembangan) pada model 4D, karena berfungsi untuk memperoleh masukan, saran, serta data sebelum media dinyatakan layak digunakan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas.

a) Tahap Validasi

Sebelum diujicobakan, media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi oleh tiga kelompok ahli untuk menilai kelayakannya, yaitu:

- 1) Ahli media, untuk menilai aspek tampilan dan desain media, seperti pemilihan huruf, warna, kualitas gambar/ilustrasi, desain sampul, dan tata letak.
- 2) Ahli bahasa, untuk menilai ketepatan dan kesesuaian penggunaan bahasa, seperti ketepatan ejaan, kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia, serta kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 3) Ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi media dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, kebenaran konsep, serta kelengkapan materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa.

Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai acuan perbaikan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

b) Tahap Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari para ahli, dilakukan revisi terhadap media pembelajaran untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan, agar produk yang dihasilkan menjadi lebih layak sebelum digunakan.

c) Tahap Uji Coba Terbatas

Setelah divalidasi dan direvisi, media pembelajaran diujicobakan secara terbatas kepada 15 peserta didik kelas III MI YPSM Tawangrejo. Pada tahap ini, peneliti menggali tanggapan peserta didik terhadap media melalui pertanyaan/wawancara langsung secara lisan untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan pemahaman, dan kebermanfaatan media dari sudut pandang pengguna.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas:

- 1) Para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang berasal dari kalangan dosen atau guru yang berkompeten di bidangnya, sebagai validator kelayakan media.
- 2) Peserta didik kelas III MI YPSM Tawangrejo, sebanyak 15 peserta didik, yang dilibatkan dalam uji coba terbatas untuk memberikan tanggapan terhadap media.
- 3) Wali kelas III, yang dilibatkan untuk memberikan informasi awal serta tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu:

a) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta saran dan komentar dari para ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi). Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari tanggapan peserta didik terhadap media yang digali melalui pertanyaan/wawancara langsung saat uji coba. Data ini digunakan untuk mengetahui kualitas media serta menjadi dasar perbaikan produk.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor penilaian para ahli melalui lembar validasi menggunakan skala Likert. Data ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran secara numerik.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada wali kelas untuk menggali permasalahan dan kebutuhan pembelajaran, serta kepada peserta didik kelas III MI YPSM Tawangrejo untuk memperoleh tanggapan secara langsung terhadap media yang dikembangkan. Wawancara kepada peserta didik dilakukan menggunakan pedoman pertanyaan terbuka agar jawaban yang diperoleh lebih bervariasi.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kondisi nyata proses pembelajaran serta perilaku dan keterlibatan peserta didik di kelas, khususnya pada saat pembelajaran materi tradisi dan budaya. Observasi dilakukan pada saat studi pendahuluan sebagai dasar analisis kebutuhan. Sugiyono menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk mendapatkan data yang akurat tentang perilaku, kondisi, dan aktivitas yang terjadi di lapangan.⁹⁴ Riduwan menambahkan bahwa pedoman observasi yang baik perlu disusun secara terstruktur dengan menetapkan aspek-aspek yang akan diamati agar data yang diperoleh konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.⁹⁵

⁹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 145–146.

⁹⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), 30.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah observasi non-partisipatif terstruktur, yaitu peneliti hanya mengamati tanpa terlibat langsung dalam pembelajaran, dan menggunakan pedoman pengamatan yang sudah disusun sebelumnya. Adapun kisi-kisi pedoman observasi yang digunakan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Studi Pendahuluan.⁹⁶

No	Aspek Yang Diamati	Indikator
1	Kondisi proses pembelajaran	Metode mengajar yang digunakan gurub. Media dan bahan ajar yang digunakanc. Suasana kelas selama pembelajaran berlangsung.
2	Aktivitas peserta didik	Keaktifan peserta didik bertanya/menjawabb. Tingkat konsentrasi peserta didikc. Respons terhadap materi yang disampaikan.
3	Kesesuaian materi dengan media	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan gurub. Daya dukung media terhadap pemahaman peserta didik.
4	Pengenalan peserta didik terhadap tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa	Pengenalan istilah tradisi (tingkeban, sepasaran, dst.)b. Pemahaman makna setiap tradisic. Kemampuan menghubungkan tradisi dengan pengalaman keluarga.
5	Ketertarikan terhadap bahan bacaan visual	Respons peserta didik terhadap bacaan bergambarb. Respons terhadap bacaan tanpa gambar.

⁹⁶ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), 40.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi berfungsi untuk memperkuat temuan penelitian dan memberikan bukti pelaksanaan uji coba produk.

4. Angket

Angket dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Lembar validasi disusun menggunakan skala Likert 1–5 dan ditujukan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Selain lembar validasi, peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk menggali tanggapan peserta didik. Adapun kisi-kisi seluruh instrumen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media⁹⁷

Aspek	Indikator	No. Butir
Kelayakan Desain	Tata letak teks dan gambar	1
	Ilustrasi menarik dan sesuai dengan tema cerita	2
	Warna menarik dan tidak terlalu mencolok	3
	Ukuran huruf sesuai untuk anak kelas 3	4
	Alur cerita sesuai dengan perkembangan anak kelas 3	5
	Ilustrasi mendukung pemahaman cerita	6
	Penyajian cerita menarik minat anak	7
	Penempatan teks mudah dibaca	8

⁹⁷ Decker F. Walker dan Robert D. Hess dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 175–176; Badan Standar Nasional Pendidikan, *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran* (Jakarta: BSNP, 2014), 5–7.

Kelayakan Media	Kelengkapan alur materi yang disajikan dalam media	9
	Media aman digunakan siswa kelas 3	10
	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	11
	Media mudah dan praktis digunakan dan dibawa berpindah-pindah	12
	Media masih relevan digunakan di tahun-tahun selanjutnya	13

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa⁹⁸

Aspek	Indikator	No. Butir
Kelayakan Desain	Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan perkembangan anak kelas 3	1
	Kalimat mudah dipahami tanpa memerlukan penjelasan tambahan	2
	Menggunakan kosakata yang umum dan sesuai untuk usia anak kelas 3	3
	Tidak mengandung kata/kalimat yang ambigu dan multitafsir	4
	Struktur kalimat konsisten dan sesuai dengan kaidah bahasa	5
	Penggunaan tanda baca yang tepat	6
	Kalimat memiliki panjang yang sesuai untuk pembaca anak kelas 3	7

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi⁹⁹

	Indikator	No. Butir
Kesesuaian dengan Kurikulum	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1
	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	2
	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	3
Kebenaran Materi	Ketepatan konsep tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa	4

⁹⁸ BSNP, *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*, 8–10; Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), 158–160.

⁹⁹ BSNP, *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*, 4; Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 39.

Penyajian Materi	Kelengkapan materi (tingkeban, hingga pernikahan adat Jawa)	5
	Kedalaman materi sesuai jenjang kelas III	6
	Kejelasan penyajian materi	7
Penyajian Materi	Keruntutan penyajian materi	8
	Kemampuan menumbuhkan pengenalan tradisi dan budaya	9

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Tanggapan Peserta Didik¹⁰⁰

No	Aspek	Pertanyaan
1	Ketertarikan	Apakah kamu senang membaca buku cerita ini? Mengapa?
2	Kemenarikan gambar	Apakah gambar dalam buku ini menarik bagimu?
3	Kemudahan pemahaman	Apakah kamu mudah memahami cerita dan isi buku ini?
4	Bagian yang disukai	Tradisi atau bagian mana yang paling kamu suka?
5	Kesulitan	Apakah ada kata atau bagian yang sulit kamu pahami?
6	Kebermanfaatan	Apakah kamu menjadi lebih mengenal tradisi keluargamu setelah membaca buku ini?
7	Minat	Apakah kamu ingin membaca buku seperti ini lagi?

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh selama penelitian, baik data kualitatif maupun kuantitatif, agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

¹⁰⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 3–4; Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, 40–41.

1. Analisis Kelayakan Media

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil penilaian para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Data penilaian diperoleh melalui lembar validasi yang disusun menggunakan skala Likert. Skala penilaian kelayakan media yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Skala Likert

Skor	Kategori Penilaian
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Data hasil penilaian dari para ahli kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata menggunakan rumus berikut:¹⁰¹

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: $\bar{x}$ = skor rata-rata; $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh;
 n = jumlah butir penilaian.

Selanjutnya, skor rata-rata yang diperoleh diubah ke dalam kategori kelayakan seperti pada tabel berikut:¹⁰²

¹⁰¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 137–138.

¹⁰² Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 110–112.

Tabel 3.8 Interval dan Kategori Skor Kelayakan

Interval Skor	Kategori Kelayakan
4,21 – 5,00	Sangat Layak
3,41 – 4,20	Layak
2,61 – 3,40	Cukup Layak
1,81 – 2,60	Kurang Layak
1,00 – 1,80	Tidak Layak

Berdasarkan tabel interval di atas, media pembelajaran Buku Cerita Bergambar JARITAN dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh skor rata-rata minimal 3,41, yaitu berada pada kategori “Layak” atau “Sangat Layak”. Sebaliknya, apabila skor rata-rata yang diperoleh kurang dari 3,41 (berada pada kategori “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, atau “Tidak Layak”), maka media masih memerlukan revisi sebelum dapat digunakan dalam pembelajaran. Interval skor pada tabel di atas diperoleh dari rumus pembagian rentang (skor maksimum dikurangi skor minimum dibagi jumlah kategori: $(5-1)/5 = 0,80$).

2. Analisis Data Kualitataif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan meninjau komentar, masukan, dan saran dari para validator, serta tanggapan peserta didik yang diperoleh melalui wawancara langsung pada saat uji coba. Tanggapan peserta didik dianalisis secara deskriptif dengan cara merangkum, mengelompokkan, dan menyimpulkan jawaban mereka. Hasil analisis kualitatif ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media sekaligus memperkuat kesimpulan mengenai kelayakan media yang dikembangkan.