

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

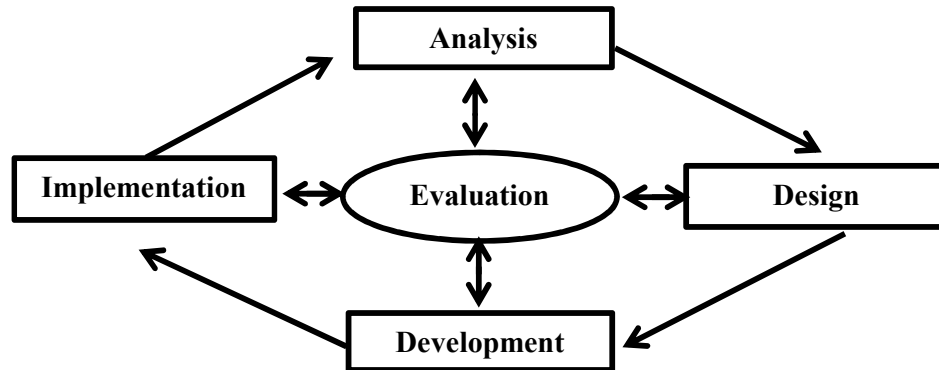
Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah proses pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang efisien, fleksibel dan dinamis. Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk menjawab permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.¹

Termasuk dalam model ADDIE adalah model prosedural, yaitu model penelitian yang menekankan pada setiap proses atau langkah. Tahapan model ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.² Langkah-langkah dalam model ini mudah dipahami dan diikuti untuk pengembangan produk. Proses pengembangan produk tercakup seperti modul pembelajaran, video pembelajaran, media pembelajaran, dll. Tahapan model ADDIE juga memiliki tingkat fleksibilitas dalam menjawab permasalahan sangat tinggi, meski memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dalam proses pengembangan suatu media pembelajaran atau suatu produk.

Alasan peneliti memilih menggunakan model ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya. Model ini juga sangat sederhana dan menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran yang layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tahapan model pengembangan ADDIE :

¹ Meilani Safitri and M Ridhwan Aziz, "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58.

² Ratih Puspasari and Tutut Suryaningsih, "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie," *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3, no. 1 (2019): 137–152.



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

Adapun penjelasan mengenai model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut³:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah fase dimana situasi lingkungan dianalisis untuk menentukan produk mana yang harus dikembangkan. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis materi.

2. Tahap *Design* (Desain/Perancangan)

Desain adalah perencanaan. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses perencanaan adalah perumusan tujuan pembelajaran. Kemudian mengikuti tes dan menentukan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mengubah desain menjadi kenyataan. Pada tahap pengembangan, desain media diubah menjadi produk siap pakai pada tahap perencanaan. Materi yang dikembangkan dibuat semenarik

³ Heni Pujiastuti and Anwar Mutaqin, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa SMP Kelas VIII," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2020): 33–45.

mungkin untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Setelah media dikembangkan, divalidasi oleh ahli media, ahli media, bahasa sebelum digunakan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Implementasi merupakan sarana konkrit dari penggunaan sistem pembelajaran yang dibuat. Pada fase ini segala sesuatu yang akan dikembangkan ditata sesuai dengan peran dan fungsinya, sehingga dapat dilaksanakan dengan baik. Selama implementasi, desain media yang dikembangkan dipindahkan ke kondisi nyata. Pemberian materi media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi/Umpan Balik)

Evaluasi adalah proses untuk mengetahui apakah sistem pembelajaran yang akan dibangun berhasil dan sesuai dengan harapan semula. Tahap evaluasi mengikuti keempat tahap sebelumnya, atau disebut evaluasi formatif karena tujuannya adalah untuk pengendalian atau kebutuhan revisi.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Proses penelitian dan pengembangan ini mengikuti panduan model pengembangan ADDIE. Ada lima langkah dalam pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis mendefinisikan apa yang telah dipelajari siswa. Untuk mengetahui atau menentukan apa yang perlu diperiksa, maka harus melakukan beberapa fungsi analisis yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses yang memberikan informasi tentang masalah mendasar dalam mempelajari bahasa umum.⁴ Analisis dilakukan dengan melakukan observasi awal di UPT SD Negeri 295 Gresik dan mewawancarai siswa, guru kelas dan guru Bahasa Jawa kelas III yang mempelajari Bahasa Jawa. Berdasarkan analisis kebutuhan

⁴ Caltira Rosiana, "Pengembangan Materi Morpho-Syntax Melalui Smart Chart," *Jurnal Kiprah* 9, no. 1 (2021): 56–65.

pembelajaran Bahasa Jawa di UPT SD Negeri 295 Gresik masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang mendukung dan siswa mudah jenuh dan kurang berkonsentrasi saat pembelajaran Bahasa Jawa, sehingga mendapatkan data penelitian yang menyatakan bahwa di UPT SD Negeri 295 Gresik membutuhkan pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Jenise Tembung lan Ukara dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan analisis dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang diterapkan di lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan yang diharapkan⁵. Kurikulum yang digunakan di UPT SD Negeri 295 Gresik menggunakan kurikulum 2013 dan pembelajaran Bahasa Jawa termasuk pembelajaran muatan lokal. Pada penelitian ini dilakukan analisis kurikulum terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran di kelas III, untuk dijadikan acuan dalam menyusun indikator pembelajaran.

c. Analisis Materi dan Tujuan Pembelajaran

Analisis materi adalah mengidentifikasi materi yang akan diajarkan kepada siswa yang disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.⁶ Implementasi pada penelitian ini yaitu pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara di kelas III yang bertujuan penyesuaian dengan media yang akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai siswa. Dalam memilih materi jenise tembung lan ukara dalam pembelajaran bahasa Jawa, penggunaan media *Fun Thinkers Book* dianggap tepat karena akan membantu guru

⁵ Shofia Hattarina et al., "Pengembangan LKPD Beorientasi Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 5 SDN Temenggungan," *Journal On Teacher Education* 3, no. 3 (2022): 173–179.

⁶ Teguh Yunianto, "Analisis Kesesuaian Materi IPA Dalam Buku Siswa Kelas IV Semester 1 SD/MI Dengan Kurikulum 2013," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* VIII, no. 1 (2021): 1–17.

menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan lebih jelas.

Tujuan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa materi jense tembung lan ukara kelas III sebagai berikut :

- 1) Melalui membaca dan mengamati Media *Fun Thinkers Book*, siswa dapat menunjukkan jenis kata dan kalimat dengan baik dan benar.
- 2) Melalui penjelasan guru, siswa dapat menguraikan jenis kata dan kalimat dengan benar.
- 3) Melalui media *Fun Thinkers Book*, siswa dapat menganalisis penggunaan kata dan kalimat dengan tepat.
- 4) Melalui penugasan, siswa dapat menentukan pola dan kalimat dengan benar.
- 5) Melalui diskusi kelompok , siswa dapat membuat kalimat sederhana sesuai dengan kaidah yang benar.

d. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan analisis yang didasarkan pada karakteristik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangan siswa.⁷ Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian siswa.

Berdasarkan hasil observasi bahwa karakteristik siswa dalam aspek afektif (sikap) siswa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik mudah bosan saat mengikuti pembelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sehingga membuat mereka bosan. Dalam aspek kognitif (pengetahuan) karakteristik siswa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang sifatnya abstrak dan berdasarkan dokumentasi yang peneliti peroleh bahwa banyak siswa yang nilainya dibawah KKM. Sedangkan karakteristik siswa dalam aspek psikomotorik (keterampilan)

⁷ Rahmat Arofah and Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa : Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35-43.

siswa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik masih kurang dalam keterampilan berbahasa yang baik.

Analisis ini dilakukan untuk melihat perilaku siswa selama pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilaksanakan merespon siswa dan kebutuhan siswa. Setelah dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis siswa dalam penelitian ini, penelitian ini memberikan dan menentukan media apa yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik. Media yang ditawarkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific*.

2. Tahap *Design* (Desain/Perancangan)

Tahap design dalam tahap ini merupakan proses penentuan dari tahap analisis untuk dipelajari lebih lanjut. Tahap ini menentukan tujuan yang akan dicapai dalam proses pengembangan media pembelajaran dan proses desain instruksional pembelajaran.

Implementasi dari tahap ini meliputi perancangan media serta penyesuaian dengan apa yang dibutuhkan dari tahap analisis sebelumnya yaitu pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik dengan menghasilkan media pembelajaran yang mampu menggambarkan materi jenise tembung lan ukara sesuai dengan pembelajaran *Scientific* disertai dengan evaluasi yang akan dijawab oleh siswa.

Adapun langkah-langkah dalam mendesain media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III.
- b. Pemilihan kompetensi media pembelajaran.

- c. Rancangan awal pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. 1 Prototipe Media Fun Thinkers Book berbasis Scientific

Bagian	Teks dalam Buku	Deskripsi	Ket. Scientific
Bagian Awal	Cover dalam	Judul Buku	
	Kata Pengantar	Isi Kata Pengantar	
	Daftar Isi	Isi Daftar Isi	
	Kompetensi Dasar dan Indikator	Isi Kompetensi Dasar dan Indikator	
	Pedoman Penggunaan	Isi Pedoman penggunaan	
Bagian Isi	Materi Jenise Tembung	Definisi jenise tembung	
	Gambar terkait dengan materi jenise tembung	Mengamati gambar dan menanya terkait gambar	Mengamati, Menanya
	Disajikan pertanyaan siswa dapat mengeksplorasi terkait materi jenise tembung	Mengeksplorasi - Buatlah catatan Hasil eksplorasi!	Mengeksplorasi
	Disajikan gambar dan sumber lain untuk didiskusikan agar siswa dapat mengasosiasi materi jenise tembung kemudian dikomunikasikan	Mengasosiasi dan mengkomunikasi - Buatlah catatan Hasil diskusi!	Mengasosiasi, Mengkomunikasikan
Bagian Isi	Materi jenise ukara	Definisi jenise ukara	
	Gambar terkait materi jenise ukara	Mengamati dan menanya gambar terkait materi jenise ukara	Mengamati, Menanya

Bagian	Teks dalam Buku	Deskripsi	Ket. Scientific
	Disajikan pertanyaan siswa dapat mengeksplorasi terkait materi jenise tembung	Mengeksplorasi - Buatlah catatan Hasil eksplorasi!	Mengeksplorasi
	Disajikan gambar dan sumber lain untuk didiskusikan agar siswa dapat mengasosiasi materi jenise tembung kemudian dikomunikasikan	Mengasosiasi dan mengkomunikasi - Buatlah catatan Hasil diskusi!	Mengasosiasi, Mengkomunikasikan
Bagian Akhir	Pertanyaan-pertanyaan materi jenise tembung lan ukara	Evaluasi	
Daftar Pustaka			
Biodata penulis			
Cover Belakang			

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran harus dibuat dan dikembangkan semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa.⁸ Tahap ini menentukan tujuan yang dicapai pada proses pembelajaran dengan menentukan desain instruksional pembelajaran.

Penerapan dari tahap ini meliputi perancangan media serta penyesuaian dengan apa yang dibutuhkan dari tahap analisis sebelumnya yaitu pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik dengan

⁸ Dini Savitri, Abdul Karim, and Hasbullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 1, no. 2 (2020): 63–75.

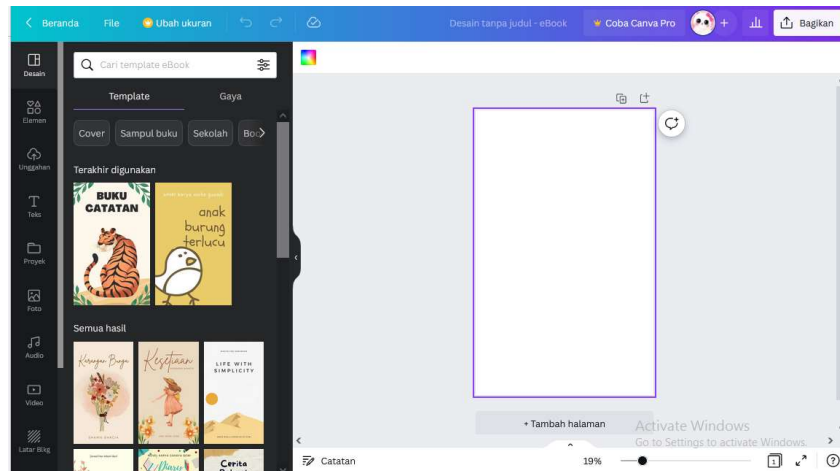
harapan menghasilkan media yang mampu menjelaskan materi jenis tembung lan ukara. Dalam tahap ini terdapat 2 langkah sebagai berikut :

a. Tahap Pembuatan Produk

Dalam pembuatan produk ini, kami mengumpulkan beberapa bahan pendukung, seperti: Gambar tampilan yang dirancang sendiri, mencari gambar dan bagian lain, kemudian mengembangkan bahan pembelajaran dalam bentuk buku dengan Canva.

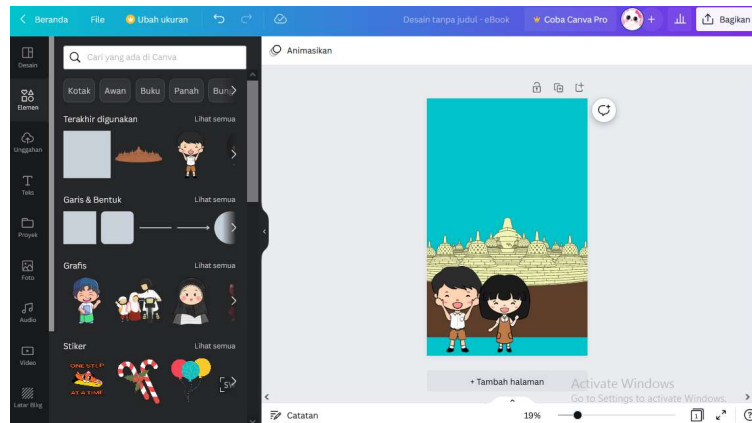
Adapun langkah-langkah dalam pembuatan produk pengembangan media adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan tema yang cocok digunakan dalam media *Fun Thinkers Book*.
- 2) Menyiapkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi Bahasa Jawa .
- 3) Mendesain produk dengan menggunakan aplikasi Canva.
- 4) Membuat kanvas dengan ukuran F4.



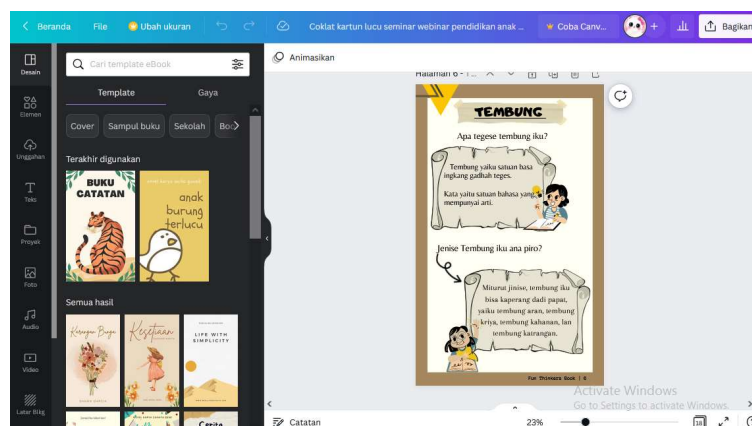
Gambar 3. 2 Membuat Kanvas

- 5) Selanjutnya mewarnai background dengan warna cerah.



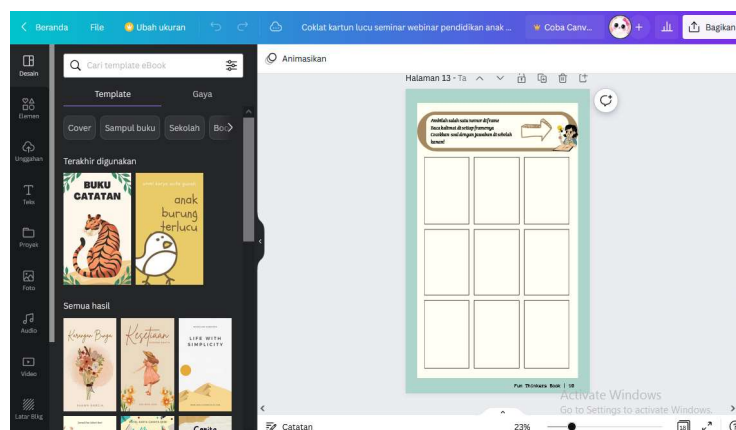
Gambar 3. 3 Mewarnai Background

6) Memasukkan materi dan icon-icon pada media *Fun Thinkers Book*



Gambar 3. 4 Memasukkan Materi dan Icon

7) Membuat kotak-kotak untuk quiz media *Fun Thinkers Book*



Gambar 3. 5 Membuat Kotak-Kotak Evaluasi

- 8) Membuat alat peraga dari kayu
- 9) Membuat balok ubin dengan kayu dan diberi warna dan nomor

b. Tahap Pengujian Produk

Tahap pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator yang meliputi validator materi, ahli bahasa dan ahli media. Selain itu, dilakukan revisi karena bahan ajar ini diperbaiki dan disempurnakan dalam berbagai hal. Validasi ini bertujuan untuk meninjau kembali isi bahan ajar agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun kriteria ahli validator sebagai berikut :

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dipilih berdasarkan kriteria ahli materi yang ditetapkan, dengan pendidikan minimal S-2 yang dapat menguasai materi pembelajaran Bahasa Jawa. Sedangkan langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap *review* untuk ahli materi Bahasa Jawa adalah sebagai berikut:

- a) Mengunjungi ahli materi dan meminta ketersediaan menjadi ahli materi dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara.
- b) Menjelaskan tahapan pengembangan yang telah dilakukan.
- c) Memberikan hasil produk yang dikembangkan dan memberikan lembar validasi atau angket penilaian ahli materi atau ahli isi.
- d) Meminta komentar dan masukan terhadap media yang akan dikembangkan.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media dipilih berdasarkan kriteria ahli media/desain yang ditetapkan, dengan gelar minimal S-2 dan mahir dalam media pembelajaran/desain. Sementara itu, langkah-langkah yang diambil dalam langkah-langkah tersebut ditujukan untuk para ahli media adalah sebagai berikut :

- a) Mengunjungi ahli media dan meminta ketersediaan menjadi ahli media dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara.
 - b) Menjelaskan tahapan pengembangan yang dilakukan.
 - c) Meberikan hasil produk yang telah dikembangkan dan memberikan lembar validasi atau angket penilaian ahli media.
 - d) Meminta komentar dan masukan terhadap media yang akan dikembangkan.
- 3) Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang dipilih sesuai dengan kriteria bahasa yang telah ditetapkan dan sekurang-kurangnya bergelar S-2 dan mampu menguasai ilmu bahasa, khususnya Bahasa Jawa. Sementara itu, langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapannya adalah sebagai berikut:

- a) Mengunjungi ahli bahasa dan meminta ketersediaan menjadi ahli bahasa dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara.
- b) Menjelaskan tahapan pengembangan yang dilakukan.
- c) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.
- d) Ahli bahasa diminta mengisi angket untuk diberi penilaian.
- e) Meminta komentar dan masukan terhadap media yang akan dikembangkan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Implementasi pada tahap ini merupakan tahap implementasi dari hasil produk yang dikembangkan pada kondisi yang nyata di kelas.⁹ Implementasi tahap ini yaitu penerapan hasil produk pengembangan media *Fun Thinkers Book* materi Tembung Lan Ukara pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik yang divalidasi oleh validator.

⁹ Komang Hendra and Yoga Wijaya, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 8, no. 2 (2020): 1–16.

Media digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya suatu produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan proses pembelajaran. Selain itu dilakukan asesmen pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan dan kondisi siswa Kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik. Adapun pada tahap implementasi, yang dilakukan peneliti yaitu :

- a. Setelah melakukan pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* sesuai dengan saran, masukan, dan kritik dari validator ahli, diperoleh data bahwa media yang dikembangkan sangat baik dan valid. Selanjutnya akan dilakukan implementasi produk media kepada siswa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik secara perorangan, kelompok kecil dan operasional.
- b. Setelah melakukan uji coba, hasil uji coba akan dijadikan landasan untuk melakukan evaluasi.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi/Umpun Balik)

Tahap evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang akan dikembangkan telah berhasil atau belum sesuai dengan harapan awal.¹⁰ Hasil evaluasi menunjukkan sikap siswa terhadap pembelajaran secara keseluruhan dan manfaat yang dirasakan sekolah dari peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran.¹¹ Tahap evaluasi merupakan tahap dari pengembangan media *Fun Thinkers Book*, yang bertujuan untuk memberikan nilai tambah pada pengembangan media dalam pembelajaran. Selain itu, revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh pengembangan media pembelajaran.

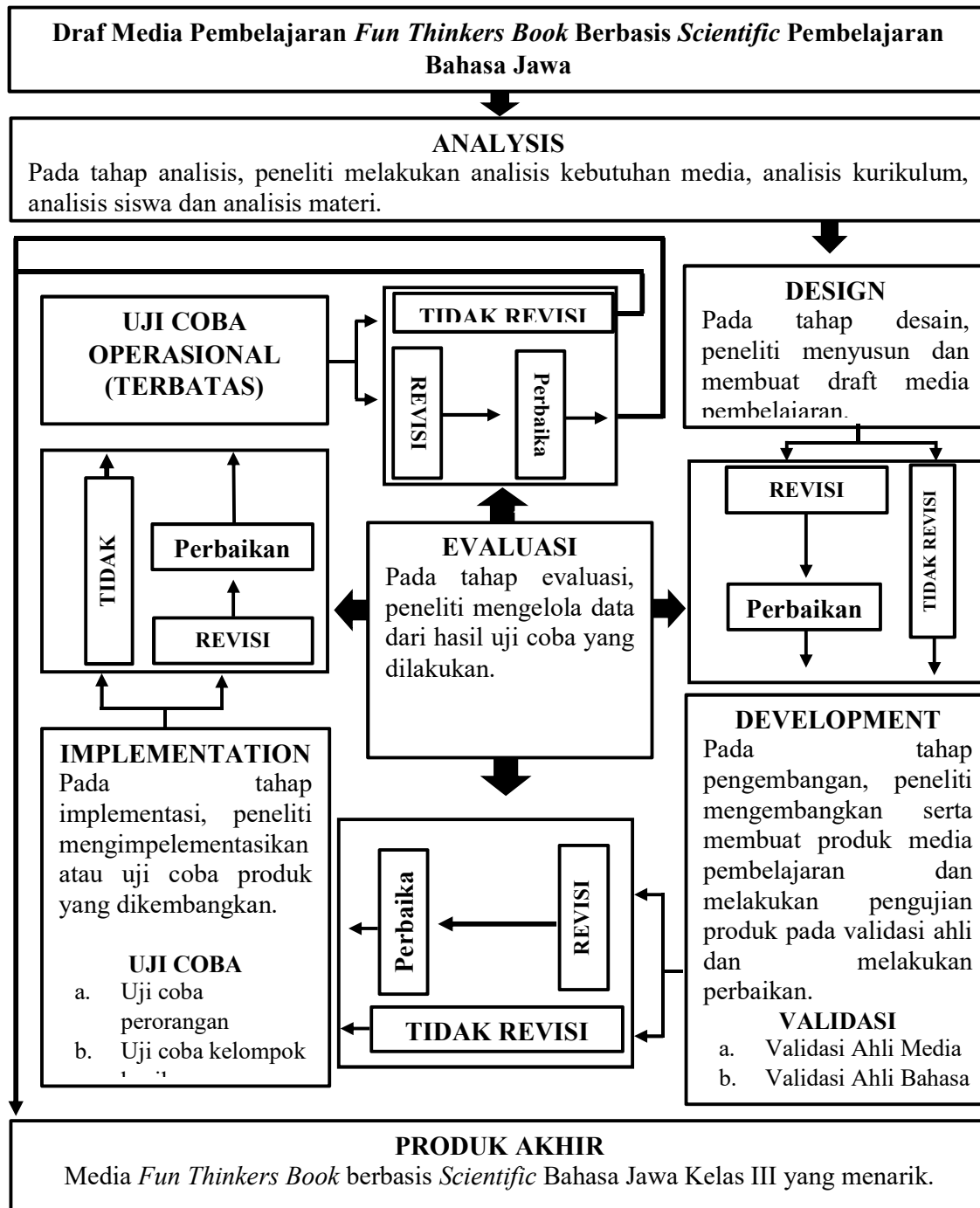
Pada tahap evaluasi pada penelitian pengembangan ini dibutuhkan dalam setiap tahap ADDIE mulai dari analisis, design, development, implementasi membutuhkan evaluasi dalam setiap tahapnya. Tahap evaluasi

¹⁰ Irma Marciana Rumengan et al., "Pembelajaran Daring Pendidikan Dan Pelatihan Aparatur Sipil Negara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Papua Barat," *Jurnal Teknik Informatika* 14, no. 3 (2019): 303–312.

¹¹ Rohmat Febrianto and Flora Puspitaningsih, "Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran," *Education Journal : Journal Education Research and Development* 4, no. 1 (2020): 1–18.

ini digunakan dalam mengelola data dari validasi produk dan hasil uji coba, untuk perbaikan kebutuhan revisi dari media yang dikembangkan. Adanya evaluasi ini meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk yang dikembangkan.

Berikut gambar prosedur penelitian dan pengembangan yang telah diadaptasi dengan uji kemenarikan produk media yang dikembangkan.



Gambar 3. 6 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

C. Uji Coba Produk

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam uji coba produk diantaranya yaitu desain produk, subjek uji coba.

1. Desain Uji Coba

Model produk yang dihasilkan dalam penelitian tidak dapat diuji coba secara langsung, melainkan harus diproduksi atau dikembangkan terlebih dahulu baru kemudian dihasilkan produk yaitu media *Fun Thinkers Book*. Tahap validasi merupakan tahap yang dilakukan sebelum produk yang dikembangkan digunakan untuk pembelajaran. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana penelitian menggambarkan hasil yang tepat dan akurat sehingga mengetahui kelayakan media dari segi materi, bahasa dan desain, dalam hal ini pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara di UPT SD Negeri 295 Gresik. Adapun validator yang dibutuhkan untuk melakukan review pada media pembelajaran:

- a. Ahli materi, dipilih berdasarkan kriteria yang ditetapkan, dengan berpendidikan minimal S-2. Ahli materi dapat menguasai pelajaran Bahasa Jawa.
- b. Ahli Bahasa, dipilih berdasarkan kriteria yang ditetapkan, dengan berpendidikan minimal S-2. Ahli bahasa dapat menguasai tentang kebahasaan dalam media pembelajaran Bahasa Jawa.
- c. Ahli Desain Media, dipilih berdasarkan kriteria yang ditetapkan, dengan berpendidikan minimal S-2. Ahli desain media yang dapat menguasai media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Ihyaul Islam dan UPT SD Negeri 295 Gresik. Penelitian ini mengukur tingkat kemenarikan media yang dikembangkan melalui siswa, maka dari itu prosedur penelitian dan pengembangan ini terdapat berbagai subjek uji coba. Sebelum melalui uji coba maka dibutuhkan validasi.

Pada penelitian ini terdapat subjek uji coba yaitu uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan operasional. Berikut uraian subjek penelitian :

- a. Subjek uji coba perseorangan, dilakukan oleh 3 siswa kelas III MI Ihyaul Islam yang dipilih dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- b. Subjek uji coba kelompok kecil, dilakukan oleh 6 siswa kelas III MI Ihyaul Islam dengan kategori 2 siswa kemampuan tinggi, 2 siswa kemampuan sedang dan 2 siswa kemampuan rendah.
- c. Subjek uji coba operasional, subjek uji coba operasional dilakukan oleh 17 siswa kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik Seluruh siswa melaksanakan pembelajaran dengan media *Fun Thinkers Book* di dalam kelas dengan mengamati seluruh siswa menggunakan lembar observasi aktivitas dan meminta untuk mengisi angket siswa.

3. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data

Sumber data dalam pengumpulan data, penelitian ini didasarkan pada data primer dan sekunder:

1) Data Primer

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber utama. Sumber utama untuk penelitian ini berasal dari siswa kelas III dan validator media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dari berbagai ahli untuk mengetahui kelayakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara kelas III.

Selanjutnya sumber data dalam penelitian ini juga didapat dari respon siswa. Data respon siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara kelas III. Data respon siswa didapatkan melalui lembar angket respon siswa yang diberikan kepada siswa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik.

2) Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mendukung sumber primer.¹² Data sekunder dapat berupa tesis/jurnal penelitian sebelumnya, dokumen dan data dari kepala sekolah, guru dan guru kelas. Data dokumentasi meliputi data hasil belajar siswa. Selanjutnya data tersebut digunakan untuk pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik.

b. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik adalah sebagai berikut¹³:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif, khususnya data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bahasa Jawa kelas III tentang pembelajaran Bahasa Jawa, dan saran serta komentar, perbaikan, dan masukan yang diberikan oleh para ahli desain, materi, bahasa, dokumentasi dan guru Bahasa Jawa.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif, yaitu data yang diperoleh dari penjumlahan hasil data berupa angka yang dihasilkan oleh angket, ahli pembelajaran, hasil validasi ahli desain, bahasa dan materi serta keterlibatan siswa dalam uji coba lapangan individu, uji coba kelompok kecil, dan eksperimen operasional.

¹² Ghufran Hasyim Achmad et al., "Penilaian Autentik Pada Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5685–5699.

¹³ Refita Mustofa and Rohmatu Syafi'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Kenampak Permukaan Bumi Mata Pelajaran IPA Kelas III SD," *ELSE (Elementary School Education Journal)* 2, no. 2 (2018): 30–41.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik penyajian data yang dilakukan dengan mengamati suatu keadaan secara langsung dari suatu topik penelitian¹⁴. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian. Observasi dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan yang muncul di lapangan. Berkaitan dengan proses pembelajaran dan lain-lain. Observasi dilakukan di kelas III pada mata pelajaran Bahasa Jawa di UPT SD Negeri 295 Gresik.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab untuk mengumpulkan informasi atau data. Alat yang digunakan dalam proses wawancara berupa pedoman wawancara untuk mengajukan pertanyaan kepada informan guna mengumpulkan data penelitian.¹⁵ Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Jawa Kelas III, dan guru kelas III dengan tujuan mengungkap isu-isu yang dapat mendasari pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

c. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang disusun dari indeks variabel penelitian yang disajikan kepada responden.¹⁶ Teknik ini sangat cocok digunakan untuk mengetahui variabel yang ingin diukur keinginan yang diharapkan responden.

Angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi lengkap dari responden tentang apa yang

¹⁴ Indra Maryanti, Ismail Saleh Nasution, and Sri Wahyuni, "Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi Dan Refleksi (MIKIR)," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6385–6400.

¹⁵ Yuliza Nurbaiti, Reimond Hasangapan, and Mikkael Napitupulu, "Pengadministrasian Job Description Karyawan Menggunakan Aplikasi HCIS (Human Capital Information System) Di PERUM PERUMNAS," *Jurnal Mahasiswa Bina Insani* 5, no. 1 (2021): 73–85.

¹⁶ Untung Rahardja, Ninda Lutfiani, and Resti Rahmawati, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Berita Pada Website APTISI Student," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika* 8, no. 2 (2018): 117–127.

telah mereka alami atau ketahui. Pada penelitian ini jenis angket yang digunakan menggunakan angket terbuka dan tertutup. Adapun angket yang diberikan adalah sebagai berikut:

1) Angket Validasi Ahli Media

Angket ahli desain media ini digunakan untuk mengukur kelayakan desain media yang dibuat ke validator ahli desain. Adapun lembar validasi diberikan pada ahli desain media sebanyak 15 butir penilaian.

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket ahli materi digunakan untuk mengukur kesesuaian media terhadap materi dan diberikan kepada validator ahli materi.

3) Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa digunakan untuk mengukur kesesuaian bahasa yang digunakan dan diberikan kepada validator ahli bahasa.

4) Angket Respon Siswa

Angket tanggapan siswa digunakan untuk mengukur seberapa menarik media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Angket respon siswa dalam penelitian ini diberikan kepada siswa Kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik yang direspons individu, kelompok kecil dan tes lapangan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan informasi yang dilakukan dengan menelusuri berbagai dokumen, baik tertulis maupun bergambar.¹⁷ Mendokumentasikan data pertanggungjawaban selama kegiatan penelitian seperti pengumpulan data. Dalam penelitian ini, informasi identitas siswa, foto, hasil belajar siswa dan catatan siswa yang diperlukan untuk penelitian.

¹⁷ Naila Munawarah, "Analisis Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Save Kids Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3, no. 1 (2022).

2. Instrumen Penelitian

a. Lembar Observasi

Lembar observasi diperlukan untuk memperoleh data berupa dokumen, baik mengenai segi pedagogik maupun sarana dan prasarana. Lembar observasi ini memiliki tujuan untuk menunjang teknik pengumpulan data dari narasumber secara langsung berkaitan kondisi lapangan di UPT SD Negeri 295 Gresik, berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi :

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Kondisi Sekolah	Sarana dan Prasarana
2	Observasi Kegiatan Pembelajaran	Penggunaan penunjang pembelajaran
3	Kondisi siswa	Karakteristik siswa

Lembar hasil observasi guru ketika proses kegiatan pembelajaran dan observasi siswa terdapat pada lampiran halaman 167-168.

b. Pedoman Wawancara

Lembar wawancara berisi tentang pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber, lembar wawancara ini memiliki tujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, kondisi kegiatan pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman wawancara :

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator
1.	Kondisi Kelas	a. Karakteristik Siswa
2	Kondisi Kegiatan Pembelajaran	a. Materi yang disampaikan
		b. Metode dan strategi pembelajaran
		c. Alokasi Waktu
3	Media Pembelajaran	a. Ketersediaan media pembelajaran

		b.	Jenis media yang digunakan
		c.	Kekurangan media yang digunakan

Lembar hasil wawancara dengan guru kelas, guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan siswa kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik terdapat pada lampiran halaman 169-171.

c. Lembar Angket Validasi Ahli *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* Pembelajaran Bahasa Jawa

Lembar angket validasi diperlukan untuk memperoleh data dan pendapat mengenai kelayakan pengembangan media, dalam hal ini berkaitan dengan pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III yang akan dibuat dalam penelitian. Selanjutnya, validator diberikan lembar validasi untuk memberikan skor penilaian sesuai dengan aspek yang disediakan. Indikator kelayakan media dapat dinilai melalui tiga validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

1) Lembar Validasi Ahli Media

Angket ahli desain media ini digunakan untuk mengukur kelayakan desain media yang dibuat ke validator ahli desain. Berikut ini tabel kisi-kisi lembar angket validasi ahli media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa :

Tabel 3. 4 Instrumen Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	Pertanyaan	
1	Desain Tampilan Media	1	Tampilan desain sampul media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik
		2	Kejelasan pada identitas sampul media <i>Fun Thinkers Book</i>
		3	Warna pada tampilan desain sampul serasi dan menarik
2	Tampilan Media	1	Desain tampilan media <i>Fun Thinkers Book</i> memiliki daya tarik tinggi untuk siswa kelas rendah

No	Indikator	Pertanyaan	
		2	Kombinasi warna pada media <i>Fun Thinkers Book</i> serasi dan disusun secara menarik
3	Kualitas Teks	1	Teks yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> terlihat jelas dan dapat dibaca dengan baik.
		2	Ketepatan dalam memilih font
		3	Kesesuaian ukuran huruf pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .
4	Kualitas Gambar	1	Kesesuaian gambar yang ditampilkan
		2	Kesesuaian ukuran gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> dan bingkai peraga yang digunakan
5	Tata Letak	1	Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan pada media <i>Fun Thinkers Book</i>
		2	Kesesuaian bingkai peraga pada media <i>Fun Thinkers Book</i>
6	Kemudahan Penggunaan Media	1	Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah untuk digunakan individu maupun kelompok
		2	Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan latihan berulang-ulang
		3	Adanya bingkai peraga memudahkan penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i>
		4	Kejelasan petunjuk umum penggunaan media dengan bingkai peraga dan kejelasan petunjuk pada masing-masing latihan soal pada media <i>Fun Thinkers Book</i>

2) Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa digunakan untuk mengukur kesesuaian bahasa yang digunakan dan diberikan kepada validator ahli bahasa. Berikut ini tabel kisi-kisi lembar angket validasi ahli bahasa pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa :

Tabel 3. 5 Instrumen Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Pertanyaan	
1	Kesesuaian	1	Kejelasan materi yang digunakan dalam media
		2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator kelas III
		3	Kesesuaian materi dengan tema
2	Kelayakan	1	Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran
		2	Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Fun Thinkers Book</i>
		3	Kebenaran penulisan huruf pada media <i>Fun Thinkers Book</i>
3	Penyajian	1	Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah jelas
		2	Petunjuk pengguna media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas
		3	Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara individu maupun kelompok
		4	Kelengkapan informasi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i>
4	Kebahasaan	1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		2	Keterbacaan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas
		3	Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa yang baik dan benar
		4	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien
		5	Kejelasan informasi media <i>Fun Thinkers Book</i>
5	Kompetensi	1	Materi pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> menambah pemahaman konsep siswa
		2	Materi pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mengembangkan ranah kognitif siswa

3) Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket ahli materi digunakan untuk mengukur kesesuaian media terhadap materi dan diberikan kepada validator ahli materi. Berikut ini tabel kisi-kisi lembar angket validasi ahli materi pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa :

Tabel 3. 6 Instrumen Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Pertanyaan
1	Kesesuaian Materi	1 Kejelasan materi yang digunakan dalam media.
		2 Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator kelas III.
		3 Kesesuaian materi dengan tema
2	Kelayakan Materi	1 Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran
		2 Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Fun Thinkers Book</i>
		3 Kebenaran penulisan huruf pada media <i>Fun Thinkers Book</i>
3	Penyajian Materi	1 Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah jelas
		2 Petunjuk pengguna media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas
		3 Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> merangsang siswa dalam memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran
		4 Kelengkapan informasi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i>
4	Kebahasaan	1 Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		2 Keterbacaan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas
		3 Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
		4 Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien
		5 Kejelasan informasi media <i>Fun Thinkers Book</i>

No	Indikator	Pertanyaan	
5	Kompetensi	1	Materi pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> menambah pemahaman konsep siswa
		2	Materi pembelajaran media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mengembangkan ranah kognitif siswa

d. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa merupakan instrumen dalam penelitian untuk mendapatkan data melalui pertanyaan dan pernyataan setelah pembelajaran selesai. Siswa diberikan lembar angket bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III. Berikut merupakan tabel kisi-kisi lembar angket respon siswa :

Tabel 3. 7 Instrumen Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

No	Indikator	Pertanyaan	
1	Pemahaman Materi	1	Penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> membantu saya memahami materi Bahasa Jawa dengan baik.
		2	Media <i>Fun Thinkers Book</i> membantu saya lebih cermat dan teliti dalam menentukan jawaban
		3	Saya dapat menjawab latihan soal yang ada di media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan baik.
		4	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami
		5	Latihan soal dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> yang disajikan secara sederhana dan mudah dipahami
2	Penggunaan Media	1	Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah digunakan sehingga meningkatkan motivasi siswa
		2	Petunjuk penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dipahami dengan baik
		3	Saya dapat menggunakan bingkai peraga media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan mudah

No	Indikator	Pertanyaan	
		4	Tulisan yang terdapat dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat dibaca dengan jelas
		5	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik perhatian saya untuk belajar.

e. Dokumentasi

Penelitian pengembangan ini mengumpulkan data mengenai identitas siswa, hasil belajar siswa dan foto-foto siswa saat penelitian berlangsung serta dokumen yang lainnya yang dibutuhkan pada saat penelitian.

Perlu memberikan penegasan terkait teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami teknik dan instrumen penelitian. Berikut ini tabel teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian :

Tabel 3. 8 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

No	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian
1	Observasi	Lembar Observasi
2	Wawancara	Pedoman Wawancara
3	Angket	Lembar Angket Validasi dan Angket Respon Siswa.
4	Dokumentasi	Foto, Hasil Belajar, Identitas Siswa, dll.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif¹⁸. Kajian ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian dan kontribusi para ahli dan praktisi. Yakni sebagai berikut :

1. Teknik data deskriptif kualitatif

Data deskriptif kualitatif adalah data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.¹⁹ Informasi ini juga dimasukkan ke dalam hasil

¹⁸ Mustika Fitri et al., "Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial Facebook Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Journal of Science and Social Research* 4307, no. February (2020): 73–77.

¹⁹ Arifudin Mahmudi, Joko Sulianto, and Ikha Listyarini, "Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 60–66.

angket penilaian dalam bentuk saran dan komentar dari ahli desain, media, bahasa dan pembelajaran. Informasi yang diperoleh dicatat dan dijelaskan, yang kemudian ditarik kesimpulan.

2. Teknik data deskriptif kuantitatif

Data deskriptif kuantitatif adalah informasi yang diperoleh dari hasil validasi, survey validasi ahli materi, ahli bahasa, media dan hasil angket²⁰. Data yang dikumpulkan oleh perangkat kemudian data tersebut dianalisis. Informasi yang diperoleh dari angket dievaluasi dengan skala *likert* berupa evaluasi uji kelayakan produk.

Teknik yang digunakan dalam pengembangan *Media Fun Thinkers Book* ini adalah bentuk validasi ahli, yang tujuannya untuk mengetahui kelayakan media dan tanggapan pengguna serta tanggapan siswa untuk mengetahui daya tarik media yang akan dibuat. dikembangkan. Data tanggapan terhadap uji media dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan dievaluasi dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil survei dianalisis dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Skala Likert

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Kurang Baik	2
4	Sangat Kurang Baik	1

Dalam hal ini, data hasil angket validasi adalah data kualitatif yang dikuantifikasikan dalam skala *Likert*. Skala *Likert* kemudian diolah dengan membentuk persentase menggunakan rumus analisis berikut.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan hasil validasi yang diperoleh dari angket dilakukan oleh 3 validator ahli meliputi ahli materi/isi, ahli bahasa dan ahli media yang diterbitkan untuk menilai kelayakan dan saran media dan informasi deskriptif dan mengevaluasi media tersebut. Kemudian dirangkum dan

²⁰ Viola Igenes Zaneta, "Media Game Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli Dengan Pendekatan RME Kelas III SD," *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2022): 177–186.

difinalisasi serta dijadikan dasar untuk mengkaji setiap komponen media yang dikembangkan.

Rumus yang digunakan untuk menentukan kelayakan media *Fun Thinkers Book*, dapat dianalisis dengan menggunakan rumus Suharsimi Arikunto sebagai berikut²¹:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil penilaian oleh ahli atau praktisi tersebut diubah menjadi kualitatif dengan menggunakan kriteria penilaian pada skala model *rating scale* seperti dibawah ini ²²:

Tabel 3. 10 Skala Tingkat Kelayakan

No	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1	0%-25%	Tidak Layak	Revisi Total
2	26%-50%	Kurang Layak	Banyak Revisi
3	51%-75%	Layak	Revisi Seperlunya
4	76%-100%	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan kriteria kelayakan, media *Fun Thinkers Book* dinyatakan layak pakai jika mencapai skor 50% sampai 100% pada semua item pada survei Penilaian Validasi. Penilaian yang harus memenuhi kriteria kelayakan dan jika belum dinyatakan layak, akan dilakukan review untuk memenuhi kriteria tersebut.

b. Analisis Kemenarikan

Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis kemenarikan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut²³:

Rumus :

$$P = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

²¹ Suharsimi Arikunto, “*Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*,” Cetakan 8. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 236.

²² Ridwan Oktavian Hananta and Thomas Sukardi, “Pengembangan Model Media Video Pada Pembelajaran Praktik Pemesinan Bubut,” *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 3, no. 2 (2018): 121–129.

²³ Arikunto, “*Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*.”

Berikut ini merupakan tabel persentase klasifikasi penilaian lembar kemenarikan media sebagai berikut²⁴ :

Tabel 3. 11 Kriteria Kemenarikan

No	Rata-rata Persentase	Kriteria
1	0%-25%	Tidak Menarik
2	26%-50%	Kurang Menarik
3	51%-75%	Menarik
4	76%-100%	Sangat Menarik

Berdasarkan kriteria diatas menyatakan jawaban angket respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Penggunaan kriteria diatas memberikan jawaban apakah media yang dikembangkan menarik atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Jadwal Kegiatan

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 295 Gresik selama kurang lebih 6 bulan, dari bulan Oktober tahun 2022 sampai dengan bulan Maret 2023, dengan jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 3. 12 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2022-2023					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Observasi atau penelitian						
2	Penyusunan Proposal						
3	Seminar Proposal						
4	Revisi dan Pengumpulan Proposal						
5	Penyusunan Instrumen						
6	Proses Validasi Media						
7	Penelitian Implementasi Media						
8	Pengelolaan data dan analisis data						
9	Penyempurnaan dan pengumpulan laporan						

²⁴ Ayu Dibtasari and Esti Untari, "Media Development of Animated Learning Videos Pure Substance and Mixture Substance in 5th Grade Elementary School," *JUSTEK : Jurnal Sains dan Teknologi* 5, no. 2 (2022): 154–163.

