

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji suatu keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang mudah untuk digunakan dan diimplementasikan dalam kurikulum untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan atau sikap.²

Model ini terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).³ Langkah-langkah dalam model ini mudah dipahami dan diterapkan dalam pengembangan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Pengembangan media *flipchart* berbasis model *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak kelas III di MI Hidayatul Mubtadi'in. Adapun penjelasan mengenai model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*) adalah tahap kerja dimana situasi lingkungan dianalisis untuk menemukan produk mana yang perlu dikembangkan. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, dan identifikasi masalah. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui apa tujuan dilakukannya pengembangan media dan ditunjukan kepada siapa media ini.
2. Perencanaan (*Design*) adalah tahapan membuat rancangan. Tahap ini merupakan tahapan membuat rancangan media yang akan dikembangkan dan perencanaan dilakukan sesuai hasil langkah analisis sebelumnya.

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.

² Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini."

³ Subkhan, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Powtoon Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahut Thullab Brambang Karangawen."

3. Pengembangan (*Development*) adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan atau tahapan pembuatan produk awal yang dikembangkan berdasarkan rancangan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian hasil dari tahapan ini adalah produk awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.
4. Implementasi (*Implementation*) adalah penggunaan produk pengembangan yang dibuat pada kegiatan pembelajaran. Pada fase ini segala sesuatu yang akan dikembangkan ditata sesuai peran dan fungsinya, sehingga dapat dilaksanakan dengan baik.
5. Evaluasi (*Evaluation*) adalah proses verifikasi apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun itu berhasil dan sesuai dengan harapan awal, dibuat secara formal sesuai dengan model yang digunakan dalam tahap pengembangan suatu produk.⁴

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

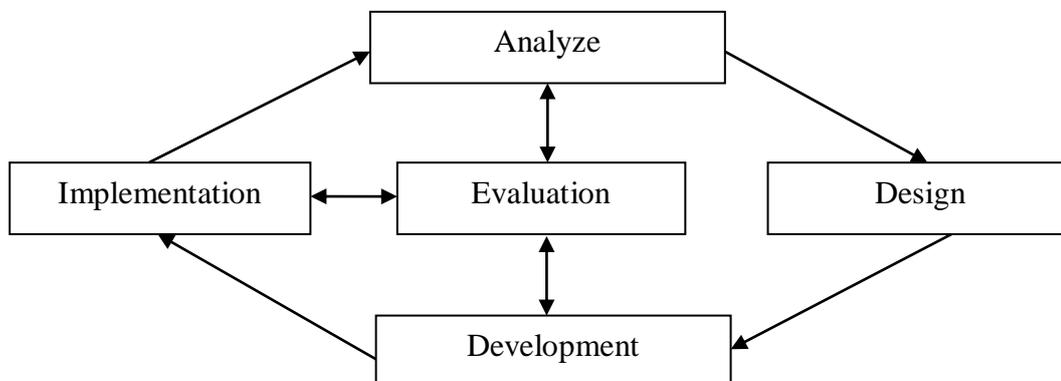
Prosedur penelitian adalah suatu proses yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang diinginkan dari penelitian yang dilakukan. Prosedur penelitian adalah tahapan-tahapan yang ada dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu dengan menghasilkan produk tertentu.⁵ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa prosedur penelitian adalah tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model pengembangan ADDIE, model ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Dalam pengembangan produk dengan menggunakan model ini

⁴ Andhi Soesilo, "Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 235.

⁵ Lina Novita, Tustiyana Windiyani, and Rifa Fazriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPG Guseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2019): 83.

dinilai lebih rasional dan lengkap. Skema yang dapat digambarkan pada model pengembangan ADDIE melalui bagan berikut:⁶



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Terdapat lima tahapan melaksanakan pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Langkah analisis bertujuan untuk memperoleh informasi dalam suatu masalah, pada tahap ini harus mengetahui informasi tentang kompetensi yang hendak dicapai siswa. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, maka harus melakukan beberapa kegiatan analisis yaitu:

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan dasar yang terdapat dalam pembelajaran aqidah akhlak.⁷ Analisis dilakukan dengan cara melakukan observasi awal di MI Hidayatul Mubtadiin dan melakukan wawancara dengan guru Aqidah Akhlak kelas III yaitu:

(1) Belum tersedianya media dalam menunjang pembelajaran

⁶ Rita Wahyuni Arifin, Henri Septanto, and Imron Wignyowiyoto, "Development of Animated Video-Based Learning Media with ADDIE Model in Blended Learning Activities," *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)* 2, no. 2 (2018): 181.

⁷ Iva Malina, Hadma Yuliani, and Nur Inayah Star, "Analisis Kebutuhan E-Modul Fisika Sebagai Bahan Ajar Berbasis PBL Di MA Muslimat NU," *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 3, no. 1 (2021): 73.

Aqidah Akhlak. (2) Metode yang digunakan hanya metode ceramah dan tanya jawab. (3) Nilai siswa tergolong rendah karena masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Contoh angket untuk memberikan informasi data angket pada siswa terkait kebutuhan siswa, yaitu:

Tabel 3. 1 Angket Kebutuhan Siswa

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Keterbatasan dan Kesulitan Siswa pada Pelajaran Aqidah Akhlak	1. Apakah anda mengalami kesulitan dalam mempelajari aqidah akhlak melalui buku dan penjelasan guru ?		
	2. Apakah anda tertarik untuk mempelajari aqidah akhlak dengan media gambar dan cerita sehari-hari ?		
	3. Bisakah anda dibagi dalam beberapa kelompok ?		
	4. Apakah anda tahu tentang media pembelajaran <i>Flipchart</i> untuk pembelajaran sebelumnya ?		
	5. Apakah guru anda pernah menggunakan media <i>flipchart</i> dalam pembelajaran aqidah akhlak ?		
	6. Apakah anda tertarik jika belajar aqidah akhlak menggunakan media <i>flipchart</i> ? ⁸		

Berdasarkan angket diatas diberikan siswa kelas III di MI Hidayatul Mubtadiin sejumlah 20 siswa memperoleh hasil kuantitatif, bahwa : (1) 75 % (15 siswa) mengalami kesulitan dalam mempelajari Aqidah Akhlak melalui buku dan penjelasan guru dan 25 % (7 siswa) tidak mengalami kesulitan. (2) 100 % (20 siswa) tertarik untuk mempelajari Aqidah Akhlak dengan media gambar dan cerita sehari-hari. (3) 100 % (20 siswa) bisa dibagi dalam

⁸ Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah Rukayah, and Mintasih Indriayu, "Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in the 21st Century," *International Journal of Educational Research Review* 3, no. 3 (2018): 1–8.

beberapa kelompok. (4) 100 % (20 siswa) tidak mengetahui media pembelajaran *flipchart* untuk pembelajaran sebelumnya. (5) 100 % (20 siswa) guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran *flipchart* untuk pembelajaran Aqidah Akhlak. (6) 100 % (20 siswa) sangat tertarik jika belajar Aqidah Akhlak menggunakan media pembelajaran *flipchart*.

Jadi saat pembelajaran Aqidah Akhlak kelas III ini guru belum pernah menggunakan media *flipchart* sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran Aqidah Akhlak sehingga menyebabkan hasil belajar yang rendah. Berdasarkan informasi tersebut bahwa data penelitian yang menyatakan bahwa MI Hidayatul Mubtadiin membutuhkan pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak kelas III menggunakan media *flipchart* berbasis *problem based learning* agar siswa dapat fokus dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.

b) Analisis Siswa

Perkembangan kognitif adalah pertumbuhan yang terjadi pada pemikiran logika manusia yang dimulai sejak masa bayi sampai masa dewasa. Menurut Teori Jean piaget, mengatakan bahwa semua pasti akan melewati masa tahapan perkembangan tersebut, akan tetapi tahapan yang dialami akan berbeda setiap pada usianya dan perkembangan manusia pada tingkat sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret mulai dari umur 6-12 tahun dimana siswa sudah dapat mengfungsikan akalunya untuk berfikir logis terhadap suatu yang nyata.⁹

Analisis siswa merupakan karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, serta perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Analisis ini dilakukan untuk melihat perilaku siswa dalam

⁹ Handika, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran," *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 22, no. 2 (2022): 129.

pembelajaran, agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa.¹⁰

Adapun karakteristik siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin yaitu: (1) Siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran berlangsung. (2) Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Setelah menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis siswa kemudian dalam penelitian ini menawarkan dan menentukan media apa yang akan digunakan guna mengatasi permasalahan pembelajaran aqidah akhlak yang ada di kelas III MI Hidayatul Mubtadiin. Adapun media yang ditawarkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak.

c) Analisis Materi

Analisis materi digunakan untuk menentukan materi yang akan digunakan pada pembelajaran. Analisis materi juga dilakukan untuk menjabarkan materi disesuaikan dengan KI, KD dan Indikator.¹¹ Implementasi pada penelitian ini yaitu pada pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji (Pemberani, Pantang Menyerah dan Tolong Menolong) yang bertujuan untuk penyesuaian terhadap media yang akan dikembangkan yaitu media *flipchart* berbasis *problem based learning*, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik.

Adapun kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator Aqidah Akhlak kelas III materi akhlak terpuji sebagai berikut :

¹⁰ Nevi Septianti and Rara Afiani, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2," *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2020): 10.

¹¹ Zahra Atika Mappiara, Muh Arif, and Munirah, "Analisis Bahan Ajar Dalam Buku Teks Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII," *Jurnal Pendais* 2, no. 1 (2020): 4.

a. Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menerima, menjalankan dan menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di madrasah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 3. 2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.8 Menjalankan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong sebagai perintah Allah Swt.	1.8.1 Siswa dapat mengikuti sikap akhlak terpuji sebagai perintah Allah SWT. (A1) 1.8.2 Siswa dapat mengikuti sikap pantang menyerah sebagai perintah Allah SWT. (A1) 1.8.3 Siswa dapat mengikuti sikap pemberani sebagai perintah Allah SWT. (A1) 1.8.4 Siswa dapat mengikuti sikap tolong-menolong sebagai perintah Allah SWT. (A1)
2.8. Menunjukkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong dalam kehidupan	2.8.1 Siswa dapat menjalankan sikap akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. (A2) 2.8.2 Siswa dapat menjalankan sikap pantang menyerah dalam kehidupan

Kompetensi Dasar	Indikator
sehari-hari	sehari-hari. (A2) 2.8.3 Siswa dapat menjalankan sikap pemberani dalam kehidupan sehari-hari. (A2) 2.8.4 Siswa dapat menjalankan sikap tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari. (A2)
3.8. Menerapkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong	3.8.1 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari akhlak terpuji. (C1) 3.8.2 Siswa dapat menunjukkan contoh dari akhlak terpuji. (C2) 3.8.3 Siswa dapat menguraikan hikmah dari akhlak terpuji. (C4) 3.8.4 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari pantang menyerah. (C1) 3.8.5 Siswa dapat menunjukkan contoh dari pantang menyerah. (C2) 3.8.6 Siswa dapat menguraikan hal-hal agar tidak mudah menyerah. (C4) 3.8.7 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari pemberani. (C1) 3.8.8 Siswa dapat menunjukkan contoh dari pemberani. (C2) 3.8.9 Siswa dapat menguraikan keutamaan dari sifat pemberani. (C4) 3.8.10 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari tolong-menolong. (C1) 3.8.11 Siswa dapat menunjukkan ciri-ciri dari tolong-menolong. (C2) 3.8.12 Siswa dapat menunjukkan contoh dari tolong-menolong. (C2) 3.8.13 Siswa dapat menguraikan hikmah dari tolong-menolong. (C4)
4.8. Mengkomunikasikan pengalaman dalam menerapkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong	4.8.1 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap akhlak terpuji. (P3) 4.8.2 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap pantang menyerah. (P3) 4.8.3 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap pemberani. (P3) 4.8.4 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap tolong-menolong. (P3)

2. Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran yaitu Menentukan perancangan pada media pembelajaran dan menyesuaikan media yang dikembangkan dengan materi pembelajaran.¹² Adapun tahapan-tahapan di dalam perencanaan diantaranya sebagai berikut :

a) Menentukan tujuan pembelajaran

Penelitian ini menentukan tujuan pembelajaran dan sehingga pembuatan media pembelajaran sesuai dengan analisis kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator materi akhlak terpuji kelas III sebagaimana pada tabel 3.2.

Tabel 3. 3 Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembelajaran Ke - 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat mengikuti sikap akhlak terpuji sebagai perintah Allah Swt dengan benar. 2. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat menjalankan sikap akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. 3. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menjelaskan pengertian dari akhlak terpuji dengan benar. 4. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menunjukkan contoh dari akhlak terpuji dengan benar. 5. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menguraikan hikmah dari akhlak terpuji dengan benar. 6. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menganalisis soal cerita mengenai permasalahan akhlak terpuji dengan benar.

¹² Adhitya Rol Asmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Pada Materi Sejarah Lokal Di Sumatera Selatan," *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah* 3, no. 1 (2019): 51.

Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembelajaran 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat mengikuti sikap pantang menyerah sebagai perintah Allah Swt dengan benar. 2. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat menjalankan sikap pantang menyerah dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. 3. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menjelaskan pengertian dari pantang menyerah dengan benar. 4. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menunjukkan contoh dari pantang menyerah dengan benar. 5. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menguraikan hal-hal agar tidak mudah menyerah dengan benar. 6. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menganalisis soal cerita mengenai permasalahan sikap pantang menyerah dengan benar.
Pembelajaran 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat mengikuti sikap pemberani sebagai perintah Allah Swt dengan benar. 2. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat menjalankan sikap pemberani dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. 3. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menjelaskan pengertian dari pemberani dengan benar. 4. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menunjukkan contoh dari pemberani dengan benar. 5. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menguraikan keutamaan sikap pemberani dengan benar. 6. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menganalisis soal cerita mengenai permasalahan sikap pemberani dengan benar.

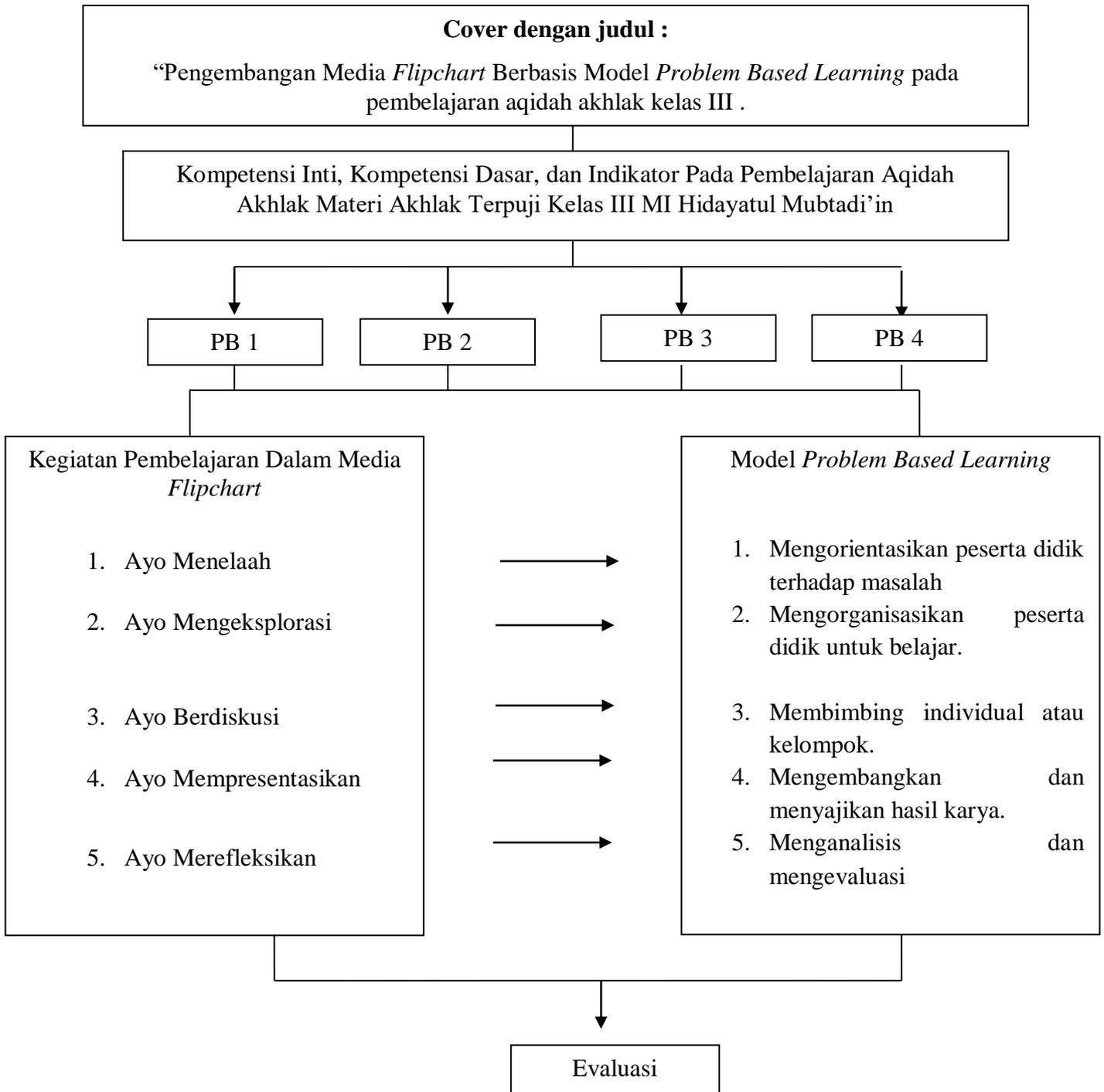
Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembelajaran 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat mengikuti sikap tolong-menolong sebagai perintah Allah Swt dengan benar. 2. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat menjalankan sikap tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. 3. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menjelaskan pengertian dari tolong-menolong dengan benar. 4. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menunjukkan ciri-ciri dari tolong-menolong dengan benar. 5. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menunjukkan contoh dari pantang menyerah tolong-menolong dengan benar. 6. Melalui media <i>flipchart</i>, siswa dapat menguraikan hikmah tolong-menolong dengan benar. 7. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menganalisis soal cerita mengenai permasalahan sikap pantang menyerah dengan benar.

b) Menyusun dan Membuat Draf Media

1) Menyusun Draft Media

Dengan menentukan materi dan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan dan pendesainan draf media. Adapun draf media yang disusun penelitian dalam membuat media *flipchart* berbasis *problem based learning* kelas III.

Penelitian ini nantinya akan menghasilkan produk yang berupa media *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Aqidah Akhlak. Adapun storyboard pengembangan media *flipchart* sebagai berikut :

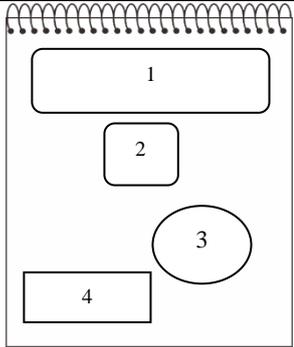
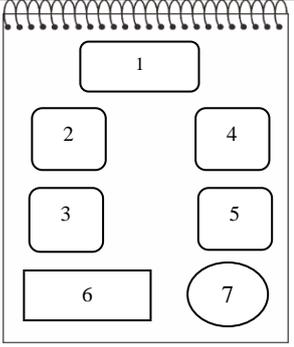
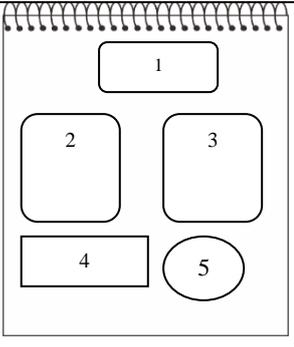


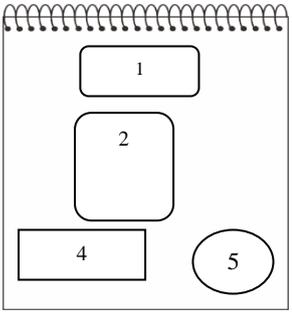
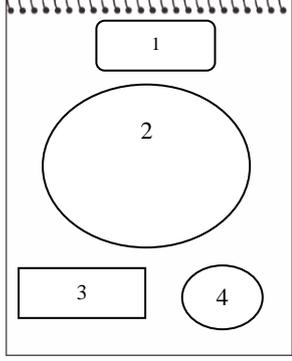
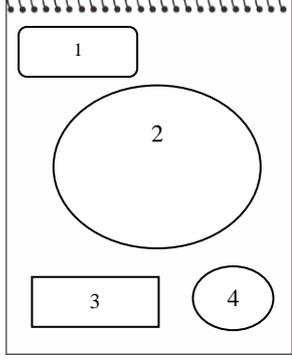
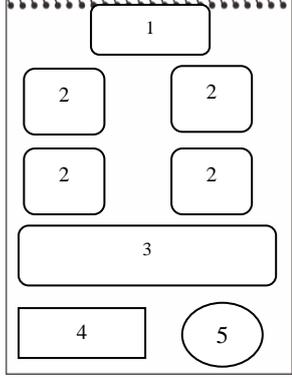
Gambar 3.2 Storyboard Pengembangan Media *Flipchart*

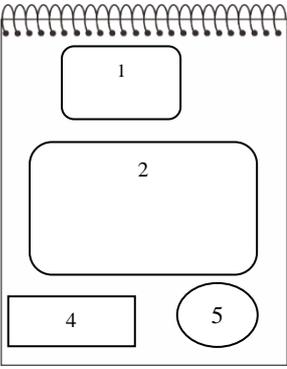
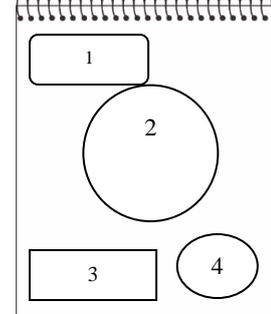
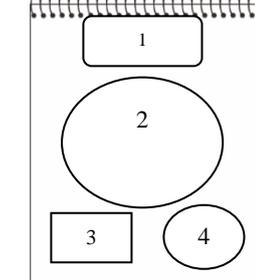
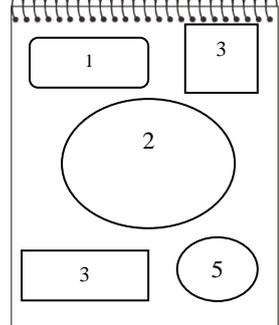
2) Membuat Draf Media

Berikut ini *prototype* media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Aqidah Akhlak sebagai berikut :

Tabel 3. 4 *Prototype* Media *Flipchart* Berbasis *Problem Based Learning*

No. Halaman	Ilustrasi	Keterangan
Cover Halaman Utama		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Media Pembelajaran (<i>Flipchart</i>) 2. Materi yang akan digunakan yaitu Akhlak Terpuji 3. Berisikan beberapa gambar ilustrasi berwarna yang mengenai kartun islami dalam suatu akhlak terpuji. 4. Mata Pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah yaitu (Aqidah Akhlak Kelas III MI)
Daftar Isi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar Isi 2. Pembelajaran 1 (Halaman) 3. Pembelajaran 2 (Halaman) 4. Pembelajaran 3 (Halaman) 5. Pembelajaran 4 (Halaman) 6. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 7. Halaman
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 2. Isi Kompetensi Inti 3. Isi Kompetensi Dasar 4. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 5. Halaman

No. Halaman	Ilustrasi	Keterangan
Indikator Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan Indikator Pembelajaran 2. Indikator Pembelajaran 1- 4 3. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 4. Halaman
Pembelajaran 1 – 4 Ayo Menelaah		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran 1-4 Ayo Menelaah 2. Gambaran permasalahan sesuai dengan pembelajaran masing-masing 3. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 4. Halaman
Ayo Mengeksplorasi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran 1-4 Ayo Mengeksplorasi 2. Gambaran materi peta konsep mengenai akhlak terpuji dan contoh-contohnya 3. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 4. Halaman
Ayo Berdiskusi Ayo Mempresentasikan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran 1-4 Ayo Berdiskusi 2. Gambaran kartu masalah pintar mengenai akhlak terpuji dan contoh-contohnya 3. Ayo Mempresentasikan Pembelajaran 1-4 4. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 5. Halaman

No. Halaman	Ilustrasi	Keterangan
Ayo Mengevaluasi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran 1-4 Ayo Mengevaluasi 2. Gambaran evaluasi mengenai pembelajaran materi masing-masing 3. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 4. Halaman
Evaluasi Pembelajaran 1-4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Pembelajaran 2. Gambaran evaluasi mengenai pembelajaran 1-4 3. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 4. Halaman
Daftar Pustaka		<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar Pustaka 2. Isi referensi materi mengenai pembelajaran 1-4 3. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 4. Halaman
Biodata Penulis		<ol style="list-style-type: none"> 1. Biodata Penulis 2. Foto Penulis 3. Kata kata 4. Tulisan Aqidah Akhlak Kelas III MI 5. Halaman

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan rancangan menjadi kenyataan.¹³ Tahap pengembangan ini media pembelajaran harus dibuat dan dikembangkan semenarik mungkin untuk dapat menarik perhatian terhadap siswa. Adapun Tahap pengembangan yaitu membuat media pembelajaran dan selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli sebelum di uji coba. Dalam tahap pengembangan terdapat 2 langkah sebagai berikut ini:¹⁴

a) Pembuatan produk

Dalam pembuatan produk ini mengumpulkan beberapa bahan pendukung seperti tampilan yang didesain sendiri, mencari gambar-gambar dan lain sebagainya kemudian dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk kertas A3. Adapun langkah-langkah pembuatan media sebagai berikut :

1. Buka aplikasi coreldraw kemudian buatlah ukuran yang cocok untuk digunakan dalam media *Flipchart*.
2. Siapkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran Aqidah Akhlak dengan Klik File – Import – Pilih Gambar yang ingin dimasukkan.
3. Gambar yang sudah diimport akan muncul.
4. Setelah gambar sudah diimport, tambahkan tulisan yang diinginkan dengan klik Icon A pada toolbar dan atur font sesuai selera yang diinginkan.
5. Jika tulisan sudah selesai, Untuk mengexport gambar, Klik File – Export.

¹³ Ode Dahya, “Media Flipchart Huruf Hijaiyah Dan Hukum Idzhar Untuk Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 2 (2022): 64.

¹⁴ Indah Parsianti, Hastri Rosyanti, and Rahmita Nurul Muthmainnah, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika,” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 2 (2020): 134.

6. Setelah gambar di export, file gambar disimpan kemudian pilih format JPG kemudian klik Export dan maka dicetak dengan menggunakan ukuran kertas 31 X 47 atau A3.

b) Tahap Pengujian Produk

Tahap pengembangan ini meliputi 3 tahap, yaitu validasi bahan ajar yang telah dibuat kepada para validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa.¹⁵ Selanjutnya, akan dilakukan revisi-revisi sebagai perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar tersebut dari berbagai aspek. Validasi ini bertujuan untuk meninjau isi bahan ajar agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Hasil validasi tersebut akan digunakan dalam perbaikan dan pengembangan produk sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan serta mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun subjek dalam melakukan validasi dicantumkan dalam tabel berikut

Tabel 3. 5 Subjek Validasi Ahli

No.	Subjek Validasi	Bidang Ahli
1.	Dosen ahli media	Ahli media pembelajaran
2.	Dosen ahli materi	Ahli materi pembelajaran
3.	Dosen ahli bahasa	Ahli bahasa

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap untuk menerapkan atau mengujicobakan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran.¹⁶ Selama dalam penerapan produk pengembangan perlu di uji cobakan di lapangan untuk memperoleh hasil dari tingkat kemenarikan media tersebut. Tingkat kemenarikan dapat dilihat dari produk yang dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar yang

¹⁵ Tety Nur Cholifah, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD Di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 6, no. 2 (2022): 152.

¹⁶ Rheza Pratama Putra and Tantri Raras Ayuningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Berbahan Dasar Bambu," *Jurnal Historia* 7, no. 1 (2019): 89.

menyenangkan dan memotivasi belajar.¹⁷ Adapun pada tahap implementasi, yang dilakukan penelitian ini yaitu:

- a) Setelah melakukan pengembangan media *flipchart* aqidah akhlak sesuai dengan saran, masukan, dan kritik dari para validator ahli, diperoleh data bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik atau valid. Selanjutnya melakukan implementasi produk media baik oleh pengguna (guru) maupun siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadi'in secara perorangan, kelompok kecil dan operasional.
- b) Setelah melakukan uji coba, hasil uji coba ini akan dijadikan landasan untuk melakukan tahap evaluasi. Kegiatan ini dilakukan agar dapat mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran aqidah akhlak kelas III.

Berikut adalah tabel respon uji coba yang akan di lakukan di MI Hidayatul Mubtadi'in.

Tabel 3. 6 Respon Uji Coba

No.	Uji Coba	Jumlah Siswa
1.	Perorangan	3
2.	Kelompok Kecil	6
3.	Lapangan	20

Data hasil validasi dan uji coba produk akan digunakan untuk melakukan revisi produk berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh pengembangan media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media dalam pembelajaran.¹⁸ Pada tahap penelitian pengembangan ini mengolah data dari validasi produk dan hasil pelaksanaan uji coba, untuk perbaikan kebutuhan revisi dari media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat

¹⁷ Candra Mahardika and Andika Adinanda Siswoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) Untuk Sekolah Dasar," *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (2021): 42.

¹⁸ Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri, "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (2020): 247,.

kelayakan media dari segi materi, desain, Bahasa dalam pengembangan *flipchart* berbasis model *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak kelas III di MI Hidayatul Mubtadi'in.

C. Uji Coba Produk

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam uji coba produk diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Berdasarkan rancangan pada tabel 4 selanjutnya melakukan tahap validasi kepada ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penelitian menggambarkan hasil yang tepat dan akurat sehingga dapat mengetahui tingkat kelayakan media dari segi materi dan desain.¹⁹

Desain produk yang telah dibuat dalam penelitian ini tidak bisa secara langsung diuji cobakan tetapi harus dibuat atau dikembangkan terlebih dahulu kemudian dapat menghasilkan sebuah produk yaitu media *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji . Tahap uji coba ini merupakan uji coba yang dilakukan sebelum produk yang dikembangkan diimplementasikan atau diterapkan dalam pembelajaran. Adapun desain uji coba pada penelitian ini yaitu:

- a. Uji Coba Perseorangan, dilakukan pada kelas III di MI Al-Huda dengan jumlah 3 siswa.
- b. Uji Coba Kelompok Kecil, dilakukan pada kelas III di MI Al-Huda dengan jumlah 6 siswa secara acak yang mewakili meliputi: kriteria 2 kemampuan tinggi, 2 kemampuan sedang dan 2 kemampuan rendah. Dalam Uji kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui media *flipchart* dapat memotivasi siswa atau tidak dengan membagikan angket motivasi kepada 6 siswa tersebut.

¹⁹ Viki Pratama et al., "Desain Dan Validitas E-Modul Interaktif Berbasis Konflik Kognitif Untuk Remediasi Miskonsepsi Siswa Pada Konsep Gaya," *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 5, no. 1 (2021): 70.

- c. Uji Lapangan Operasional, dilakukan pada kelas III di MI MI Hidayatul Mubtadiin dengan jumlah 20 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui media *flipchart* dapat memotivasi siswa atau tidak yang dikembangkan dalam penelitian ini. Data uji lapangan diperoleh dari angket motivasi peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran aqidah akhlak sebelum menggunakan media *flipchart* dengan sesudah menggunakan media *flipchart*.

2. Subyek Uji Coba

Setelah hasil validasi didapat dari validator maka produk pengembangan media harus diujikan terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kemenarikan pengembangan media.²⁰ Subjek uji coba produk media pembelajaran *flipchart* adalah pengguna (guru) dan siswa kelas III MI adalah sebagai berikut:

- a. Subjek Uji Coba, dilakukan oleh 3 siswa siswi kelas III MI Al-Huda yang dipilih berdasarkan kemampuannya yaitu kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pada uji coba ini peneliti berperan sebagai guru tematik dengan mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Subjek Uji Coba Kelompok Kecil, dilakukan oleh 6 siswa siswi di kelas III MI Al- Huda yang dipilih berdasarkan kemampuannya, yaitu 2 siswa kemampuan tinggi, 2 siswa kemampuan sedang dan 2 siswa kemampuan rendah.
- c. Uji Coba Operasional, dilakukan di kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Glatik yang dalam satu kelas berjumlah 20 siswa. Semua siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart*, dan di akhir pembelajaran siswa disuruh untuk mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kemenarikan pada media yang telah dikembangkan.

²⁰ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R&D* (Pasuruan: Lembaga Academic & research Institute, 2020), 37.

3. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini merupakan subyek dari mana data diperoleh. Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber utama.²¹ Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa di kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Glatik, dengan validator oleh ahli validasi dan guru kelas III untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat memotivasi siswa atau tidak. Data dari siswa yaitu berupa data motivasi, validator berupa data angket validasi, dan guru kelas berupa data uji coba pengguna.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang dikumpulkan oleh penelitian ini sebagai pendukung dari sumber yang pertama.²² Data sekunder dapat meliputi skripsi/jurnal penelitian terdahulu, dokumentasi, dan data dari kepala sekolah dan guru.

b. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *flipchart* pembelajaran aqidah akhlak kelas III di MI Hidayatul Mubtadiin adalah sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari pengumpulan hasil instrumen data yang berupa angka yang dihasilkan dari angket, ahli pembelajaran, hasil validasi penilaian para ahli desain, bahasa dan materi serta ketertarikan peserta didik saat uji coba

²¹ Totok Rudianto, Mislinawati, and Glarian Tri Audi, "Pengaruh Pengalaman, Pengetahuan Dan Keterampilan Auditor Terhadap Kualitas Audit (Studi Kasus Kantor Inspektorat Aceh)," *Jurnal Penelitian Ekonomi Akuntansi (JENSI)* 4, no. 2 (2020): 12.

²² Ibid., 12.

lapangan perorangan, uji kelompok kecil dan uji coba operasional.

23

2. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat dan bukan dalam bentuk angka. data kualitatif diperoleh dari berbagai Teknik pengumpulan data diantaranya melalui wawancara, analisis, dokumen maupun observasi yang tertuang dalam catatan lapangan.²⁴ Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil wawancara oleh guru kelas III dalam pembelajaran Aqidah Akhlak berupa saran juga komentar, perbaikan serta tanggapan yang diberikan oleh ahli desain, bahasa, materi, guru Aqidah Akhlak dan kepala sekolah.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi

Observasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.²⁵ Peneliti akan mengetahui keadaan lapangan (sekolah) untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang digunakan dalam bahan awal untuk pengembangan media pembelajaran. Berikut tabel kisi-kisi lembar angket validasi ahli media pembelajaran:

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	Observasi kegiatan pembelajaran	Penggunaan penunjang kegiatan pembelajaran

²³ Imron Imron, "Analisis Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubelen Berkah Tangerang," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 5, no. 1 (2019): 23.

²⁴ Muhammad Ramadhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), 2.

²⁵ Hari Pujiyanto, "Metode Observasi Lingkungan Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs," *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik* 2, no. 6 (2021): 752.

2.	Kondisi sekolah	Sarana dan prasarana
3.	Kondisi peserta didik	Karakteristik peserta didik

2. Lembar wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data.²⁶ Instrumen yang digunakan saat wawancara berupa pedoman wawancara untuk mengajukan pertanyaan kepada narasumber guna memperoleh hasil penelitian.

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Lembar Wawancara

No	Aspek	Indikator	
1.	Kondisi kelas	a.	Karakteristik peserta didik
2.	Kegiatan pembelajaran	a.	Metode pembelajaran
3.	Media pembelajaran	a.	Ketersediaan media pembelajaran
		b.	Jenis media yang digunakan

3. Lembar angket validasi media *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak terpuji kelas III

Lembar validasi diperlukan untuk memperoleh data dan pendapat mengenai kevalidan pengembangan media.²⁷ Dalam hal ini berkaitan dengan pengembangan media media *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas III yang dibuat dalam penelitian. Selanjutnya validator diberikan lembar validasi untuk memberikan skor penilaian sesuai dengan aspek yang disediakan. Indikator kevalidan media dinilai melalui tiga responden

²⁶ Hilna Putra, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun, "Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 867.

²⁷ Dwi Julia Alvionita, "Efektivitas Pandanus Tectorius Dalam Pembuatan Bioplastik Sebagai Flip Chart Dalam Pembelajaran IPA Kelas IX SMP," *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)* 1 (2021): 45.

yaitu ahli media, ahli materi dan respon peserta didik. Berikut tabel kisi-kisi lembar angket validasi ahli media pembelajaran :

Tabel 3. 9 Instrumen Lembar Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator
1.	Desain Warna	1. Kombinasi warna media <i>flipchart</i> menarik. 2. Kesesuaian warna dalam setiap komponen media <i>flipchart</i>
2.	Kesesuaian tampilan media	3. Desain media <i>flipchart</i> sesuai dengan isi pembelajaran. 4. Media <i>flipchart</i> sesuai dengan langkah model <i>problem based learning</i>
3.	Kualitas teks yang ditampilkan	5. Ketepatan istilah yang digunakan dalam penyajian materi Kualitas bahan yang digunakan dalam media. 6. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. 7. Ketepatan dalam memilih font
4.	Kualitas gambar yang ditampilkan	8. Kesesuaian gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi. 9. Kesesuaian ukuran gambar yang digunakan dalam media <i>flipchart</i>
5.	Komponen kelayakan isi	10. Kesesuaian media <i>flipchart</i> untuk mempermudah siswa memahami konsep pembelajaran. 11. Keseluruhan materi yang tersajikan dalam media sudah jelas
6.	Tampilan media	12. Desain media sesuai dengan isi materi pembelajaran. Media tidak mengandung kekerasan 13. Kemenarikan media. 14. Keefektifan dalam penggunaan. 15. Kualitas bahan yang digunakan dalam media 16. Petunjuk penggunaan media sudah jelas.
7.	Kemudahan penggunaan media	17. Media <i>flipchart</i> dapat digunakan untuk latihan berulang-ulang. 18. Media <i>flipchart</i> ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok. ²⁸

²⁸ Yudha Efendi, Eka Adi, dan Sulthoni Sulthoni, "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang," *JINOTEPE (Jurnal*

Berikut tabel kisi-kisi lembar angket validasi ahli materi:

Tabel 3. 10 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian isi	1. Kejelasan materi yang digunakan dalam media <i>flipchart</i> 2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 3. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran. 4. Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari. 5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. 6. Evaluasi yang diberikan sesuai materi .
2.	Kelayakan	7. Kebenaran tulisan materi pembelajaran pada media <i>flipchart</i> . 8. Kebenaran penulisan huruf pada media <i>flipchart</i> .
2.	Kebahasaan	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. 10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. 12. Keterbacaan dalam media <i>flipchart</i> sudah jelas. 13. Kejelasan informasi media <i>flipchart</i>
3.	Penyajian	14. Keseluruhan informasi yang ada dalam media <i>flipchart</i> sudah jelas, 15. Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi. 16. Materi yang disampaikan telah tercakup secara keseluruhan dalam media. 17. Materi yang disampaikan telah tercakup secara keseluruhan dalam media. 18. Media dapat digunakan secara kelompok maupun individu
4.	Pemanfaatan	19. Materi yang ada dalam media <i>flipchart</i> dapat mempermudah pemahaman siswa.

		20. Ketepatan materi dan contoh untuk mengembangkan ranah kognitif siswa. ²⁹
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 3. 11 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1.	Ketepatan struktur kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia. 2. Ketepatan pemilihan bahasa sesuai dengan materi. 3. Kalimat yang digunakan sudah komunikatif.
2.	Keefektifan kalimat	4. Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran
3.	Ketepatan tata bahasa	5. Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. 6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.
4.	Ketepatan ejaan	7. Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia
5.	Kebakuan istilah	8. Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia
6.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	9. Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
7.	Konsistensi penggunaan istilah	10. Penggunaan istilah yang menggambarkan suatu konsep konsisten antar bagian dalam media. ³⁰

4. Lembar angket respon siswa

Angket merupakan alat pengumpulan data dengan memberikan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh responden atau

²⁹ Risa Amelia, "Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain Berbasis Flip Chart Menggunakan Puzzle Di Sekolah Menengah Kejuruan," *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* 7, no. 2 (2021): 44.

³⁰ Laila Puspita, "Pengembangan Model Berbasis Keterampilan Proses Sains Sebagai Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Biologi," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5, no.1 (2019): 83.

siswa.³¹ Dengan adanya angket kita bisa mengetahui kemenarikan terhadap media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak kelas III yang dikembangkan.

Lembar angket merupakan instrumen dalam penelitian untuk mendapatkan data melalui pertanyaan dan pernyataan. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan lembar angket yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak kelas III. Berikut ini tabel kisi-kisi lembar angket respon siswa:

Tabel 3. 12 Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek	Kriteria
1.	Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah tampilan media <i>flipchart</i> berbasis <i>problem based learning</i> pada pembelajaran aqidah akhlak menarik? 2. Apakah tulisan pada media dapat dibaca dengan jelas? 3. Apakah penggunaan media <i>flipchart</i> berbasis <i>problem based learning</i> pada pembelajaran aqidah akhlak membuat kalian lebih mudah mengingat materi pembelajaran?
2.	Kemudahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media <i>flipchart</i> berbasis <i>problem based learning</i> pada pembelajaran aqidah akhlak mudah digunakan? 2. Apakah bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami? 3. Apakah soal yang disajikan dalam media mudah dipahami?
3.	Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media <i>flipchart</i> berbasis <i>problem based learning</i> pada pembelajaran aqidah akhlak membuat kalian lebih bersemangat dalam belajar? 2. Apakah media <i>flipchart</i> berbasis <i>problem based learning</i> pada pembelajaran aqidah akhlak dapat memberikan dorongan untuk mempelajari materi akhlak terpuji ? 3. Apakah belajar dengan menggunakan media

³¹ Peserta Didik, D I Tengah, and Pandemi Covid, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat," *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 120.

		<i>flipchart</i> berbasis <i>problem based learning</i> pada pembelajaran aqidah akhlak menyenangkan? ³²
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa

Bentuk instrumen penilaian proses pembelajaran untuk mengukur aktivitas siswa adalah berupa lembar observasi yang terdiri dari rubrik instrumen penilaian proses pembelajaran untuk mengukur aktivitas siswa pada pembelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan media *flipchart* berbasis *problem based learning*.³³ Berikut ini kategori pengamatan aktivitas siswa di kelas III MI Hidayatul Mubtadiin :

Tabel 3. 13 Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Kategori Pengamatan
1	Antusias siswa saat apersepsi
2	Keaktifan siswa saat bertanya
3	Keterampilan siswa dalam berpendapat atau mengkritik
4	Interaksi siswa saat melakukan diskusi secara kelompok
5	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran
6	Penampilan hasil kerja siswa dalam kelompok
7	Mengerjakan evaluasi hasil pembelajaran

6. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu kegiatan mengumpulkan data yang dilakukan dengan menelusuri berbagai dokumen baik tertulis maupun gambar.³⁴ Dokumentasi berisi bukti-bukti pertanggungjawaban selama kegiatan penelitian sebagai pengumpulan data.

Dokumentasi dijadikan salah satu instrumen pengumpulan data menggunakan daftar hasil belajar siswa dan data ketersediaan media pembelajaran di MI Hidayatul Mubtadiin serta kamera untuk dokumentasi gambar saat uji coba produk dilaksanakan.

³² Lily Parnabhakti, Nicky Dwi Puspaningtyas, and Universitas Teknokrat Indonesia, "Persepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint Dalam Google Classroom," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 2, no. 1 (2021): 19.

³³ Made Riska Depiani, Ni Made Pujani, dan Ni Luh Pande Latria Devi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Praktikum Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 2, no. 2 (2019): 61.

³⁴ Zeni Rachman Hakim, "Pengembangan Media Flipchart Pada Tema 'Diriku' Subtema 'Tubuhku' SDN Serang 3," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter* 3, no.1 (2021): 70.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif yakni sebagai berikut:

1. Teknik data deskriptif kualitatif

Teknik analisis data kualitatif adalah proses mengumpulkan data dari beberapa sumber kemudian disusun secara sistematis data-data yang telah diperoleh ke dalam kategori agar mudah dipahami.³⁵

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.³⁶ Hasil observasi dan wawancara beserta masukan dari responden akan disajikan dalam bentuk kalimat yang berisikan mengenai kritik dan saran. Kritik dan saran digunakan untuk evaluasi terhadap media *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak kelas III.

2. Teknik data deskriptif kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif adalah proses mengumpulkan data dari responden dengan menggunakan kuesioner kemudian setelah data terkumpul dihitung dengan rumus statistik untuk menemukan hasil data yang diinginkan.³⁷

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validitas, Angket validasi diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Metode analisis kuantitatif nantinya digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran.³⁸ Kevalidan media *flipchart* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji kelas III akan dinilai oleh validator sesuai dengan materi dan desain media. Data validasi media diperoleh dari para ahli yang memberikan

³⁵ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021).

³⁶ Septian Raibowo, Yahya Eko Nopiyanto, dan Muhammad Khairul Muna, "Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional," *Journal Of Sport Education (JOPE)* 2, no. 1 (2019): 11.

³⁷ Umrati Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020).

³⁸ Siska Ismawati, "Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik," *INNOVATIVE : Research & Learning in Primary Education* 1, no. 2 (2021): 294.

masukannya, selanjutnya data dianalisis dan digunakan dalam perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Dianalisis dengan ketentuan skala likert dengan aturan pemberian skor pada tabel berikut:

Tabel 3. 14 Skala Likert

No	Kategori	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	3
5	Tidak Baik	1 ³⁹

a) Analisis kelayakan hasil validasi media

Analisis kelayakan hasil validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dibuat.⁴⁰ Data kevalidan ini di dapat dari hasil validasi ahli materi, media dan bahasa, materi, pengguna (guru) dapat dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:⁴¹

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai akhir

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diperoleh

n = Jumlah keseluruhan skor

Setelah menghitung persentase skor, selanjutnya menunjukkan kriteria validitas media sebagai berikut:

³⁹ Kristian Tantra Siddharta and Tri Nova Hasti Yuniarto, "Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata kuliah Trigonometri," *Scholara: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 66.

⁴⁰ Theresia Pinaka Ratna Ning Hapsari and Ayu Wulandari, "Analisis Kelayakan Buku Ajar Millennial Berbasis Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur Di Magelang," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3, no. 4 (2020): 359.

⁴¹ *Ibid.*, 137.

Tabel 3. 15 Persentase dan Kriteria Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat layak
75% - 84%	Layak
55% - 74%	Kurang layak
<55	Tidak layak ⁴²

b) Analisis kemenarikan media

Angket kemenarikan digunakan dengan tujuan mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kemenarikan diperoleh dari angket respon peserta didik yang disesuaikan dengan indikator kemenarikan media pembelajaran.⁴³ Adapun indikator kemenarikan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. 16 Indikator Kemenarikan Media

No.	Indikator
1.	Kelengkapan isi media
2.	Kemudahan menggunakan media
3.	Ketertarikan pada tampilan media
4.	Rasa senang saat menggunakan media
5.	Minat dalam menggunakan media ⁴⁴

Analisis kemenarikan media pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁵

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan :

⁴² Riono Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, No.1 (2022): 121.

⁴³ Imani Puspita Sari, Mohammad Edy Nurtamam, and Umi Hanik, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal," *Widyagogik : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2020): 7.

⁴⁴ Rerini Dwi Anggraeni Susetyo, Asri, "Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya.," *JPGSD Volume 09 Nomor 9* (2021), 3363-3364.

⁴⁵ Kiki Aryaningrum Indri Nopianti, M. Taheri Akhbar, "Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD NEGERI 136 PALEMBANG. Universitas PGRI Palembang.," *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 3* (2022), 1132.

P = Persentase nilai akhir

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diperoleh

n = Jumlah keseluruhan skor

Persentase klasifikasi penilaian lembar angket kemenarikan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. 17 Tingkat Kemenarikan Media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Kriteria
81-100%	Baik sekali	Sangat menarik
61-80%	Baik	Menarik
41-60%	Cukup	Kurang menarik
<40%	Kurang	Tidak menarik ⁴⁶

F. Jadwal Kegiatan

Kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan *flipchart* berbasis *problem based learning* ini dilaksanakan mulai bulan Februari 2023 sampai dengan April 2023.

Tabel 3. 18 Jadwal Kegiatan

No	Nama kegiatan	Tahun 2022-2023					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Observasi atau penelitian						
2	Penyusunan proposal						
3	Pendaftaran Seminar Proposal						
4	Seminar proposal						
5	Revisi daan pengumpulan proposal						
6	Penyusunan instrumen						
7	Proses validasi media						
8	Penelitian implementasi						

⁴⁶ Ibid.,1133.

	Media						
9	Pengelolaan data dan analisis data						
10	Penyempurnaan dan pengumpulan proposal						