

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media permainan ular tangga pada materi aksara Jawa kelas III madrasah ibtidaiyah. Penelitian jenis ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai R&D (Research and Development). Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan terdiri dari melakukan penelitian secara ilmiah, merancang, membuat produk, dan menguji hasilnya untuk validitas produk.⁷⁵ Penelitian dan pengembangan adalah proses proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk pendidikan yang digunakan dalam pendidikan dan pengembangan media pembelajaran.⁷⁶

Desain yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE. Desain penelitian dan pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*. Alasan memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan dalam langkah-langkah

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Penerbit ALFABETA: 2019), hal. 396.

⁷⁶ Sumarni, *Model Penelitian Pengembangan (Research and Development/ R&D)*, (Yogyakarta: UIN SUNAN KALIJAGA: 2019), hal. 3.

pengembangan produk, model penelitian pengembangan ini dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih mengemukakan model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.⁷⁷

Berikut adalah penjabaran dari desain penelitian model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan-tahapan berikutnya didasarkan pada tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti menganalisis berbagai elemen yang dapat mempengaruhi pembuatan media pembelajaran, di antaranya:

a. Analisis Kebutuhan Media

Berpusat pada bagaimana kebutuhan media dalam proses pembelajaran, analisis ini dilakukan terhadap pengguna media, yaitu guru dan siswa kelas III. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menganalisis media yang ada di sekolah dan strategi pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, analisis dilakukan untuk menilai kebutuhan media siswa terkait materi aksara jawa.

b. Analisis Karakteristik Siswa

⁷⁷ Mulyatiningsih, Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.

Pada tahap ini, pengembangan media disesuaikan dengan pengetahuan, keterampilan, perilaku, minat, keterbatasan, dan elemen lain yang terkait dengan siswa. Tujuannya adalah agar pengembangan media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

c. Analisis Kurikulum

Tujuan dari analisis kurikulum adalah untuk mencakup materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan dari berbagai aspek, seperti cakupan, urutan, dan kedalaman materi. Materi disesuaikan dengan kompetensi dalam kurikulum. Dalam analisis materi, peneliti menganalisis materi aksara jawa dalam buku siswa kelas III sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa. Selanjutnya, peneliti menyusun tujuan pembelajaran.

d. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan media dapat disesuaikan dengan sumber yang relevan serta fasilitas teknologi dan informasi yang tersedia di sekolah. Analisis ini mencakup lingkungan fisik dan non-fisik (sosial).

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Menentukan tim pengembang

Dalam penelitian ini, tim pengembang utama terdiri dari peneliti dan dosen pembimbing. Dosen pembimbing bertanggung jawab untuk memberikan arahan dan bimbingan terkait

pengembangan media. Dalam tim pengembang utama penelitian ini terdiri dari pengembang utama, validator ahli, dan dosen pembimbing.

b. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, dibutuhkan dalam proses pengeditan media permainan ular tangga agar menjadi media yang menarik.

c. Menentukan Struktur, Cakupan, dan Urutan Materi

Dengan melakukan analisis isi, materi pelajaran diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, internet, YouTube, dan lainnya. Cakupan materi ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

d. Pembuatan Prosedur Penggunaan Media

Prosedur ialah serangkaian kegiatan atau pekerjaan yang dilaksanakan secara berulang-ulang dengan teknik yang sama.⁷⁸ Prosedur penggunaan media adalah penjabaran dari alur pembelajaran yang telah dirancang yang mencakup informasi pembelajaran, prosedur, dan petunjuk pembelajaran. Pembuatan prosedur penggunaan media dapat memudahkan proses pembelajaran.

e. Menentukan Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan, ketersediaan sumber, serta tujuan produk yang

⁷⁸ Deviana Pertiwi, "Analisis Sistem Penjualan dan Penerimaan Kas Untuk Meningkatkan Pengendalian Intern Perusahaan CV Anugerah Bamba Caselle Surabaya", *Studi Kasus Pada CV. Anugerah Casalle Surabaya*, Vol. 7, No. 2, 2021, hal. 144-164.

dikembangkan. Spesifikasi produk meliputi aspek pedagogis dan non pedagogis. Aspek pedagogis merupakan aspek pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan aspek

f. Membuat *Prototype* Produk

Prototype adalah rancangan awal dari suatu produk atau desain yang dibuat untuk menguji dan mengevaluasi ide sebelum diproduksi secara massal. Tujuan dari *prototype* adalah untuk menemukan kekurangan produk, memperbaikinya, dan meminta umpan balik pengguna.⁷⁹

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu melakukan tahap pengembangan memiliki pengertian adalah aktivitas berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen dalam satu keseluruhan secara terpadu. Pada tahap ini, peneliti memvalidasi produk awal berupa media permainan ular tangga aksara jawa kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Media juga direspon oleh siswa dan guru kelas. Tahap ini dapat membantu peneliti menentukan seberapa baik media pembelajaran yang mereka buat dan mendapatkan rekomendasi untuk perbaikan sebelum diuji pada siswa. Pada akhirnya, validasi dilakukan hingga permainan ular tangga aksara jawa benar-benar layak digunakan sebagai alat pembelajaran.

⁷⁹ Moh. Rasyid Ridho, “*Apa Itu Prototype? Begini Penjelasannya, Fungsi dan Jenis-Jenisnya*”, <https://bpd.telkomuniversity.ac.id> diakses pada tanggal 12 Februari 2025.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media pembelajaran permainan ular tangga, yang berfokus pada materi aksara Jawa, akan diuji coba produk terhadap kelas III madrasah ibtidaiyah, terdiri dari sampel guru dan siswa. Berbagai hambatan dari media pembelajaran ini akan dicatat sebagai bahan evaluasi selama proses implementasi. Hasil implementasi ini digunakan untuk mengetahui keterampilan membaca aksara Jawa siswa melalui permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada materi aksara Jawa. Lalu, peneliti juga melakukan penyebaran angket tentang respons siswa dan praktisi terhadap penerapan media yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Akhir dari perancangan media pembelajaran adalah tahap evaluasi, yang terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif berkaitan dengan proses pengembangan produk yang diperbaiki selama proses pembuatan media pembelajaran, mulai dari tahap analisis hingga tahap implementasi. Setelah itu, analisis SWOT dilakukan terhadap media pembelajaran yang dibuat.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian merupakan kegiatan dari persiapan penelitian, pengajuan judul, menyusun proposal, seminar proposal, revisi proposal, pelaksanaan penelitian, penyusunan skripsi sampai pada pelaksanaan akhir. Kegiatan ini dilakukan selama 8 bulan, dimulai dari Februari

sampai Agustus tahun 2025. Agar waktu dalam penelitian mudah dipahami dengan jelas, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Rancangan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu
1.	Observasi Awal	Februari
2.	Penyusunan Proposal	Februari-April
3.	Penyusunan Instrumen	Februari-April
4.	Seminar Proposal	April
5.	Izin Penelitian	April
6.	Pelaksanaan Penelitian	April-Mei
7.	Pengembangan Media	April-Mei
8.	Pengolahan Data	April-Mei
9.	Penyusunan Skripsi	Mei-Agustus
10.	Ujian Skripsi	Agustus

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara yang beralamat di Jalan Sempor Baru No. 47, Dukuh Salekan, Desa Jatinegoro, Kecamatan Sempor, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Pemilihan di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara karena belum ada media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media edukatif untuk pembelajaran membaca aksara Jawa pada kelas III.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Nanang Martono, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat

tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti.⁸⁰ Dengan kata lain, populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan komponen penelitian yang mencakup objek dan subjek yang memiliki ciri-ciri serta karakteristik tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan untuk penelitian. Menurut Sugiyono, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁸¹ Peneliti bisa memakai sampel yang diperoleh dari tingkat populasi yang cukup besar dan peneliti tidak dapat meneliti setiap anggota populasi, misalnya karena sumber daya yang dimiliki peneliti kurang memadai (dana, tenaga, dan waktu). Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah dirumuskan terlebih dahulu oleh peneliti.⁸² Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas III B sebagai kelas kontrol dan kelas III C sebagai kelas eksperimen.

⁸⁰ Nidia Suriani, Risnita, and M. Syahran Jailani, "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan," *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.

⁸¹ Aliyah Husen, "Strategi Pemasaran Melalui Digital Marketing Campaign Di Toko Mebel Sakinah Karawang," *Jurnal Economina* 2, no. 6 (2023): 1356–62, <https://doi.org/10.55681/economina.v2i6.608>.

⁸² J Ani, B Lumanauw, and J L A Tampenawas, "Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado," *663 Jurnal EMBA* 9, no. 2 (2021): 663–74.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah studi atau penelitian.⁸³ Salah satu alat yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan instrument penelitian.

1. Observasi

Observasi awal dilakukan pada saat proses pembelajaran sebelum media yang dikembangkan diuji coba. Observasi juga dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran selama penggunaan media yang dikembangkan yaitu media permainan ular tangga dengan fokus pada peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa. Observasi dilakukan oleh peneliti yang berperan sebagai observer saat media digunakan.

2. Wawancara

Menurut pendapat dari Sugiyono, wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar ide dan informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat diselesaikan makna dalam suatu topik tertentu.⁸⁴ Jenis wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang dilakukan yang tersusun sistematis. Wawancara ini melibatkan guru kelas I-VI (6 guru) dan siswa (6 siswa) di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara. Pemilihan sumber

⁸³ Aditya Wardhana dan Zainuddin Iba, *Metode Penelitian*, (Purbalingga: Penerbit CV. Eureka Media Aksara, 2023), hal. 241.

⁸⁴ Anggy Giri Prawiyogi, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 2, 2021, hal. 446-452.

menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik tersebut merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tau tentang apa yang kita harapkan.⁸⁵

Tujuan wawancara ini untuk menganalisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum mengimplementasikan media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Adapun uji keabsahan data kualitatif wawancara menggunakan teknik triangulasi sumber yang berasal dari wawancara terhadap guru dan siswa kelas III C MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara dengan memperlihatkan hasil pengumpulan data setelah melakukan wawancara terhadap narasumber tersebut.

3. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis.⁸⁶ Penelitian ini, menggunakan angket tertutup dengan 2 jenis skala yaitu skala dikotomi dan likert. Skala dikotomi berisi jawaban “Ya” dan “Tidak” yang diisi oleh siswa kelas III. Skala likert berisi jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju) dan point angka 1, 2, 3, dan 4 yang diisi oleh 3 validator, yaitu

⁸⁵ Faizal Chan et al., “Dampak Bullying Terhadap Percaya Diri Peserta Didik Sekolah Dasar,” *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 152–57.

⁸⁶ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif,” *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Dilengkapi dengan ruang untuk komentar ataupun saran. Angket ini juga digunakan untuk mendapatkan respon dari guru dan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Angket lainnya juga dibuat untuk mengetahui kebutuhan media. Angket untuk kebutuhan media digunakan untuk memenuhi tahap analisis. Angket validasi ahli materi ada 5 aspek dengan indikator ada 17. Angket validasi ahli media ada 3 aspek dengan indikator 17. Angket validasi ahli bahasa ada 1 aspek dengan indikator ada 3. Angket respon guru terdapat 8 aspek dengan indikator 34, untuk angket respon siswa ada 12 pertanyaan.

4. Tes Hasil Belajar

Depdiknas mendefinisikan bahwa tes adalah sekumpulan pertanyaan yang harus dijawab atau pernyataan-pernyataan yang dipilih dan ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh orang yang dites dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek (perilaku) tertentu dari orang yang di tes.⁸⁷ Tujuan pemberian soal tes dalam penelitian ini adalah untuk mengukur keterampilan membaca siswa pada aspek pengetahuan terhadap mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Jenis tes yang digunakan adalah tes lisan dengan jumlah 5-10 butir soal yang berkaitan dengan materi aksara Jawa *Legena*.

⁸⁷ Suharman, "Tes Sebagai Alat Ukur Akademik," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2018): 93–115.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data yang tidak langsung ditujukan kepada pokok bahasan penelitian. Data-data yang diperlukan untuk permasalahan peneliti yang kemudian, dikaji secara lebih mendalam agar dapat menjadi bukti kejadian dengan cara didukung dan ditambahkan.⁸⁸ Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengambil foto-foto terkait kegiatan yang dilakukan selama penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arifin instrumen penelitian merupakan komponen yang sangat penting dalam penelitian karena berfungsi untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian.⁸⁹ Instrumen penelitian berfungsi untuk memperoleh data selama penelitian, memudahkan peneliti dalam mengolah informasi. Peneliti berperan sebagai instrumen penting untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan untuk mengumpulkan data menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, dan menyusun hasil penelitian. Berikut merupakan instrumen observasi, lembar wawancara, lembar angket, naskah tes hasil belajar, dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu bentuk mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang

⁸⁸ Umar sidik, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 72.

⁸⁹ Anisa Fauziah et al., "Instrumen Tes dan Non Tes Pada Penelitian", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 6538-6548.

berlangsung. Kegiatan observasi bisa berhubungan dengan cara pendidik mengajar, siswa, maupun kepala sekolah yang sedang mengadakan pertemuan.⁹⁰ Untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi secara langsung selama pembelajaran kelas III C di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara. Penelitian ini melihat kegiatan di kelas dan sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Observasi ini juga mengamati interaksi antara guru dan siswa di kelas. Adapun pedoman observasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi

No	Indikator	Jumlah Pernyataan
1.	Pemanfaatan Media	4
2.	Antusias Siswa	4
3.	Proses Evaluasi	2

2. Lembar Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini melibatkan guru kelas dan dua siswa kelas III MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara. Pemilihan narasumber menggunakan teknik *purposive sampling*. Terdapat 6 siswa yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan berfikirnya. Mereka dipilih dianggap dapat memberikan informasi yang diharapkan. Pemilihan lokasi di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara dikarenakan sekolah tersebut sangat jarang menggunakan media dalam pembelajaran bahasa jawa. Tujuannya untuk menganalisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum media pembelajaran digunakan sebagai

⁹⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 186.

pendukung dalam proses pembelajaran. Adapun pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Guru terkait Tahap Analisis

No	Indikator	Pertanyaan-Pertanyaan
1.	Karakteristik Siswa	Berdasarkan pengalaman mengajar Bapak/Ibu, bagaimana karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah kelas III?
		Bagaimana keaktifan, minat, dan pengetahuan siswa pada saat pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa?
		Hal apa yang biasanya membuat siswa memiliki semangat dan motivasi dalam pembelajaran?
2.	Kurikulum	Kurikulum apa yang saat ini sedang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pelaksanaan pembelajaran?
		Apakah pembelajaran bahasa Jawa terkait materi “aksara Jawa” sudah dianjurkan oleh guru?
		Metode apa yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa?
3.	Lingkungan Belajar	Bagaimana proses pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa?
		Apa saja kesulitan yang dialami saat proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa?
4.	Kebutuhan Media	Sumber belajar apa saja yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa?
		Apakah sumber belajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa?
		Apa saja media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa?
		Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang kebutuhan media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa?
		Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk materi aksara

		Jawa? Apakah menurut Bapak/Ibu hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?
--	--	--

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan-Pertanyaan
1.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran bahasa jawa?
2.	Apa alasan kamu (menyukai/tidak menyukai) mata pelajaran bahasa jawa?
3.	Apa yang kamu ketahui tentang materi aksara jawa?
4.	Apakah kamu bisa membaca aksara jawa, mengetahui bacaan aksara jawa seperti ha, na, ca, ra, ka dan lainnnya?
5.	Bagaimana cara guru memberikan materi mengenai aksara jawa?
6.	Sumber belajar apa yang biasa kamu gunakan saat belajar matematika mengenai aksara jawa?
7.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar bahasa jawa materi aksara jawa?
8.	Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu inginkan saat sedang belajar di kelas?
9.	Media pembelajaran apa yang guru gunakan saat sedang mengajar Bahasa jawa materi aksara jawa?
10.	Apakah kamu senang jika belajar menggunakan media pembelajaran?

3. Lembar Angket

Angket pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah produk yang telah dikembangkan berguna dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas. Berikut kisi-kisi angket validasi dari ahli media, ahli materi, ahli biasa, serta angket respons guru dan siswa.

a. Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa. Angket ini akan diisi oleh ahli dalam materi aksara jawa. Validasi materi dilakukan

pada tahap pengembangan, hasil dari validasi ini memberikan data mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi aksara jawa, serta saran dari validator untuk melakukan revisi terhadap materi yang telah dirancang. Berikut ini instrumen penilaian untuk validasi ahli materi.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	<i>Self Instruction</i>	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD
		Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD
		Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa
		Materi yang disajikan lengkap dan jelas
		Materi yang disajikan secara runtut
		Konsep yang disajikan mudah dipahami
		Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media ular tangga
		Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan siswa
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan lingkungan peserta didik
2.	<i>Self contained</i>	Kecocokan materi pada media ular tangga sesuai dengan KI dan KD
		Kompetensi materi yang disajikan memuat unit KI dan KD
3.	<i>Stand Alone</i>	Materi pada media ular tangga dapat dipelajari tanpa bantuan media lain
		Materi pada media ular tangga dapat dipelajari tanpa bantuan orang lain
4.	<i>Adoptive</i>	Materi dalam media ular tangga sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
5.	User Friendly	Materi pada media bersifat interaktif
		Materi pada media ular tangga dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja

b. Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media dievaluasi oleh validator media yang ahli untuk menilai media yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini berfokus terhadap desain dari media pembelajaran permainan ular tangga. Instrumen validasi media digunakan pada tahap pengembangan. Berikut adalah lembar penilaian media.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Tampilan umum	Desain media sesuai dengan materi
		Desain media menarik dilihat
		Kejelasan gambar dan tulisan
		Pemilihan gambar dan tulisan
		Penempatan gambar dan tulisan
		Kemenarikan gambar
2.	Tampilan khusus	Pemilihan warna dalam media unik
		Pemilihan gambar ilustrasi pada media
		Media yang disajikan jelas dan sistematis
		Penggunaan media praktis
		Keawetan media
3.	Penyajian media	Media jelas dan rapi
		Media cocok dengan sasaran
		Media berkualitas baik
		Ukuran media sesuai dengan lingkungan belajar siswa
		Media mudah digunakan
		Media bersifat interaktif

c. Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi bahasa digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana kelayakan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran bahasa jawa untuk materi aksara jawa kelas III madrasah ibtidaiyah. Angket ini diisi oleh dosen

ahli bahasa Indonesia. Hasil validasi bahasa ini akan memberikan data mengenai kelayakan atau kesesuaian penggunaan bahasa pada media pembelajaran permainan ular tangga serta saran dari validator untuk melakukan revisi terhadap penggunaan bahasa yang telah dirancang. Berikut adalah instrumen penilaian untuk validasi ahli bahasa.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No
Penggunaan Bahasa	Kelugasan	Ketepatan struktur kalimat	1.
		Keefektifan kalimat	
	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	2.
		Kemampuan memotivasi siswa	
	Kesesuaian Bahasa	Sesuai dengan usia siswa kelas III madrasah ibtidaiyah	3.
		Ketetapan Bahasa	

d. Lembar Angket Respon Guru

Angket respons guru digunakan untuk menilai sejauh mana tanggapan dan penilaian guru terhadap media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dikembangkan peneliti. Angket ini diberikan kepada guru wali kelas III C MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara setelah implementasi produk diuji coba. Hasil dari tanggapan dan penilaian guru akan memberikan data mengenai penilaian terhadap produk yang telah dirancang. Berikut ini instrumen angket penilaian yang akan diberikan kepada guru.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator
1.	<i>Self Instruction</i>	Tujuan pembelajaran sesuai dengan SK dan KD
		Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD
		Materi yang disajikan runtut
		Materi yang disajikan lengkap dan jelas
		Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa
		Konsep yang disajikan mudah dipahami
		Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan siswa
		Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media ular tangga
		Bahasa yang digunakan dalam ular tangga mudah dipahami
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan lingkungan siswa
2.	<i>Sel Contained</i>	Kompetensi materi yang disajikan memuat unik KI dan KD
		Kecocokan materi pada media ular tangga sesuai dengan KI dan KD
3.	<i>Stand Alone</i>	Materi pada media ular tangga dapat dipelajari tanpa bantuan media lain
		Materi pada media ular tangga dapat dipelajari tanpa bantuan media lain
4.	<i>Adoptive</i>	Materi pada media ular tangga sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan
5.	<i>User Friendly</i>	Materi pada media bersifat interaktif
		Materi pada media ular tangga dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja
6.	Tampilan Umum	Desain media sesuai dengan materi
		Desain media menarik dilihat
		Kejelasan gambar dan tulisan
		Pemilihan gambar dan tulisan
		Penempatan gambar dan tulisan
7.	Tampilan Khusus	Kemenarikan gambar
		Pemilihan warna dalam media unik
		Pemilihan gambar ilustrasi pada media
		Keawetan media
		Media yang disajikan sistematis dan jelas
		Penggunaan media praktis

8.	Penyajian Media	Media jelas dan rapi
		Media cocok dengan sasaran
		Media berkualitas baik
		Ukuran media sesuai dengan lingkungan belajar siswa
		Media bersifat interaktif
		Media mudah digunakan

e. Lembar Angket Respon Siswa

Angket respons siswa diberikan kepada siswa kelas III C MI PLUS Ma'rif NU Jatinegara yang terlibat dalam implementasi media pembelajaran permainan ular tangga. Angket ini akan diberikan pada tahap implementasi setelah siswa melakukan uji coba media dalam proses pembelajaran. Hasilnya akan memberikan data tentang tanggapan serta penilaian siswa terhadap produk yang telah dirancang. Berikut ini instrumen angket respons siswa.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No
Kualitas isi/Materi	Ketetapan	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1
	Manfaat	Materi bermanfaat	2
	Minat/perhatian	Materi yang disampaikan menarik	3
Kualitas/ Instruksional	Evaluasi	Latihan soal sama dengan materi yang dipelajari dari media yang ditayangkan	4
	Berdampak bagi siswa	Media dapat membuat siswa semangat untuk belajar	5
		Media dapat membantu siswa dalam belajar	6
		Media pembelajaran menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital	7

Kualitas Teknis	Keterbacaan	Tulisan jelas dan mudah terbaca	8
	Kemudahan	Tampilan media mudah dimengerti	9
	Desain tampilan	Tampilan menarik	10

4. Tes Hasil Belajar

Tujuan pemberian soal tes dalam penelitian ini yaitu untuk menilai hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan mengenai materi aksara jawa pada mata pelajaran bahasa jawa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Jenis bentuk soalnya yaitu tes lisan yang berjumlah 5 soal. Di bawah ini kisi-kisi soal tes sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Soal Tes

Kompetensi Inti (KI)	Materi	Kompetensi Dasar (KD)	Nomor Soal	Bentuk Soal
KI 3 (Pengetahuan) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	Membaca Aksara Jawa Legena	Mengenal aksara jawa legena (10 huruf)	1	Lisan
		Memahami huruf jawa legena (lengkap 20 huruf)	2	Lisan
		Membaca aksara jawa legena (10 huruf)	3	Lisan
		Membaca kalimat sederhana berhuruf jawa legena (lengkap 20 huruf)	4 dan 5	Lisan

F. Teknis Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kualitatif juga diperoleh berupa saran dan masukan dari ahli yang dianalisis dan dinarasumberkan. Observasi dilakukan di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara sebagai tujuan untuk implementasi produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti. Wawancara dilakukan dengan pendidik mata pelajaran bahasa Jawa kelas III C dengan melakukan wawancara terkait permasalahan yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan sebagai sumber kevalidan penelitian dan bukti penelitian. Berdasarkan data-data yang sudah terkumpul, akan memunculkan ide atau solusi untuk perancangan media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada dan sesuai dengan kebutuhan.

2. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik sebagai berikut.

1) Analisis data hasil penilaian kelayakan media permainan ular tangga (Analisis Kelayakan)

Teknik analisis data untuk kelayakan media permainan ular tangga dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Tabulasi semua data yang diperoleh dari validator untuk setiap komponen dan butir penilaian yang tersedia dalam instrumen penilaian.
- b) Menghitung skor total rata-rata dari setiap komponen dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini.⁹¹

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

Keterangan:

- X = skor rata-rata
- $\sum x$ = jumlah skor
- n = jumlah penilai

- c) Mengubah skor rata-rata

Skor rata-rata diubah menjadi nilai dengan kriteria skala tiga dengan kategori pilihan tanggapan yaitu baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala tiga (data interval) dengan rumus sebagai berikut.

Tabel 3.11 Konversi interval rerata skor menjadi kriteria pada penilaian Media Permainan Ular Tangga⁹²

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
C	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Baik
D	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang baik
E	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	Tidak baik

⁹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 49.

⁹² Sukardjo and Sari, L.P., *Penilaian Hasil Belajar Kimia*, (Yogyakarta: FMIPA UNY, 2008), 101.

Keterangan:

X_i = Mean skor ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

S_{Bi} = Simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$$

X = Skor yang diperoleh

Penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “B” atau dengan kriteria “Baik”, apabila hasil penelitian dari produk media permainan ular tangga memberi hasil akhir “B” atau “Baik”, maka produk pengembangan layak digunakan sebagai media permainan ular tangga.

2) Analisis Respons Praktisi Pada Penggunaan Media Permainan Ular Tangga (Analisis Kepraktisan)

a) Analisis Hasil Angket Guru atau Praktisi

Hasil angket respons dari guru mengenai media pembelajaran permainan ular tangga untuk materi aksara Jawa dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata dari setiap angket. Semua masukan, tanggapan, dan rekomendasi yang diperoleh dari lembar instrumen dijelaskan melalui metode analisis data ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase angka

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Berikut kriteria kepraktisan media pembelajaran yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.12 Interval Kriteria Angket Respon Guru⁹⁴

Interval Skor	Kriteria
$38 < X$	Sangat Praktis
$33,34 < X \leq 38$	Praktis
$28,66 < X \leq 33,34$	Cukup Praktis
$23,99 < X \leq 28,66$	Kurang Praktis
$X \leq 23,99$	Tidak Praktis

b) Analisis Angket Respon Siswa

Data siswa diperoleh dari angket respon siswa terhadap media permainan ular tangga dan dianalisis menggunakan media permainan ular tangga dan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung persentase terhadap pernyataan yang diberikan. Pernyataan tersebut didasarkan pada menjawab apabila siswa menjawab “Tidak”. Persentasi respon “Ya” yang berarti bernilai (1) dan bernilai (0) dan bernilai (0) apabila siswa menjawab “Tidak”. Persentasi respon dan menjawab “Ya” yang berarti bernilai (1) dan bernilai (0) apabila siswa menjawab “Tidak”. Persentasi respon siswa ditulis pada rumus sebagai berikut.

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pr = Persentase respon siswa

A = Proporsi siswa yang memilih Ya atau Tidak

N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Selanjutnya dari hasil persentase respon siswa dikonversi kriteria seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Respon Siswa⁹⁵

Persentase Respon Siswa	Kriteria Respon Siswa
0 – 20%	Sangat Lemah
21 – 40%	Lemah
41 – 60%	Cukup
61 – 80%	Kuat
81 – 100%	Sangat Kuat

3) Analisis Keefektifan Produk dengan Uji t

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji sebaran data berdistribusi normal atau tidak, sehingga digunakan uji *kolmogorov smirnov* (KS) dengan bantuan SPSS 20.0. Perolehan hasil uji dengan ketentuan: data sampel berdistribusi normal apabila signifikansi $> 0,05$. Namun, apabila signifikansi $< 0,05$ maka data sampel tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya sampel yang dipilih secara acak dari populasi sehingga digunakan Uji F (Levene's Test). Uji F dicari dengan bantuan program SPSS 20.0. Data sampel homogen apabila

perolehan signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, apabila signifikansi $< 0,05$ data sampel tidak homogen.

c) Uji Hipotesis dengan Uji t

Uji t dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan variable keterampilan membaca aksara Jawa. Uji t yang digunakan pada penelitian ini yakni *Independent Sample t-test* dan *Paired Sample t-test*.

4) Analisis Keterampilan Membaca Aksara Jawa (Analisis Keefektifan)

Untuk menilai peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa dilakukan dengan memberi *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini, akan dicari apakah terdapat peningkatan dalam *pretest* dan *posttest*. Peningkatan ini dinyatakan dengan nilai *Standar Gain Absolut* diperoleh dari nilai rerata *posttest* dikurangi nilai rerata *pretest* dan *Standar Gain* dapat dicari dengan menggunakan rumus:⁹³

$$\text{Std gain } \langle g \rangle = X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}}$$

Keterangan:

X_{posttest} = nilai rerata *posttest*

X_{pretest} = nilai rerata *pretest*

Nilai *Standar Gain* yang dihasilkan diinterpretasikan sesuai tabel berikut:

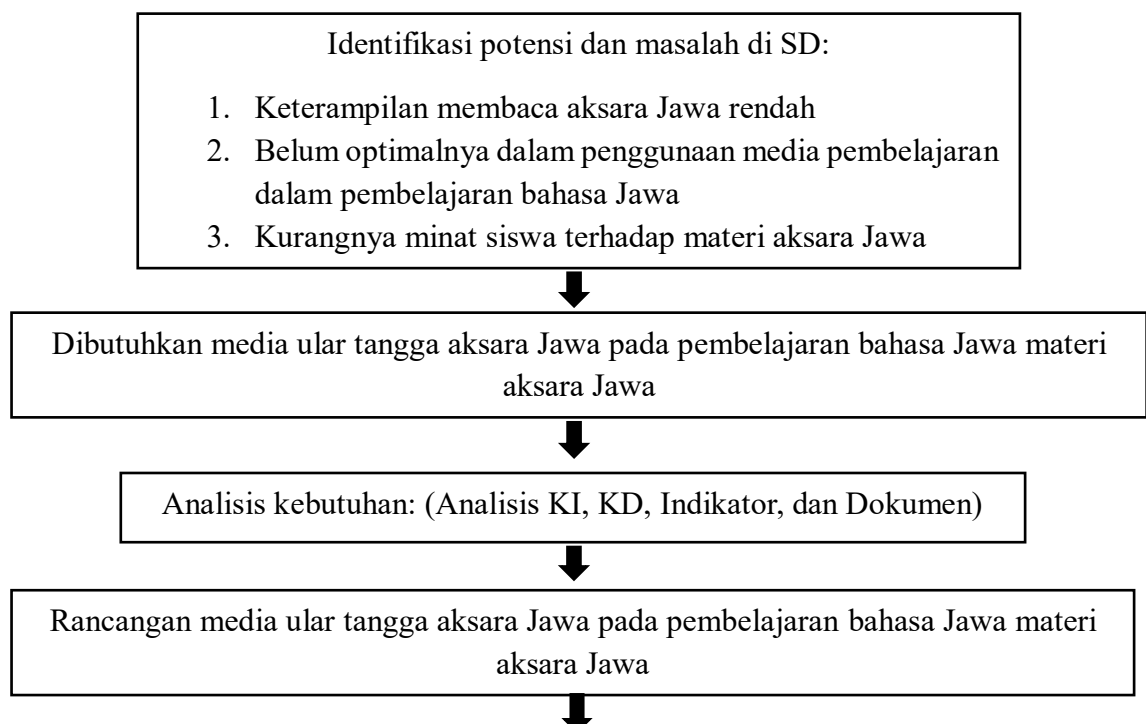
⁹³ Yudi Guntara, "Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment," Universitas Sultang Ageng Tirtayasa, no. March (2021): 1-3, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>.

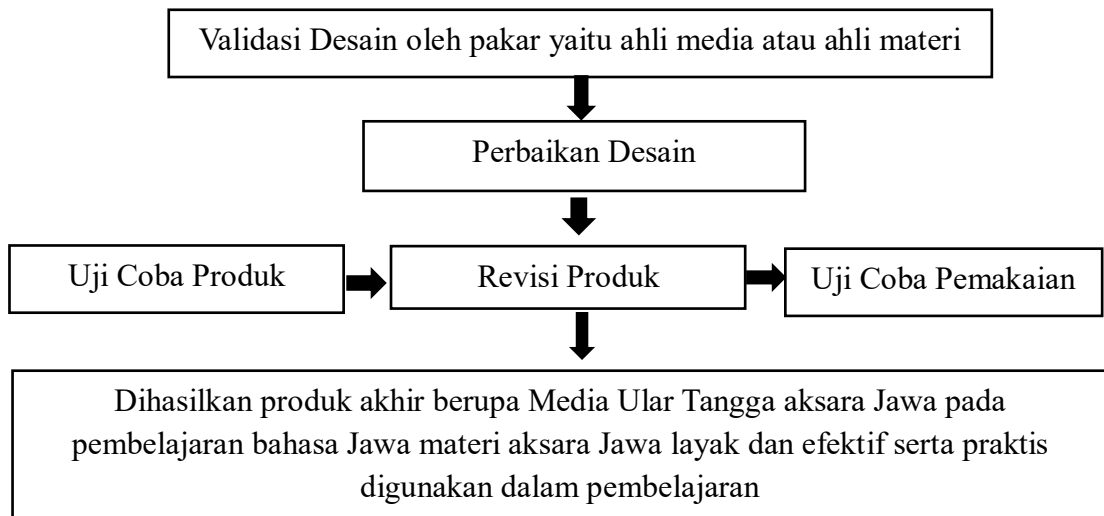
Tabel 3.14 Kriteria Nilai Gain

Nilai g	Klasifikasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

G. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Guru di MI PLUS Ma'arif NU Jatinegara belum mengembangkan media untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Oleh karena itu, perlu media yang mampu membantu siswa untuk memahami aksara Jawa. Media pembelajaran yang dirancang berupa media ular tangga yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut susunan kerangka berfikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.





Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran