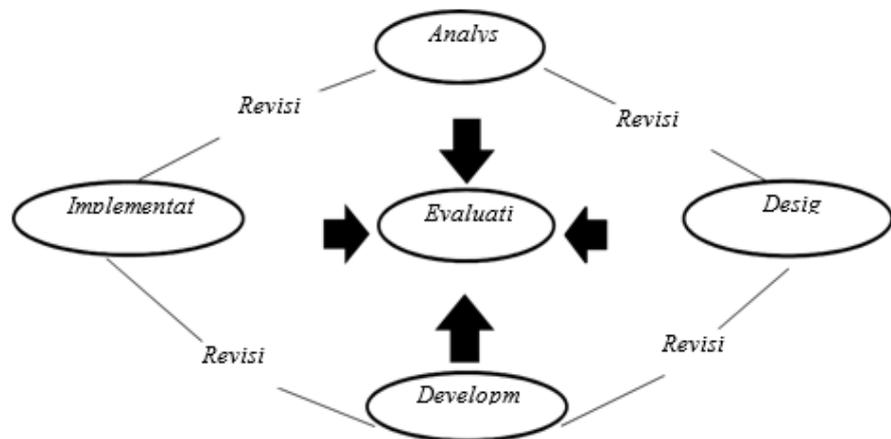


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development. Penelitian dan pengembangan adalah proses yang di gunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.¹ Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan ADDIE yang di kembangkan oleh Robert Maribe Branch terdiri dari lima tahapan, yakni Analisis kebutuhan (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengujian produk (*Development*), Penggunaan produk (*Implementation*), Penilaian (*Evaluation*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ini tersusun secara simple dan sistematis, sehingga memudahkan dalam melakukan proses pengembangan serta model ini lebih cocok digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran,



Gambar Gambar 3.1 Tahap- Tahap Model Pengembangan ADDIE

Adapun Penjelasan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

¹ Risa Nur Sa'adah and Wahyu, Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020), 72.

1. *Analysisi* (analisis)

Analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan peserta didik, mengidentifikasi masalah kebutuhan peserta didik, dan melakukan analisa tugas. Tahap analisis ini merupakan suatu proses mengidentifikasi materi. Analisa akan dihasilkan berupa karakteristik atau profil potensi siswa, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan tugas yang didasarkan dari kebutuhan siswa.

2. *Designi* (desain/perancangan).

- a. Pada tahap ini langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan realistic.
- b. Menyusun teks didasarkan pada tujuan pembelajarannya.
- c. Mempertimbangkan sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang kondusif yang tertuang dalam dokumen yaitu blueprint yang jelas.²

3. *Development*(pengembangan)

Pengembangan yaitu suatu proses dari mewujudkan blueprint menjadi kenyataan. Langkah yang penting ditahap ini yaitu uji coba sebelum diterapkan. Langkah pengembangan yang meliputi kegiatan membuat, membel, dan memodifikasi media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. *Implementation* (implementasi/eksekusi)

Implementasi yaitu langkah nyata dalam menerapkan produk pembelajaran yang sudah di buat. Tujuan dari Implementasi pembelajaran yaitu:

- a. Membimbing siswa untuk tercapainya kompetensi

² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model", Islamic Education Journal Vol.3 No.1, 2019, Hal.36-38.

- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk menghadapi masalah hasil belajar peserta didik,
- c. Peserta didik perlu memiliki kompetensi-kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tahap implementasi ini berguna sebagai tahap penyaringan produk akhir dan untuk mempelajari reaksi siswa terhadap media. Tahap implementasi ini langsung diujicobakan pada kelas uji lapangan.

5. *Evaluation* (evaluasi/umpanbalik)

Pada tahap ini, pencapaian tujuan pengembangan produk yang diuji diukur. Peneliti mengukur apa yang telah dicapai siswa. Setelah melalui masa uji coba lapangan, peneliti akan mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan menyebarkan angket motivasi belajar.³

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan Langkahlangkah yang diinstruksikan dalam model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahapan melaksanakan pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis adalah proses menentukan apa yang akan dipelajari siswa. Oleh karena itu untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, maka harus melakukan beberapa kegiatan analisis yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran⁴ Bahasa Jawa. Analisis dilakukan dengan cara observasi awal di MI Nurul Hidayah dan melakukan wawancara dengan guru Bahasa Jawa kelas 3 sehingga mendapatkan

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2016). 38

⁴ Rita Karmila Sari, "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Kelas Karyawan", *Susunan Artikel Pendidikan*, Vol.4, No. 1, 2019

data penelitian yang menyatakan bahwa MI Nurul Hidayah membutuhkan pengembangan alat penunjang pembelajaran Bahasa Jawa audio visual yang mengikuti teknologi maka akan dikembangkan evaluasi pembelajaran pada aplikasi Educandy.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik kurikulum yang saat ini digunakan di sekolah.⁵ Dalam hal ini peneliti melakukan analisis terhadap kompetensi dasar pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas 3 yang akan digunakan menjadi acuan dalam penyusunan indikator pembelajaran. Penyusunan indikator dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 3. 1 Analisis Kurikulum

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.1	Mengenal jenis-jenis hewan galak lan, hewan ora galak lan tetuwuhan	3.1.1	Mengenal jenis hewan lan tetuwuhan. C1
		3.2.1	Menentukan jenis hewan lan tetuwuhan. C3
3.2	Memahami jenis-jenis hewan buas hewan jinak dan tumbuhan	3.2.1	Membedakan jenis hewan galak lan hewan ora galak C2
		3.2.2	Menentukan manakah yang termasuk hewan ora galak C3
		3.2.3	Membedakan tetuwuhan berdasarkan jenis C2
3.3	Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita secara lisan dan tulis.	3.3.1	Menentukan unsur-unsur teks cerita C3
		3.3.2	Menjelaskan unsur-unsur teks cerita C2
		3.3.3	Menelaah unsur-unsur teks cerita C4
		3.3.4	Menyimpulkan unsur-unsur teks cerita secara lisan dan tulisan C5
4.1	Membaca lancar bentuk teks cerita sederhana dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi.	4.1.1	Mempraktekkan membaca lancar teks cerita P3
		4.1.2	Mengartikulasikan bunyi bahasa daerah yang dianggap sulit dalam teks cerita P4

⁵ Ana Nur Hasanah, "Analisis Kurikulum 2013", Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol.7, No.2, 2021

c. Analisis peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat perilaku siswa terhadap pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pembinaan yang dilakukan sesuai dengan kepribadian siswa.⁶ Adapun karakteristik peserta didik kelas 3 MI Nurul Hidayah yaitu: peserta didik kelas 3 MI Nurul Hidayah selama proses pembelajaran ada yang tertarik dan memperhatikan, ada juga yang keluar masuk kelas dan kebanyakan siswa kurang aktif selama pembelajaran Bahasa Jawa berlangsung. Setelah menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis peserta didik kemudian peneliti menawarkan dan menentukan media apa yang akan digunakan guna mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Jawa yang ada di kelas 3 MI Nurul Hidayah. Adapun yang ditawarkan peneliti yaitu media Educandy.

d. Analisis materi

Data yang dikumpulkan berupa analisis materi dengan tujuan agar Educandy tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.⁷ Pemilihan materi *welas asih marang kewan lan tetuwuhan* pada pembelajaran bahasa Jawa merupakan materi yang dianggap cocok untuk menggunakan Educandy karena akan sangat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran.

2. Tahap Design (Desain/Perancangan)

Tahap perencanaan pengembangan *Educandy* pembelajaran yaitu menyesuaikan *Educandy* yang dikembangkan dengan pembelajaran

a. Menyusun dan membuat draf

Materi pembelajaran yang sudah ditentukan. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan dan pendesainan draf evaluasi pembelajaran. Adapun draf evaluasi yang disusun peneliti dalam membuat evaluasi Educandy Bahasa Jawa kelas 3 materi *welas asih marang kewan lan tetuwuhan* materi dan soal evaluasi serta rancangan desain.

3. Tahap Development (Pengembangan)

⁶ Ahmad Taufiq, "Analisis Karakteristik Peserta Didik", Jurnal Studi Keislaman, Vol.16, No.1, 2019

⁷ Rachmat Rizaldi, "Analisis Materi dan Tujuan Pembelajaran Pada Materi Listrik Dinamis", Jurnal Pendidikan MIPA, Vol.10, No.2, 2020

Tahap pengembangan yaitu mengumpulkan beberapa pendukung, yang selanjutnya akan dirancang dengan membuat evaluasi pembelajaran. Dalam tahap pengembangan ada 3 langkah sebagai berikut:

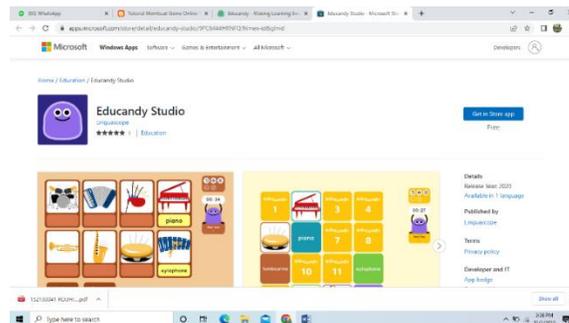
a. Tahap Pembuatan Produk

- 1) Membuat konsep awal terlebih dahulu pada sebuah kertas
- 2) Menyiapkan semua kebutuhan mulai dari konsep, soal dan gambar-gambar yang akan dimasukkan kedalam produk media
- 3) Membuka aplikasi educandy pada ponsel atau laptop maupun PC
- 4) Buka web di www.educandy.com, kemudian tekan download the free app



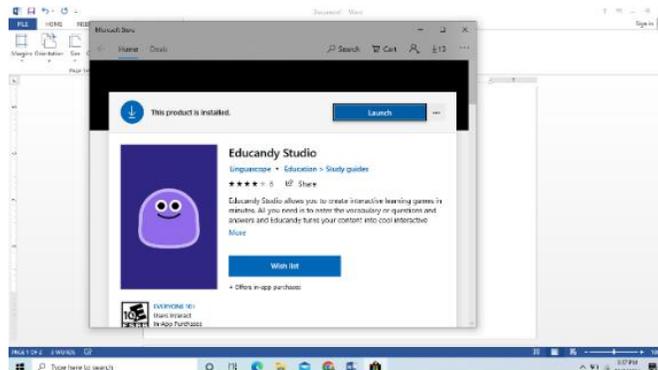
Gambar 3. 2 tahap pembuatan produk

- 5) Jika sudah muncul gambar kedua maka pilihlah get it from Microsoft



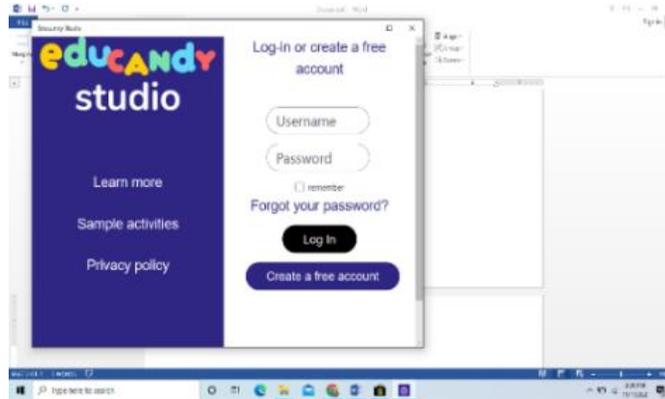
Gambar 3. 3 tahap pembuatan produk

- 6) Tekan get in store app



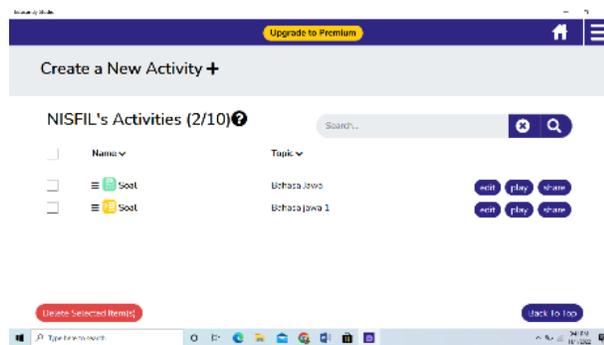
Gambar 3. 4 Tahapan Pembuatan Produk

7) Jika muncul gambar ke 4 klik “Lunch”



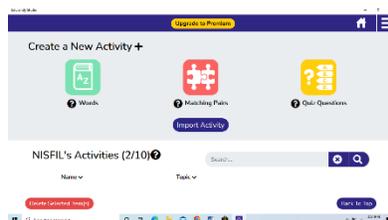
Gambar 3. 5 Tahapan Pembuatan Produk

8) Masukkan “username” Dan “password”



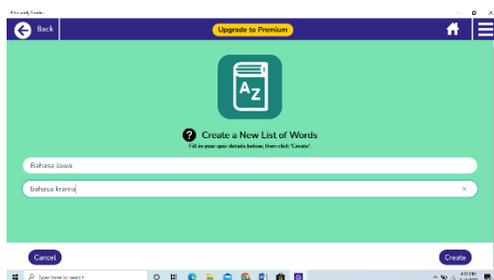
Gambar 3. 6 tahap pembuatan produk

9) Klik “long in” kemudian akun anda akan terbuka



Gambar 3. 7 Tahap pembuatan produk

- 10) Klik create new activity, terdapat 3 pilihan jenis game yang yaitu words (permainan kata), matching pairs (mencocokkan), dan quiz questions (pertanyaan kuis). Cara pembuatan permainan yang pertama yaitu Word.



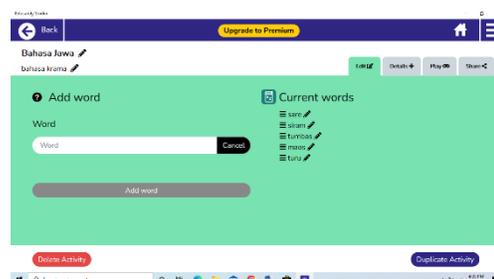
Gambar 3. 8 Tahap pembuatan produk

- 11) Masukkan nama pada angka 1, masukan nama mata pelajaran, contoh mapel 'bahasa jawa'. Pada angka 2 masukan judul kuis/game.



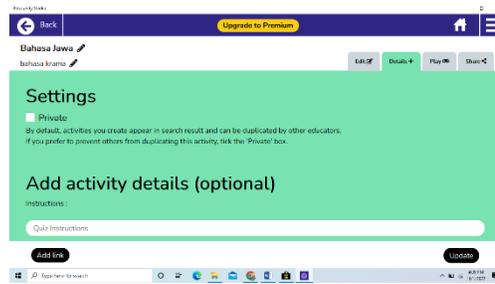
Gambar 3. 9 Tahap pembuatan produk

- 12) Tambahkan kata atau soal pertanyaan pada kolom word contoh “sare” kemudian klik “add word”



Gambar 3. 10 Tahap pembuatan produk

- 13) Jika telah selesai memasukkan kata maka klik “Details”, Jika klik “private” maka hanya orang-orang tertentu yang dapat mengakses game yang anda buat.



Gambar 3. 11 Tahap pembuatan produk

- 14) Klik “quiz intructions” masukkan soal dari jawaban yang telah di masukkan contoh “carilah bahasa krama dari tidur” klik “Update”
- 15) Untuk memulai permainan pilih salah satu dari jenis permainan yang telah disediakan kemudian klik tombol “play”



Gambar 3. 12 Tahap pembuatan produk

- 16) Ada 3 pilihan permainan kata yaitu, word search, spell it!, anagrams



Gambar 3. 13 Tahap pembuatan produk

- 17) Klik “play” pada word search didalam permainan ini terdapat kata-kata acak dari kata yang telah dimasukkan.



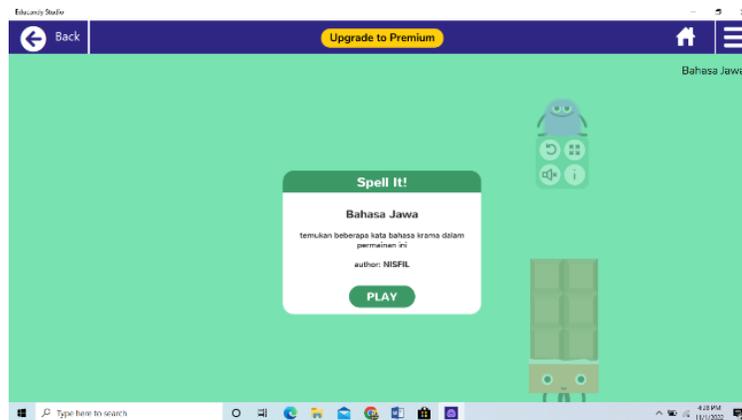
Gambar 3. 14 Tahap pembuatan produk

18) Klik permainan kata yang ke2 spall it!

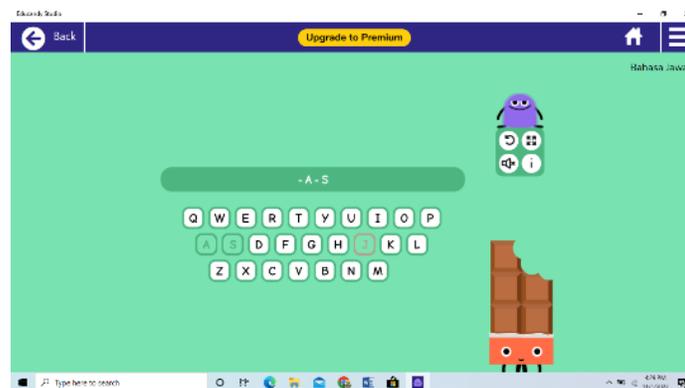


Gambar 3. 15 Tahap Pembuatan Produk

19) Klik “play” setelah muncul 3 jenis permainan klik gambar “spell it!”



Gambar 3. 16 Tahap pembuatan produk



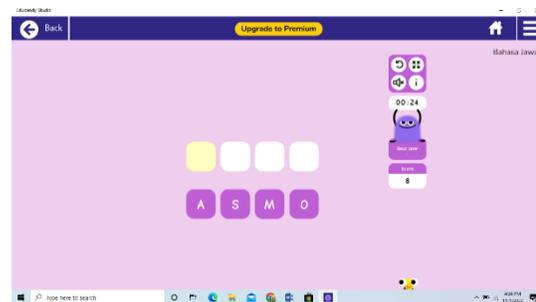
Gambar 3. 17 Tahap pembuatan produk

20) Klik “play”, setelah muncul seperti gambar diatas pengguna dapat mencari kata yang sesuai dengan pertanyaan, jika ada huruf yang tidak ada dalam kata tersebut maka coklat yang ada dipojok bawah akan berkurang.

- 21) Untuk permainan pilih kata yang ke 3 caranya sama dengan nomer 16 klik gambar “anagrams” kemudian tekan “play”

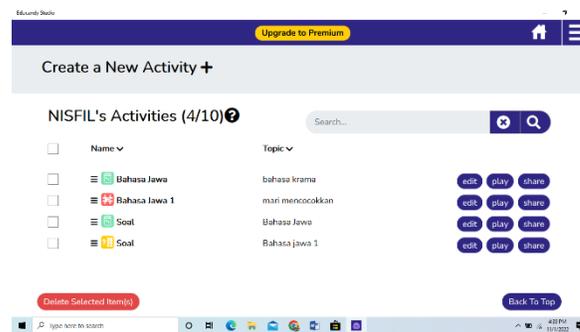


Gambar 3. 18 Tahap pembuatan produk



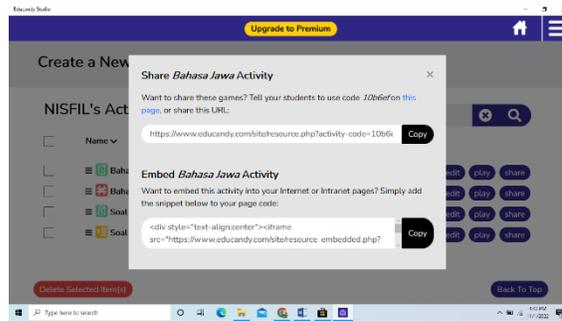
Gambar 3. 19 Tahap pembuatan produk

- 22) Pada permainan ini adalah mengurutkan huruf-huruf sampai tersusun kata yang tepat.



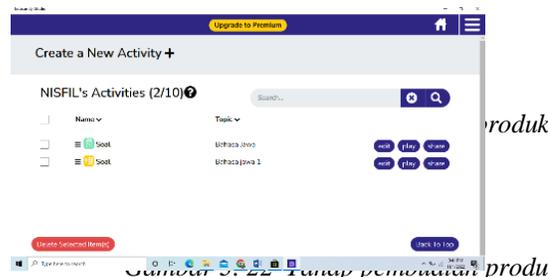
Gambar 3. 20 Tahap pembuatan produk

- 23) Untuk membagikan link, kembali kehalaman “crate a new activity”, klik “share”



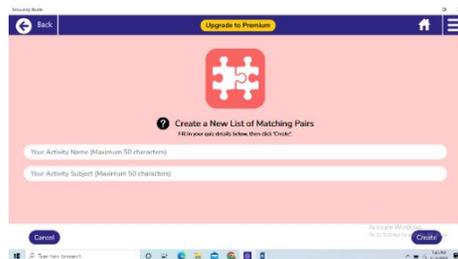
Gambar 3. 21 Tahap pembuatan produk

24) Untuk membagikan link langsung kepada peserta didik melalui wa atau classroom dengan cara copy link yang ada diatas, jika untuk dibagikan pada blog atau situs web copy link yang dibawah.



Gambar 3. 22 Tahap pembuatan produk

25) Bagian game yang ke 2 “matching paris” klik gambar “matching paris”.



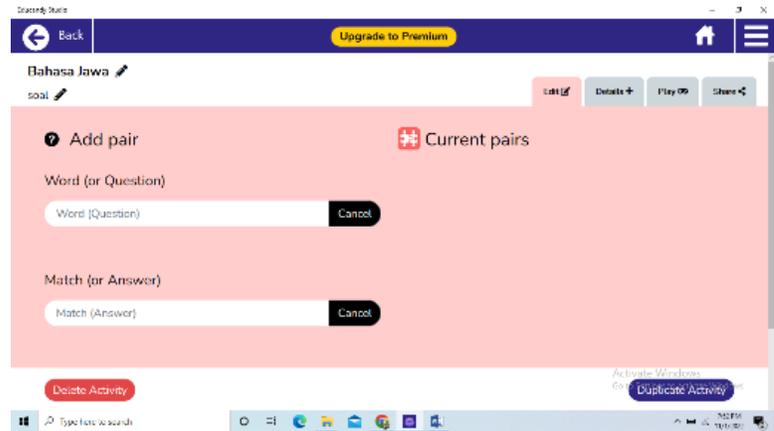
Gambar 3. 23 Tahap pembuatan produk



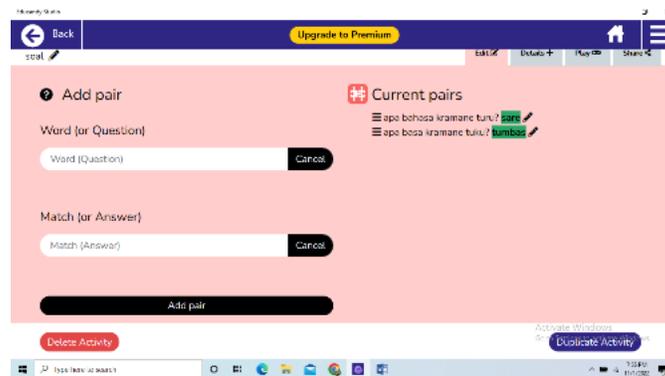
Gambar 3. 24 Tahap Pembuatan Produk

26) Masukkan nama pada angka 1, masukkan nama mata pelajaran, contoh mapel 'bahasa jawa'. Pada angka 2 masukkan judul kuis/game, kemudian tekan “crate”

27) Jika sudah keluar halaman selanjutnya akan terlihat beberapa pilihan untuk memasukkan kata, gambar, maupun suara.



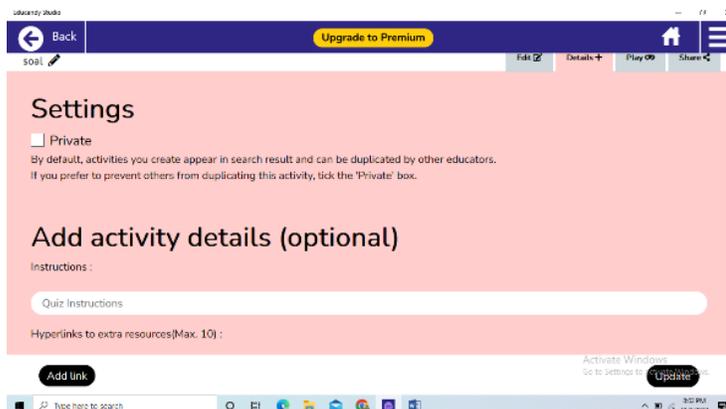
Gambar 3. 25 Tahap pembuatan produk



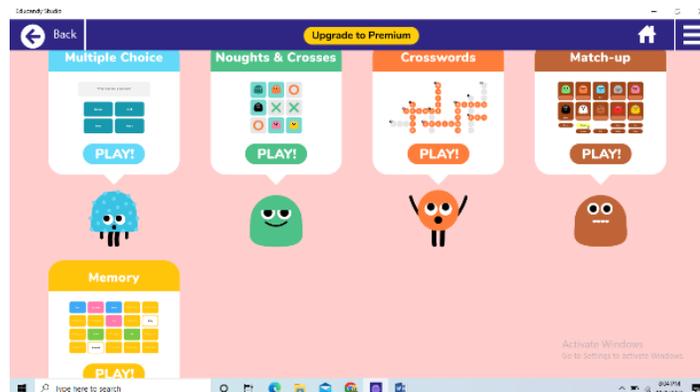
Gambar 3. 26 Tahap pembuatan produk

- 28) Klik tombol teks kemudian tambahkan pertanyaan pada kolom “Question” dan jawaban pada kolom “Answer” kemudian klik “Add Pire”
- 29) Jika pertanyaan dan jawaban sudah dimasukkan klik “play pada atas halaman”
- 30) Klik “Details”, Jika klik “private” maka hanya orang-orang tertentu yang dapat mengakses game yang anda buat.

31) Klik “update” klik tombol “play” kemudian akan ada 5 macam bentuk permainan yaitu: multiple choice, noughts & crosses, crossword, match-up dan memory.

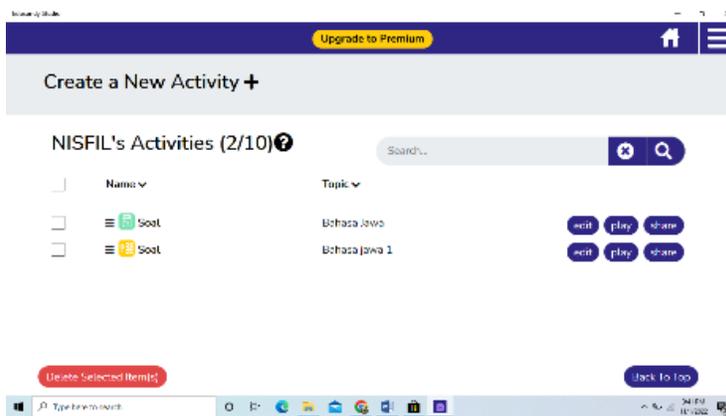


Gambar 3. 27 Tahap pembuatan produk

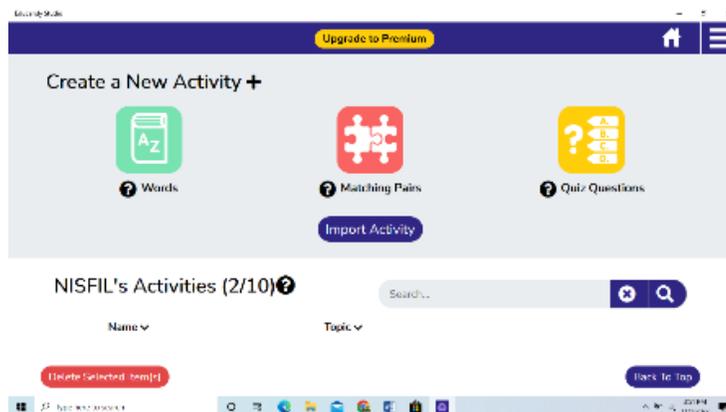


Gambar 3. 28 Tahap pembuatan produk

32) Untuk model permainan yang nomer 3 “Questions”

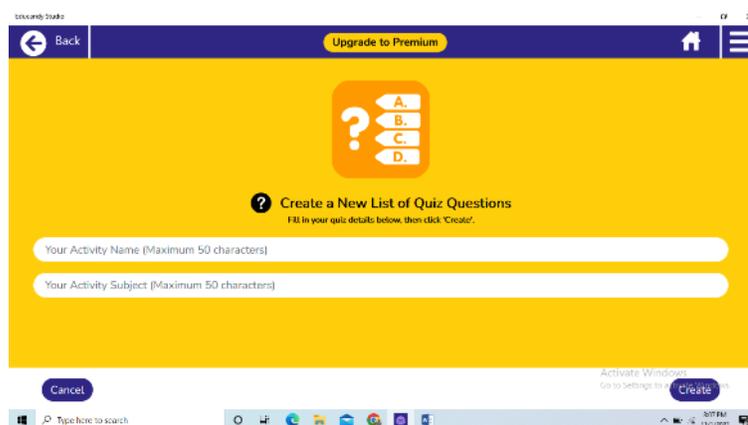


Gambar 3. 29 Tahap pembuatan produk



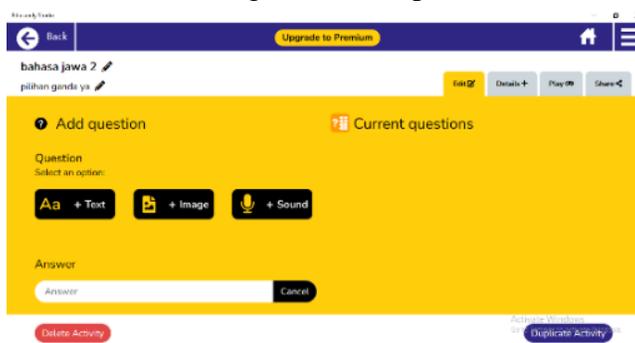
Gambar 3. 30 Tahap pembuatan produk

- 33) Klik create new activity, terdapat 3 pilihan, ada tiga pilihan jenis game yang bisa dibuat yaitu words (permainan kata), matching pairs (mencocokkan), dan quiz questions (pertanyaan kuis). Tutorial pembuatan permainan yang pertama yaitu Questions.

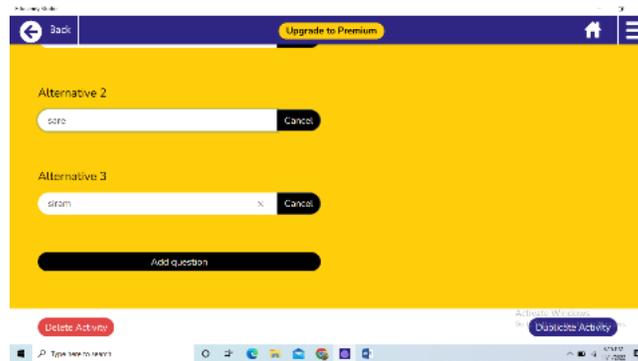


Gambar 3. 31 Tahap pembuatan produk

- 34) Masukkan nama pada angka 1 masukkan nama mata pelajaran, misal mapel 'bahasa jawa'. Pada angka 2 masukkan judul kuis/game nya, kemudian tekan "crate"
- 35) Jika halaman selanjutnya sudah keluar akan terlihat beberapa pilihan untuk memasukkan tulisan, gambar, maupun suara.

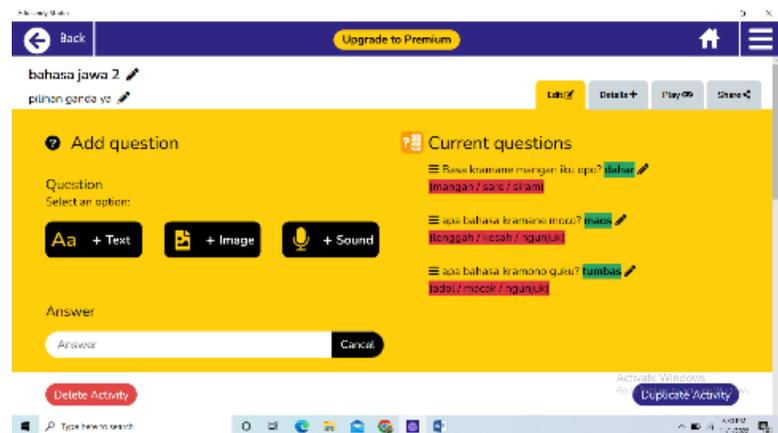


Gambar 3. 32 Tahap pembuatan produk

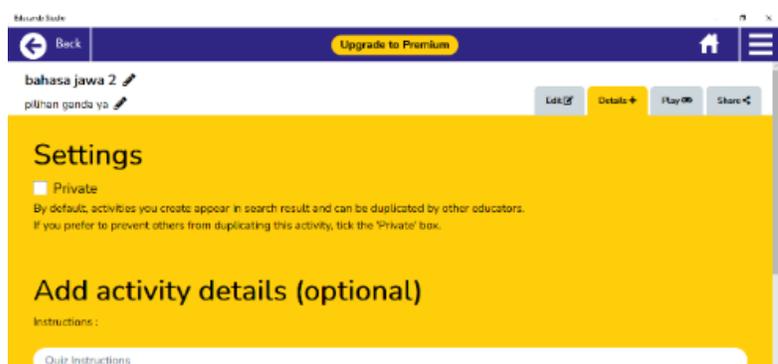


Gambar 3. 33 tahap pembuatan produk

- 36) Klik tombol teks pada “questions” masukkan pertanyaan atau soal yang akan digunakan.
- 37) Masukkan jawaban yang benar pada kolom “answer”
- 38) Masukkankan jawaban yang salah pada “alternative 1, 2, 3, 4” kemudian klik “Add Question”



Gambar 3. 34 tahap pembuatan produk

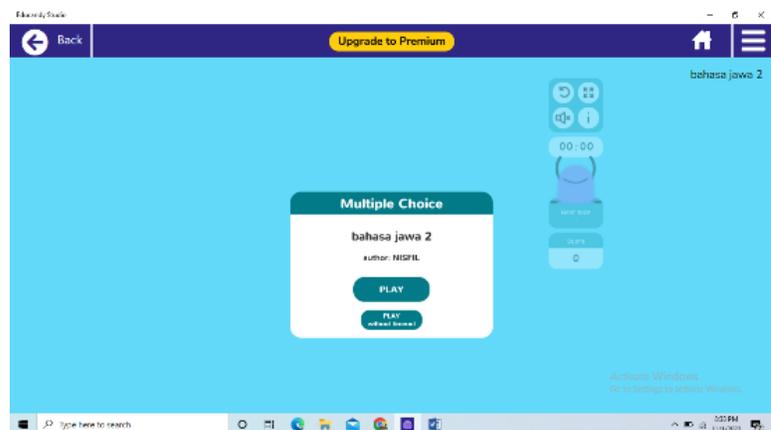


Gambar 3. 35 tahap pembuatan produk

- 39) Jika pertanyaan sudah dimasukkan klik “Details”, Jika klik “private” maka hanya orang-orang tertentu yang dapat mengakses game yang anda buat.
- 40) Klik tombol “play” untuk memulai permainan.



Gambar 3. 36 tahap pembuatan produk

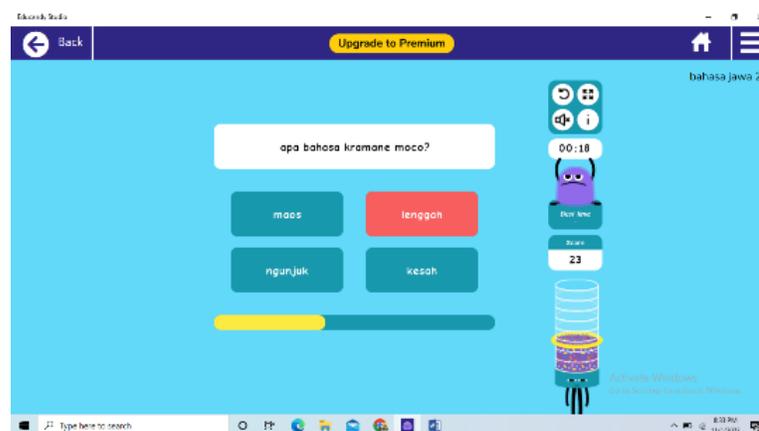


Gambar 3. 37 tahap pembuatan produk



Gambar 3. 38 tahap pembuatan produk

- 41) Klik “play” dan permainan akan dimulai.
- 42) Jika jawaban benar akan mendapat tambahan skor dan jika jawaban salah maka akan mendapat pengurangan skor.



Gambar 3. 39 tahap pembuatan produk

b. Tahap Validasi Media

Terdapat 3 macam validasi yaitu: validasi ahli Soal, validasi ahli media dan validasi ahli Bahasa.

1) Validasi Ahli Soal

Validasi ahli Soal merupakan syarat yang harus dilakukan sebelum media diuji cobakan pada pengguna. Validasi Soal dilakukan dengan cara memberikan produk Evaluasi serta lembar penilaian. Lembar penilaian yang berupa angket tentang kebenaran konsep Soal.

Pengembangan ini menggunakan validasi ahli Soal, ahli media dan ahli bahasa. Seseorang yang menjadi validator memiliki kriteria sebagai berikut⁸ :

1. Pendidikan minimal S1 khususnya seseorang itu memiliki keahlian dalam bidang soal, bidang desain (media) dan bidang bahasa.
 2. Bersedia menjadi validator Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game *Educandy* Di MI Nurul Hidayah Banyubang Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review desain media *Educandy* adalah sebagai berikut.
 - a. Mendatangi ahli soal dan meminta ketersediaan menjadi ahli soal dalam pengembangan *Educandy* mata pelajaran Bahasa Jawa.
 - b. Menjelaskan prosedur dan tahapan dalam pengembangan yang akan dilakukan.
 - c. Memberikan hasil produk pengembangan dan memberikan lembaran validasi (angket penilaian) ahli soal untuk di isi sesuai dengan penilaian.
 - d. Meminta saran dan komentar kepada ahli soal yang berkaitan dengan isi desain media dalam media pembelajaran untuk perbaikan selanjutnya.
- 2) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dengan cara memberikan produk beserta lembar evaluasi. Lembar penilaian yang berupa angket tentang kriteria desain media dan kemenarikan media. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap review desain media *Educandy* yaitu sebagai berikut.

- a) Mendatangi ahli media dan meminta ketersediaan menjadi ahli media dalam pengembangan media *Educandy* mata pelajaran Bahasa Jawa.
- b) Menjelaskan prosedur dan tahapan dalam pengembangan yang akan dilakukan.

⁸ Rouhilla Miftahul Jannah, "Pengembangan Media Scrabook Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 Kelas 3 Di sdn Deket Kulon" (Skripsi – Universitas Islam Lamongan, 2021)

- c) Memberikan hal produk pengembangan dan memberikan lembar validasi (angket penilaian) ahli media untuk di isi sesuai dengan penilaian.
- d) Meminta saran dan komentar kepada ahli media yang berkaitan dengan desain media dalam media pembelajaran untuk perbaikan selanjutnya.

3) Validasi ahli Bahasa

Validasi Bahasa yaitu dengan cara memberikan produk media serta lembar penilaian. Lembarpenilaian yang berupa anket tentang penggunaan Bahasa pada media. Langkahlangkah yang di lakukan dalam tahap review Bahasa media Educandy adalah sebagai berikut.

- a) Mendatangi ahli Bahasa dan meminta ketersediaan menjadi ahli Bahasa dalam pengembangan media Educandy mata pelajaran Bahasa jawa.
- b) Menjelaskan prosedur dan tahapan dalam pengembangan yang akan dilakukan .
- c) Memberikan hasil produk pengembangan dan memberikan lembar validasi angket penilaian ahli Bahasa untuk diisi sesuai dengan penilaian.
- d) Meminta saran dan komentar kepada ahli Bahasa yang berkaitan dengan Bahasa dalam media pembelajran untuk perbaikiakan selanjutnya.

3. Revisi

Jika proses pada validasi sudah selesai dan sudah memperoleh penilaian, maka produk yang dikembangkan kemudian di revisi berdasarkan catatan atau saran dan komentar dari ahli desain media, ahli materi dan ahli Bahasa dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran Bahasa jawa kelas 3.

4. Tahap Implementation (Implementasi/eksekusi)

Tahap implementasi yaitu langkah untuk menerapkan Educandy dalam kegiatan belajar mengajar di kelas setelah melakukan revisi Educandy akan diuji cobakan langsung pada peserta didik pada pembelajaran Bahasa jawa kelas 3. Tahap ini terhadap 3 siklus diantaranya yaitu:

- a) Uji Perorangan

Uji perorangan di lakukan pada kelas 3 MI Nurul Hidayah dengan jumlah 6 Siswa acak mewakili kriteria probabilitas tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah.

b) Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan pada kelas 3 MI Nurul Hidayah dengan jumlah 12 anak didik secara acak yang mewakili kriteria 4 kemampuan tinggi, 4 kemampuan sedang dan 4 kemampuan rendah.

c) Uji coba lapangan di lakukan pada kelas 3 MI Nurul Hidayah dengan jumlah 20 anak didik tanpa memilih data hasil belajar Bahasa Jawa. Semua peserta didik melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Educandy* didalam kelas.

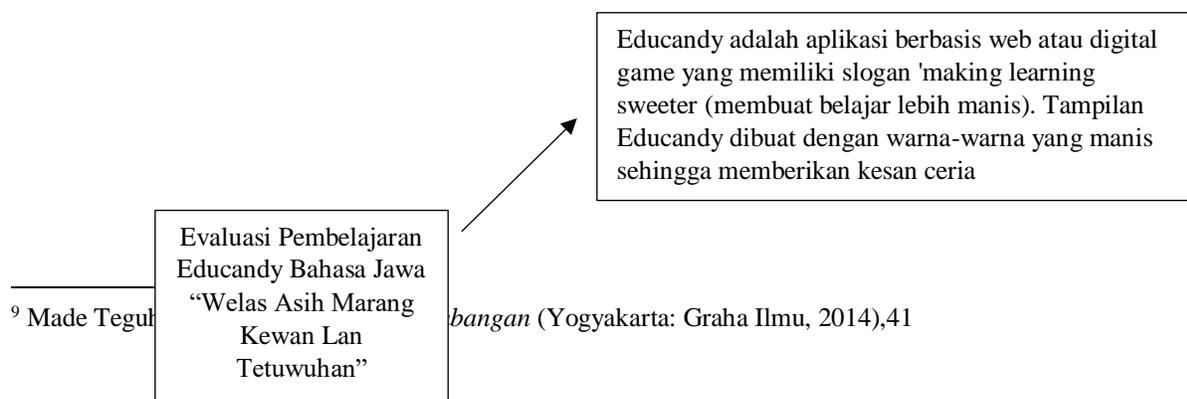
5. Tahap Evaluation (Evaluasi/umpan balik)

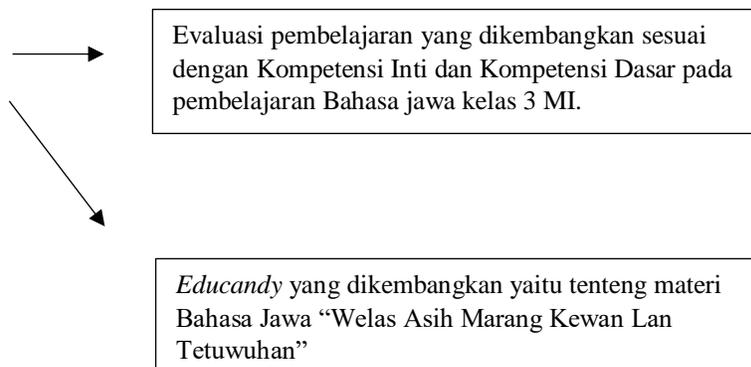
Tahap evaluasi dalam model ADDIE yaitu tahap terakhir untuk mengetahui apakah *Educandy* dapat menarik peserta didik. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk mengevaluasi perkembangan *Educandy* dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengelola data dari validasi produk dan hasil pelaksanaan uji coba, untuk perbaikan kebutuhan evaluasi dari *Educandy* yang dikembangkan. Adanya evaluasi ini meminim, lisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir.⁹

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Studi tersebut telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan dianggap relevan sebagai suatu rujukan serta menggambarkan adanya unsur perbedaan dan persamaan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Educandy*. Dari pengembangan yang di hasilkan oleh peneliti terdahulu maka penelitian ini akan menghasilkan produk yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Adapun desain produk pengembangan media pembelajaran *Educandy* sebagai berikut:





Gambar 3. 40 Desain Produk Pengembangan Media Pembelajaran *Educandy*

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada kelas 3 materi Bahasa Jawa “Welas Asih Marang Kewan Lan Tetuwuhan” di MI Nurul Hidayah Banyubang.

3. Sumber Dan Jenis Data

Jenis data yang di peroleh dalam ujicoba produk pembelajaran *Educandy* dibagi menjadi dua jenis, antara lain :

- a. Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka. Data ini di peroleh dari pengumpulan instrumen data yang berupa angka yang di hasilkan dari penilaian para ahli, penilaian peserta didik pada saat proses uji coba *Educandy*.
- b. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat, foto dan gambar. Data ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III mengenai pembelajaran Bahasa Jawa di MI Nurul Hidayah Banyubang serta saran perbaikan yang diberikan para ahli, guru pembelajaran, serta peserta didik kelas III MI Nurul Hidayah Banyubang.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat atau cara yang digunakan untuk memperoleh suatu data penelitian.¹⁰ Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data

¹⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Bandung: Alfabeta, 2015). 71

berupa lembar kevalidan, lembar pengamatan aktivitas peserta didik, angket respon peserta didik, observasi dan wawancara yang akan di jelaskan sebagai berikut :

1. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon Siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa selama proses pembelajaran berlangsung¹¹ menggunakan *Educandy*. Angket respon siswa pada penelitian ini diberikan kepada peserta didik kelas 3 MI Nurul Hidayah Banyubang

2. Observasi

Observasi yaitu suatu metode yang di lakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.¹² Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi pada penelitian ini dilakukan di MI Nurul Hidayah Banyubang.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menemukan informasi lebih luas terhadap peserta didik. Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui informasi yang lebih dalam mengenai permasalahan¹³ yang ada disekolah. Wawancara dilakukan di MI Nurul Hidayah Banyubang.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu kegiatan mengumpulkan data yang di lakukan dengan menelusuri berbagai berbagai dokumen baik tertulis maupun gambar.¹⁴Dokumentasi berisi bukti-bukti pertanggung jawaban selama kegiatan penelitian sebagai pengumpulan data.¹⁵

E. Teknik Analisis Data

¹¹ Nursyamsi Dermawati , “Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Berbasis Lingkungan”, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol.7, No.1, 2019.

¹² Siti Mania, “Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran”, Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Vol.11, No.2

¹³ Fadhallah, “Wawancara” (Jakarta: UNJ Press. 2021)

¹⁴ Widodo, *Metodologi Penelitian Ppuler & Prakis* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2017),75

¹⁵ Rahman Tanjung, “Menejemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan”, Jurnal Pendidikan Glasser, Vol.6 No.1 2022

Teknik analisis data yaitu suatu proses mengolah data dari seluruh responden yang terkumpul.¹⁶ Terdapat beberapa tahap yang harus di lakukan pada penelitian ini, diantaranya :

1. Analisis Kelayakan Hasil Validasi

Data dari validasi ahli media, ahli soal dan ahli Bahas merupakan data kuantitatif yang menggunakan skala likret yang kemudian di olah dengan cara di buat prosentase dengan rumus sebagaiberikut:

2. Analisis Kelayakan Hasil Validasi

Data dari validasi ahli media, ahli soal dan ahli Bahasa merupakan data kuantitatif yang menggunakan skala likret yang kemudian diolah dengan cara dibuat prosentase dengan rumus sebagai berikut:

Gambar 3. 41 Kelayakan Hasil Validasi

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angket prosentase

Σx = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi = jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Angket disini untuk memberikan keputusan pengambilan tingkat kevalidan dan kemenarikan *Educandy* yang dikembangkan dan digunakan skala tingkat pencapaian. Sebagai pedoman interpretasi digunakan kriteria skor penilaian Likert pada tabel berikut¹⁷ :

Tabel 3. 2 Aturan Pemberian Skor Kelayakan

<i>Presentase (%)</i>	<i>Tingkat Kelayakan</i>
80-100	<i>Sangat valid (tidak perlu revisi)</i>
60-79	<i>Valid (perlu revisi sedikit)</i>
40- 59	<i>Kurang valid (perlu revisi)</i>
0 – 39	<i>Tidak valid (revisi total)</i>

¹⁶ Nana Syaodih, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008).

¹⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Bandung: Alfabeta, 2015). 71

3. Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Kemerarikan *Educany*

Data angket respon peserta didik terhadap kemerarikan *Educandy* diolah dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angket prosentase

Σx = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi = jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dari perhitungan rumus tersebut, akan menghasilkan yang berupa prosentase. Agar perhitungan tersebut bisa dipahami maka perlu di interpresentasikan kedalam pengkatagorian berdasarkan tingkat presentase yang diperoleh. Berikut ini tabel pedoman kriteria angket respon peserta didik¹⁸

:

¹⁸ *Ibid.*

Tabel 3 3 Angket Respon Peserta Didik Terhadap Kemenarikan Media

Skor Presentase	Interpretasi
80-100%	Sangat menarik (tidak perlu revisi)
66-79%	Menarik (revisi sedikit)
56-65%	Cukup menarik (perlu revisi)
46-55%	Kurang menarik (sangat perlu revisi)

F. Jadwal Kegiatan

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2022 sampai dengan bulan Juni tahun 2023, dengan jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3 4 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Tahap Pengembangan	Bulan									
			Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Apr 2023	Mei 2023	Juni 2023	
1	Analisis Kebutuhan	<i>Analysis</i>										
3	Desain Produk	<i>Design</i>										
4	Pembuatan Produk	<i>Development</i>										
5	Validasi Produk											
6	Uji Coba Produk (Pengumpulan data)											
7	Revisi Produk											
8	Pelaksanaan/impl ementasi pembelajaran	<i>Implementation</i>										
9	Evaluasi Akhir Produk	<i>Evaluation</i>										
10	Penulisan Laaporan akhir Penelitian											
11	Penulisan Artikel Jurnal											
12	Penggandaan, penjilidan, dan Penyerahan Laporan Peneliti											

G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematikan menjadi lima bab. Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, sampul dalam, persetujuan pembimbing, pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

Bab I atau pendahuluan terdiri dari: (A) latar belakang, (B) rumusan masalah, (C) tujuan pengembangan, (D) manfaat pengembangan, spesifikasi produk, (E) asumsi keterbatasan pengembangan, (F) definisi istilah.

Bab II atau landasan teori terdiri dari: (A) landasan teori, (B) kajian pustaka, (C) kerangka konseptual.

Bab III atau metode penelitian terdiri dari: (A) model penelitian dan pengembangan, (B) prosedur penelitian dan pengembangan, (C) uji coba produk (D) desain uji coba, (E) subjek uji coba, (F) sumber dan jenis data, (G) instrumen pengumpulan data, (H) teknik analisis data, (I) jadwal kegiatan, (J) Sistematika pembahasan.

Bab IV atau hasil pengembangan terdiri dari: (A) penyajian data hasil pengembangan dan (B) deskripsi produk hasil pengembangan.

Bab V atau analisis dan pembahasan terdiri dari: (A) analisis dan pembahasan, (B) deskripsi produk dan hasil pengembangan.

Dalam Bab V ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan materi yang telah di bahas.