

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi memproses dengan maksud menetapkan dasar empiris untuk mengkreasikan produk pembelajaran dan non pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang sudah ada.¹

Menurut Sugiyono pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien.²

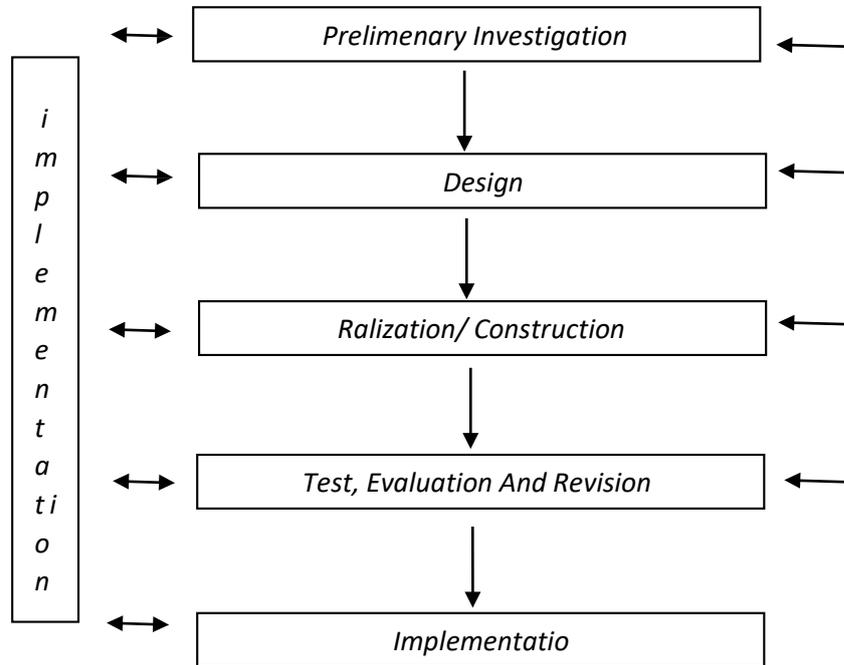
Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud pengembangan adalah metode penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan dan juga meningkatkan kualitas suatu produk berdasarkan sistem dan analisa yang tepat guna memaksimalkan hasil dari sebuah tujuan.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model plomp. Karena model penelitian ini memiliki langkah langkah yang fleksibel dan sederhana, serta pada setiap langkahnya sudah memuat pengembangannya yang dapat disesuaikan. Menggunakan model pengembangan plomp dalam penelitian ini, desain prodek melewati beberapa kali penilaian,

¹ Rita C. Kilen, *Design And Development Research*, (London: Lawrance Erlbaum Associates Inc, 2007), 1.

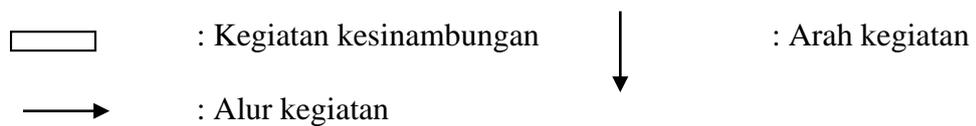
² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Rnd*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 297.

sehingga produk tersebut terjamin kevalidannya. Berikut ini alur dan tahapan pengembangan model plomp:



Gambar 3. 1
Alur Pengembangan Model Plomp

Keterangan :



Selain hal tersebut peneliti menekankan pada penelitian terdahulu, hal tersebut menjadi dasar yang kuat untuk merumuskan masalah dan menemukan solusi yang tepat. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengatasi masalah yaitu belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan minat belajar yang umumnya masih rendah.

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran cetak berupa buku fabel. Menggunakan desain, gambar dan gaya belajar interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan petunjuk untuk melaksanakan penelitian agar dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan, sehingga pada pelaksanaannya akan lebih tertata dan sistematis. Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan yang sesuai dengan langkah langkah model penelitian dan pengembangan plomp:

1. Fase Investigasi Awal

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data data dan informasi yang ada di lapangan, mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan media pembelajaran dan minat belajar siswa. Pengumpulan data ini berfungsi untuk memperkuat latar belakang masalah, tujuan penelitian dan juga manfaat penelitian. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Berikut ini instrumen studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti kepada guru kelas VI MI Bahrul Ulum yaitu Ibu Dwi Wulandari S.Pd. wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan kesulitan dalam pembelajaran. Adapun pedoman wawancara yang peneliti gunakan adalah :

Tabel 3.1
Pedoman Wawancara

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kegiatan belajar mengajar di dalam kelas?	
2.	Kesulitan apa saja yang ditemui ketika sudah mulai pembelajaran luring ? baik kesulitan guru maupun siswa saat menerima pembelajaran.	
3.	Apakah pembelajaran di dalam kelas sudah menggunakan pendamping pembelajaran seperti modul ataupun media pembelajaran?	
4.	Khususnya pada pembelajaran IPA, apakah kebanyakan menggunakan media pembelajaran?	
5.	Pada materi adaptasi hewan apakah guru menggunakan media pembelajaran ?	
6.	Jika iya apakah berdampak signifikan dalam pembelajaran?	
7.	Jika tidak apakah juga berdampak dalam hasil belajar?	

2. Fase Desain Produk

Pada tahap ini peneliti mendesain produk berupa media pembelajaran cetak yaitu buku fabel interaktif, dalam mendesain sebuah media pembelajaran yang harus didesain untuk pertama kalinya adalah tema dan materi apa yang akan dimuat didalamnya, setelah menentukan materi apa yang dimuat didalam buku fabel interaktif, peneliti akan menyusun konsep dan desain layout dari buku fabel tersebut, baik menyusun dokumen teks,

mendesain gambar, serta kuis kuis yang akan dimuat untuk tujuan pengembangan media.

3. Fase Realisasi/ Kontruksi

Pada tahap ini dihasilkan bentuk dasar produk sebagai hasil realisasi dari fase desain, pada tahapan ini, media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan rancangan awal.

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Peneliti juga merevisi dan menambahkan bagian bagian yang mungkin terlewat dalam perencanaan sebelumnya sesuai dengan hasil saran dari angket validator ahli.

4. Fase Tes Evaluasi Dan Revisi

Pada tahapan ini dilakukan tahapan validasi kepada ahli media, materi, dan bahasa. Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak dan sesuai atau belum. Kegiatan validasi dilakukan dengan meminta beberapa dosen yang ahli di bidang media pembelajaran IPA. Kegiatan yang dilakukan ketika validasi media pembelajaran buku fabel interaktif sebagai berikut:

- a. Meminta pertimbangan ahli dan praktisi tentang kelayakan media pembelajaran buku fabel yang telah direalisasikan. Untuk tahapan validasi diperlukan instrumen lembar validasi yang diserahkan kepada validator.
- b. Melakukan analisis terhadap hasil validasi dari validator. Jika hasil analisis menunjukkan valid tanpa revisi maka tahapan selanjutnya adalah uji coba produk. Jika hasil menunjukkan valid dengan revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah merevisi terlebih dahulu dan

dilanjutkan uji coba produk. namun apabila produk dikatakan tidak valid, maka harus terjadi pengulangan kegiatan validasi hingga produk tersebut dikatakan sesuai.

5. Fase Implementasi

Pada fase ini peneliti menguji cobakan produk yang telah layak digunakan pada peserta didik. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh dari hasil pre test dan post tes hal tersebut sesuai dengan indikator minat belajar dapat dilihat dari hasil tes, serta penyebaran angket minat belajar siswa, hasilnya digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat terhadap pembelajaran tersebut.

C. Validasi Produk

1. Desain Validasi

Validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu produk yang telah dikembangkan dengan mengacu pada beberapa aspek penilaian yang telah ditentukan. Validitas media pembelajaran diperoleh dari tanggapan validator yang ahli dalam bidangnya. Validitas pengembangan media pembelajaran untuk mengetahui media yang dibuat tersebut adalah media yang tergolong valid secara isi materi maupun desain medianya.

Desain validasi produk yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif materi adaptasi hewan kelas VI. Tujuan validasi ini adalah untuk memperoleh masukan dan saran terkait media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

2. Subjek Validasi

Validator yang menguji produk pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif pada bidang materi adalah dosen IPA dan guru pada mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA materi adaptasi hewan. Sedangkan validator medianya adalah dosen PGMI yang memiliki kualifikasi dan pengalaman menguji media pembelajaran. Serta untuk menguji tata bahasa menggunakan ahli bahasa yang berasal dari dosen bahasa.

Kegiatan validasi desain dilakukan dengan meminta beberapa ahli yang mahir di bidang media pembelajaran dan materi IPA untuk menilai dan memberikan pengarahan terhadap peneliti. Adapun kualifikasi masing-masing validator dijelaskan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli isi materi merupakan dosen ahli dalam menguasai materi adaptasi hewan. Ahli materi akan menilai beberapa spesifikasi yang harus ada dalam produk tersebut seperti halnya kesesuaian materi, isi materi, dan evaluasi materi. Ahli materi yang akan menguji produk dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dosen IPA dan guru IPA. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini seseorang yang setidaknya:

1) Dosen IPA

- a) Menguasai karakteristik materi IPA di SD/MI khususnya materi tentang adaptasi hewan.
- b) Memiliki keahlian dan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.

c) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran IPA berbasis buku fabel interaktif.

2) Guru IPA

a) Guru yang mengajar di tingkat SD/MI.

b) Memiliki pengalaman dalam pembelajaran IPA di kelas.

c) Kesiapan guru sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Ahli materi yaitu dari guru IPA Ibu Dwi Wulandari S.Pd peneliti memilih Ibu Dwi Wulandari S.Pd karena beliau sudah berpengalaman dan cukup lama mengampu pembelajaran tersebut, Ibu Dwi Wulandari juga sangat mengerti kondisi lingkungan pembelajar serta karakteristik siswa di MI Bahrul Ulum, dan ahli materi dari kalangan dosen adalah Ibu Ratna Wahyu Wulandari, S.Pd, M.Pd. Beliau memiliki keahlian di bidang IPA dan cukup lama mengampu pembelajaran tersebut.

b. Ahli Media

Ahli desain ditetapkan sebagai penguji kemenarikan produk pengembangan yang berupa media pembelajaran IPA berbasis buku fabel interaktif. Ahli media akan menilai beberapa spesifikasi yang harus ada dalam produk tersebut seperti halnya tampilan, penggunaan, dan pembelajaran. Ahli media yang akan menguji pengembangan media pembelajaran ini adalah dosen PGMI. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini seseorang yang setidaknya:

- 1) Seorang yang ahli dan berpengalaman di bidang desain.
- 2) Seseorang yang memiliki perhatian lebih terhadap masalah- masalah produk pengembangan media pembelajaran.
- 3) Bersedia menjadi penguji dalam hal kemenarikan produk.

Ahli media dari kalangan dosen IPA adalah Ibu Aziza Anggi Maiyanti, S.Si M.Pd peneliti memilih Ibu Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd karena beliau memiliki keahlian di bidang desain media IPA dan cukup lama mengampu pembelajaran tersebut.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa adalah orang yang memiliki keahlian di bidang kebahasaan dan memenuhi kriteria tertentu yang ditandai dengan sertifikat yang dikeluarkan oleh badan tertentu, berikut kriteria ahli bahasa :

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan bidang bahasa
- 2) Memiliki pekerjaan pada pendidikan bahasa
- 3) Memiliki pengalaman dibidang kebahasaan

Ahli bahasa akan menilai beberapa spesifikasi yang harus ada dalam produk tersebut seperti halnya kesesuaian ejaan, visual kata dan pemilihan kalimat.

Atas dasar tersebut peneliti memilih ahli bahasa pada kalangan dosen adalah Bapak Muslihan M.Pd, peneliti memilih Bapak Muslihan M.Pd karena beliau memiliki keahlian di bidang bahasa dan cukup lama mengampu pembelajaran tersebut

3. Jenis Data Validasi

Jenis data yang peneliti peroleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran buku fabel interaktif ini yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif, data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator ahli, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari presentase hasil penilaian dari validator ahli.

4. Instrumen Pengumpulan Data Validasi

Instrumen yang akan peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa instrumen pengumpulan data kualitatif dan instrumen pengumpulan data kuantitatif, instrumen data kualitatif diperoleh saran dan masukan validator. sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli.

a. Angket Validasi

Angket validasi adalah proses menilai rancangan media pembelajaran buku fabel interaktif. Validasi ini dilakukan dengan cara meminta penilaian terhadap beberapa validator yang ahli dalam bidangnya.

Penilaian validator ahli berdasarkan kriteria dan spesifikasi tertentu yang sesuai dengan ketentuan, berikut ini kisi kisi instrumen angket validasi ahli:³

Tabel 3.2
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Komponen	Indikator	Butir
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4,5,6
		Kelengkapan materi	
2.	Isi Materi	Kejelasan materi	7,8,9,10
		Keluasan materi	
3.	Evaluasi Materi	Kesesuaian evaluasai soal	11,12,13

³ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 39.

Tabel 3.3
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Komponen	Indikator	Butir
1.	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian gambar	1,2,3,4,5
		Ketepatan gambar	
2.	Aspek Tampilan	Kesesuaian tampilan	6,7,8,9
		Kemenarikan desain	
3.	Aspek Penggunaan	Kefektifan media	10,11,12,13,14

Tabel 3.4
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

No.	Komponen	Indikator	Butir
1.	Kesesuaian Bahasa	Kesesuaian bahasa	1,2,3
2.	Kesesuaian Ejaan	Ketepatan ejaan	4,5,6
		Keluasan materi	
3.	Pemilihan Kalimat	Kesesuaian kalimat	7,8,9,10,11,12
		Kejelasan kalimat	

5. Teknik Analisis Data Validasi

Data hasil validasi produk akan dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari saran dan masukan yang telah validator ahli berikan, data tersebut dianalisis dan dikembangkan sesuai dengan saran yang telah diberikan.

kemudian akan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk berupa media pembelajaran buku fabel interaktif yang akan dikembangkan. angket validasi tersebut akan diisi oleh validator ahli.

Sedangkan analisis kuantitatif diperoleh dari data kuantitatif berasal dari Instrumen yang digunakan untuk uji kevalidan ini berupa angket skala likert, instrumen yang peneliti gunakan menggunakan spesifikasi yang sesuai dengan ketentuan.⁴ Berikut ini bentuk instrumen yang akan peneliti gunakan:

⁴ *Ibid.*,

Tabel 3.5
Angket Validitas Ahli Materi

No.	Komponen Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian materi						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI, KD, & tujuan pembelajaran					
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
3.	Jabaran materi cukup memenuhi kebutuhan kurikulum					
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
6.	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir					
Isi Materi						
7.	Uraian materi mengikuti alur pikiran dari sederhana kekomplek					
8.	Keluasan materi yang disajikan					
9.	Kejelasan materi yang dipelajari					
10.	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					
Evaluasi Materi						
11.	Memuat evaluasi yang sesuai dengan perkembangan siswa					
12.	Evaluasi relevan dengan materi yang dipelajari					
13.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal					

Tabel 3.6
Angket Validitas Ahli Bahasa

No.	Komponen Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Bahasa						
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat					
Kesesuaian Ejaan						
4.	Ketepatan penggunaan tanda baca					
5.	Ketepatan jarak dan spasi					
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf					
Pemilihan Kalimat						
7.	Kejelasan susunan kalimat					
8.	Kejelasan susunan paragraf					

9.	Kebenaran tata bahasa					
10.	Kesederhanaan struktur kalimat					
11.	Kejelasan petunjuk atau arahan					
12.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan					

Tabel 3.7
Angket Validitas Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Ketepatan penggunaan gambar					
2.	Kemudahan dibaca					
3.	Kesesuaian antara kompetensi dengan media					
4.	Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa					
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan dunia siswa					
Aspek Tampilan						
6.	Desain menarik minat belajar siswa					
7.	Kesesuaian gambar dengan tulisan					
8.	Warna yang digunakan tepat dan menarik					
9.	Penempatan gambar dan tulisan yang sesuai					
Aspek penggunaan						
10.	Keamanan penggunaan media					
11.	Media dapat digunakan secara efektif dan efisien					
12.	Media dapat memudahkan proses belajar mengajar					
13.	Media sesuai dengan materi					
14.	Media sesuai dengan KI, KD, tujuan pembelajaran					

Angket validator tersebut nantinya akan diolah menjadi data berbentuk presentase dengan menggunakan skala likert. Dimana skala likert digunakan untuk mengukur tingkat setuju atau tidaknya jawaban responden. Adapun analisis skor yang akan diberikan seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.8
Analisis skor skala likert

No.	Analisis kuantitatif	Skor
1.	Sangat layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup layak	3
4.	Kurang layak	2
5.	Sangat kurang layak	1

Tingkat pengukuran skala tersebut didapat menggunakan rumus

$$P = \frac{\text{Skala yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil dari validasi tersebut kemudian dikonversikan dalam bentuk skala kelayakan media pembelajaran.

Tabel 3.9
Skala kelayakan hasil validitas

Skor presentase %	Tingkat validitas
81 % - 100 %	Sangat valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup valid
21 % - 40 %	Kurang valid
0 % - 20 %	Sangat kurang valid

Berdasarkan skala kelayakan tersebut dapat dikatakan valid jika mencapai skor 50 % - 100 %, selain daripada hal tersebut revisi produk akan dilakukan hingga hasil mencapai target maksimal dan layak digunakan.

D. Uji Coba Produk

Produk pada penelitian ini diuji coba untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran

Tematik Kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri. Beberapa tahapan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian dan pengembangan adalah :

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kemenarikan dan keefektifan produk buku fabel interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran tematik materi adaptasi hewan. Desain uji coba ini dilakukan secara terbatas hanya pada 1 kelas saja, hal tersebut sebagai upaya untuk menghemat waktu dan biaya, serta untuk memperoleh masukan dan perbaikan dari dosen maupun guru. Adapun perolehan hasil belajar siswa menggunakan pre test dan post test untuk mengetahui pengaruh yang tampak setelah buku fabel interaktif digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya hasil pre test dan post test di uji dengan analisis statistik.

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri, Siswa kelas VI MI Bahrul Ulum sebanyak 24 anak. Kondisi siswa dalam kelas memiliki karakter yang cukup beragam, sehingga memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat belajar siswa. Seperti dalam tabel berikut ini:

Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu media pembelajaran berbentuk buku fabel interaktif, karena dapat mengarahkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

3. Jenis Data Uji Coba

Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui pre tes dan post test serta presentase angket minat siswa. Tes ini diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif.

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi dan observasi. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas VI MI Bahrul Ulum yaitu Ibu Dwi Wulandari, S.Pd. Sedangkan dokumentasi diperoleh dari arsip dokumen sekolah berupa buku absen, buku tematik, daftar nilai, dan buku kurikulum. Dan observasi di lapangan dibuktikan gambar yang relevan dengan kegiatan penelitian.

4. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba

Peneliti memperoleh sejumlah data melalui wawancara, observasi, & dokumentasi. Berikut penjelasan teknik & instrumen pengumpulan data :

a. Instrumen Pengumpulan Data Pre Test Dan Post Test

Pre test dan podcast adalah soal soal yang digunakan untuk menguji terkait pemahaman siswa tentang adaptasi hewan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran IPA berbasis buku fabel interaktif.

Adapun tabel soal pre test dan post test yang peneliti gunakan adalah :

Tabel 3.10
Tabel Soal Pre test Dan Post test

<i>Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d !</i>	
1.	Tempat tinggal makhluk hidup juga tempat melakukan semua kegiatan untuk mempertahankan hidupnya disebut.... a. Ekosistem b. Habitat c. Adaptasi d. Komunitas
2.	Untuk dapat bertahan hidup, hewan harus mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang disebut.... a. Ekosistem b. Habitat c. Adaptasi d. Komunitas
3.	Paruh bebek berbentuk ... untuk menejepit erat makanannya yang licin. a. Pendek & melengkung b. Runcing dan tajam c. Panjang dan kecil d. Pipih seperti sendok melebar
4.	Paruh burung elang terlihat runcing dan tajam pada ujungnya. Paruh tajam dan melengkug ini berguna untuk.... a. Mengoyak tubuh mangsanya b. Mengupas kulit biji bijian c. Mematuk serangga d. Menghisap nektar
5.	Kaki bebek yang berselaput berguna untuk.... a. Mencengkram b. Bertengger c. Berenang d. Mengais makanan
6.	Kaki burung elang yang kokoh dan berkuku tajam berguna untuk.... a. Mencengkram b. Bertengger c. Berenang d. Mengais makanan
7.	Bunglon menyelamatkan diri dari musuhnya dengan cara mengubah warna kulitnya sesuai tempat yang disinggahi, hal tersebut juga disebut dengan.... a. Mimikri b. Kamuflase c. Autotomi d. Ekolokasi
8	Hewan yang melindungi diri dengan mengeluarkan bau yang menyengat adalah.... a. Komodo b. Gajah c. Walang sangit d. Jangkrik
9.	Kemampuan kelelawar yang mencari mangsa menggunakan bunyi ultrasonik disebut.... a. Kamuflase b. Ekolokasi c. Mimikri d. Autotomi

10.	Bentuk paruh burung berbeda beda hal tersebut adalah bentuk penyesuaian diri burung untuk mendapatkan.... a. tempat tinggal b. keturunan c. makanan d. Air
<i>Lingkari jawaban benar atau salah pada pernyataan di bawah ini !</i>	
11.	Bentuk kaki burung elang adalah memiliki selaput. a. Benar b. Salah
12.	Fungsi paruh yang runcing dan tajam pada burung elang adalah untuk mengoyak tubuh mangsanya. a. Benar b. Salah
13.	Bulu bebek memiliki lapisan minyak sehingga tidak membuatnya basah ketika berenang. a. Benar b. Salah
14.	Cara cicak memutuskan ekornya untuk mengecoh lawan disebut ekolokasi. a. Benar b. Salah
15.	Burung yang memiliki kemampuan untuk memutar kepalanya hingga kebelakang adalah burung hantu. a. Benar b. Salah
16.	Binatang yang mencari makannya pada malam hari disebut binatang nokturnal. a. Benar b. Salah
17.	Bentuk kaki burung juga beraneka ragam, keanekaragaman bentuk kaki ini sesuai dengan makanannya. a. Benar b. Salah
18.	Binatang sigung dan celurut tidak memiliki kesamaan adaptasi dengan walang sangit. a. Benar b. Salah
19.	Kesamaan adaptasi yang dimiliki kelelawar dan burung hantu adalah kemampuan ekolokasi. a. Benar b. Salah
20.	Hewan yang memakan daging mempunyai ciri khusus berupa paruh tajam dan kuku runcing. a. Benar b. Salah

b. Instrumen Pengumpulan Data Angket Minat Siswa

Angket respon siswa ditujukan kepada siswa kelas VI MI Bahrul Ulum kediri, angket ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam penerapan

media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan, pada proses pengisian angket peneliti mendampingi langsung dan menjelaskan cara pengisian angket yang tepat, berikut ini kisi kisi angket yang akan peneliti gunakan:⁵

Tabel 3.11
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Minat Siswa

Komponen	Indikator	Butir
Perasaan Senang	Bersehat mengikuti pembelajaran.	1,2,3
	Memperhatikan pelajaran.	5,6,7
Ketertarikan Belajar	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.	8,9
	Ketertarikan siswa terhadap penjelasan guru.	10,11
	Kecenderungan ingin mendapat hasil terbaik	12,13
Menunjukkan Perhatian	Menjawab pertanyaan.	14,15
	Merespon pembelajaran.	16,17
Keterlibatan Dalam Belajar	Tidak malu bertanya.	18,19
	Berkompetisi dengan teman.	20

Angket minat siswa berisi pertanyaan terkait pembelajaran yang berisi pertanyaan yang berbentuk narasi dan memerlukan jawaban, angket ini berisi pertanyaan terkait media pembelajaran buku fabel interaktif, respon atau opini siswa sangat berpengaruh dalam pengembangan media ini. berikut ini angket minat siswa :

Berilah tanda centang () pada pilihan yang telah disediakan pada tabel di bawah ini !

⁵ Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Jogjakarta: Deepublish, 2017), Hal 323

Tabel 3.12
Angket Minat Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Skala Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang dengan pembelajaran adaptasi hewan menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif.					
2.	Penggunaan media pembelajaran buku fabel interaktif, membuat saya lebih bersemangat.					
3.	Suasana kelas saat belajar menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif terasa lebih menyenangkan.					
4.	Penggunaan media pembelajaran buku fabel interaktif membuat saya lebih tertarik untuk belajar					
5.	Saya fokus memperhatikan materi adaptasi hewan ketika dijelaskan menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif.					
6.	Saya tidak bersemangat ketika guru menjelaskan pelajaran IPA materi adaptasi hewan dengan metode ceramah.					
7.	Saya suka bercanda ketika guru menjelaskan materi adaptasi hewan.					
8.	Saya suka mengobrol bersama teman ketika pembelajaran adaptasi hewan menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif berlangsung.					
9.	Saya semangat mengikuti pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif, khususnya materi adaptasi hewan.					
10.	IPA materi adaptasi hewan adalah pembelajaran yang menarik dan menantang.					
11.	Saya mencatat materi adaptasi hewan yang tidak tertulis di buku pelajaran.					
12.	Pembelajaran menggunakan media buku fabel interaktif materi adaptasi hewan, mendorong saya mendapat hasil belajar yang maksimal.					
13.	saya senang mengerjakan latihan soal yang ada dalam media pembelajaran buku fabel interaktif.					
14.	Saya sulit memahami soal adaptasi hewan.					
15.	Saya selalu menghafal istilah istilah namun kurang					

	memahami saat dalam penerapan soal.					
16.	Saya mengerjakan soal dengan cermat dan teliti.					
17.	Saya aktif ketika diskusi terkait pembelajaran adaptasi hewan menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif.					
18.	Saya beralasan untuk keluar dari kelas ketika pelajaran menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif..					
19.	Saya tidak malu bertanya saat mengalami kesulitan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif..					
20.	Saya selalu mengerjakan tugas dari guru.					

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Ragu Ragu

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

Angket minat belajar siswa tersebut nantinya akan diolah menjadi data berbentuk presentase dengan menggunakan skala likert. Dimana skala likert digunakan untuk mengukur tingkat setuju atau tidaknya jawaban responden. Adapun analisis skor yang akan diberikan seperti pada tabel dibawah ini:⁶

Tabel 3.13
Analisis skor skala likert minat belajar

No.	Analisis kuantitatif	Skor
1.	Sangat layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup layak	3
4.	Kurang layak	2
5.	Sangat kurang layak	1

Tingkat pengukuran skala tersebut didapat menggunakan rumus:

⁶ Hartono, Analisis Hasil Belajar dan Instrumen, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2010), Hal 85.

$$P = \frac{\text{Skala yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil dari validasi tersebut kemudian dikonversikan dalam bentuk skala kelayakan angket minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Tabel 3.14
Skala Kelayakan Hasil Angket Minat Belajar

Skor presentase %	Tingkat validitas
81 % - 100 %	Sangat tinggi
61 % - 80 %	Tinggi
41 % - 60 %	Cukup tinggi
21 % - 40 %	Rendah
0 % - 20 %	Sangat rendah

Berdasarkan skala kelayakan tersebut dapat dikatakan valid jika mencapai skor 50 % - 100 %, selain daripada hal tersebut revisi produk akan dilakukan hingga hasil mencapai target maksimal dan layak digunakan.

5. Teknik Analisis Data Uji Coba

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif apabila data yang diperoleh adalah data yang berbentuk hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil dokumentasi. Sedangkan data yang menggunakan angka seperti hasil tes akan dihitung menggunakan analisis statistik. Data kuantitatif yang diperoleh peneliti yaitu data hasil validasi produk dan data hasil uji produk.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas adalah uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum melakukan Uji T berpasangan. Uji normalitas dapat dilakukan uji statistik shapiro-wilk. yang

dilakukan dengan membuat hipotesis nol untuk data berdistribusi normal, dan hipotesis alternatif untuk data yang tidak berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05.

b. Uji T

Sedangkan pada data hasil uji produk di uji menggunakan analisis uji t berpasangan paired sample test dengan menggunakan SPSS 24. Dalam statistik parametrik terdapat istilah Uji T, tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui pengaruh masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji T terbagi menjadi 2 yaitu Uji T dependen dan Uji T independen. Peneliti menggunakan Uji T dependen untuk mengolah hasil data yang diperoleh.

Analisis Uji T berpasangan paired sample test dependen t test dengan menggunakan SPSS 24. Uji T berpasangan merupakan salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas.

Ciri ciri yang paling sering ditemui adalah salah satu objek penelitian dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda, sehingga Uji T berpasangan dirasa peneliti paling cocok digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran buku fabel interaktif yang akan dikembangkan. Syarat untuk melakukan uji t jenis ini antara lain:

- 1) Data harus berdistribusi normal, untuk itu perlu melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas adalah uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum melakukan Uji T berpasangan. Uji normalitas dapat dilakukan dengan uji statistik Kolmogorov

Smirnov (K-S) atau uji statistik shapiro-wilk. Pemilihan ini didasarkan pada jumlah sampel yang akan diuji. Bila sampel yang digunakan lebih dari 50 maka menggunakan uji statistik Kolmogorov Smirnov (K-S), bila sampel yang digunakan kurang dari 50 maka menggunakan uji statistik shapiro-wilk. Karena peneliti menggunakan sampel kurang dari 50 maka menggunakan uji statistik shapiro-wilk. yang dilakukan dengan membuat hipotesis nol untuk data berdistribusi normal, dan hipotesis alternatif untuk data yang tidak berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05.

- 2) Kelompok data haruslah sama
- 3) Jenis datanya harus numerik
- 4) Kedua kelompok data memiliki satuan yang sama

Rumusan hipotesis penelitian yang diambil peneliti adalah :

Ho: Tidak ada perbedaan rata-rata antara nilai pre test dan nilai post test, yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Buku Fabel Interaktif Satria Satwa Penyelamat Rimba dalam meningkatkan minat siswa.

Ha: Ada perbedaan rata-rata antara nilai pre test dan nilai post test, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Buku Fabel Interaktif Satria Satwa Penyelamat Rimba dalam meningkatkan minat siswa.

Kesimpulan yang didapat dari uji t yang akan dilakukan peneliti ialah jika nilai T hitung > T tabel, maka Ho di tolak, jika nilai T hitung < T tabel, maka Ho diterima, jika data diambil Ho ditolak dan Ha diterima maka diartikan produk berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas 6 MI Bahrul ulum.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk menunjukkan peningkatan minat belajar siswa melalui *pre test* dan *post test*, hasil uji N-Gain akan memperjelas peningkatan minat belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran buku fabel interaktif yang dikembangkan. Data uji adalah hasil pre test dan post test, rumus N-Gain adalah sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} : \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan menggunakan SPSS 24, dengan kriteria perolehan skor N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3.15
Kriteria nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
N-Gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < \text{N-Gain} < 0,70$	Sedang
N-Gain $\leq 0,30$	Rendah

E. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Adapun uji keabsahan yang eneliti gunakan adalah :

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk menguji kredibilitas data maka dilakukan wawancara kepada beberapa sumber, sehingga dapat dikategorisasikan mana pandangan yang sama, dan mana pandangan yang berbeda.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber data menggunakan teknik yang berbeda yaitu berupa teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.