

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2011), Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu sekaligus menilai tingkat efektivitas produk yang dikembangkan. Dalam konteks ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran “Beri Makan Buaya” pada materi perbandingan bilangan cacah untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut (Branch, 2009), model ADDIE adalah salah satu kerangka desain pembelajaran yang sering diterapkan dalam praktik pembelajaran, karena mampu memastikan setiap tahapan pengembangan dilakukan secara terstruktur serta dapat diukur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di UPT SD Negeri 48 Gresik yang beralamatkan di Desa Sukomulyo, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik.

2. Waktu Penelitian.

Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil yakni tahun ajaran 2025/2026, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir media pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah :

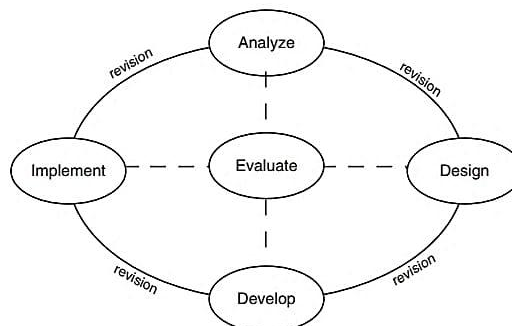
1. Siswa kelas II UPT SD Negeri 48 Gresik sebanyak 14 siswa, yang menjadi pengguna langsung media pembelajaran “Beri Makan Buaya”

2. Guru/Wali Kelas II yang berperan memberikan informasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara serta mendampingi uji coba media.
3. Validator Ahli Media yang akan menilai aspek tampilan, desain dan keterlaksanaan media.
4. Validator ahli materi yang menilai kesesuaian materi, kebenaran konsep serta keterkaitan dengan capaian pembelajaran.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) **analisis** (*analyze*), untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, serta permasalahan pembelajaran; (2) **perencanaan** (*design*), yaitu merancang media pembelajaran sesuai tujuan, indikator, dan materi yang akan dikembangkan; (3) **pengembangan** (*development*), yaitu menyusun dan memproduksi media sesuai rancangan; (4) **implementasi** (*implementation*), yaitu menerapkan media pada pembelajaran untuk melihat keterlaksanaan dan respon siswa; serta (5) **evaluasi** (*evaluation*), yaitu menilai hasil uji coba dan merevisi media agar lebih layak digunakan.

Setiap tahap dalam model ADDIE dilaksanakan secara sistematis sehingga pengembangan media “Beri Makan Buaya” dapat terarah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di sekolah dasar. Adapun alur atau tahapan model ADDIE Branch (2009) yakni sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Bagan Alur Model ADDIE

Sumber : (Branch, 2009)

1. *Analyze (Analisis)*

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi keperluan dan kendala yang dihadapi siswa kelas II SD Negeri 48 Gresik dalam memahami materi perbandingan bilangan cacah. Analisis kebutuhan akan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kesulitan konseptual maupun teknik yang dialami siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan membedakan dan menggunakan simbol $<$, $>$, $=$ terutama karena pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media konkret dan inovatif yang melibatkan siswa secara aktif.

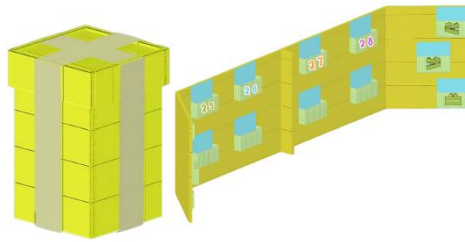
Sesuai dengan data hasil wawancara, menarik kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan media belajar yang mendukung siswa menguasai konsep perbandingan bilangan cacah secara lebih mudah dan menyenangkan.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan sarana pembelajaran “Beri Makan Buaya” dengan menentukan komponen yang akan dikembangkan, seperti dadu, kartu angka dan papan permainan. Peneliti juga membuat rancangan visual media agar menarik dan mudah digunakan oleh siswa kelas II. Selain itu, peneliti menyusun perangkat pendukung seperti lembar kerja siswa, instrumen validasi ahli, lembar observasi, dan angket respon siswa serta guru. Semua desain dibuat secara terperinci agar proses pengembangan berjalan lebih terarah.



Gambar 3. 2 Desain Awal Kartu Angka, Simbol, dan Dadu



Gambar 3. 3 Desain Awal Box Penyimpanan Media Pembelajaran

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi desain menjadi produk prototipe media, peneliti membuat media “Beri Makan Buaya” sesuai rancangan visual dan spesifikasi yang telah disusun. Setelah prototipe selesai, peneliti melakukan uji validitas media dan materi dengan melibatkan dua dosen sebagai validator ahli media dan 1 dosen 1 guru sebagai validator ahli materi.

Penggunaan dua dosen sebagai validator ahli media bertujuan untuk mendapatkan penilaian perbandingan dan memastikan hasil validasi lebih objektif dan konsisten. Hal ini sejalan dengan penelitian Karimah et al., (2024) dan Wahyuni & Prihatiningtyas, (2020) yang juga melibatkan dua ahli media untuk memastikan hasil validasi lebih akurat dan menyeluruh.

Sementara itu, penggunaan dosen dan guru sebagai ahli materi dipilih agar penilaian mencakup aspek teoritis dan praktis. Dosen menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, sedangkan guru menilai keterlaksanaan nyata dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD (Hamdani, 2023).

Hasil penilaian dari para validator kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase validitas untuk menentukan kategori kelayakan media. Apabila hasil validasi menunjukkan kategori valid ($\geq 69\%$), maka media dapat diimplementasikan pada tahap uji coba pembelajaran. Namun jika hasil validasi belum mencapai kategori valid, peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan masukan dari para validator. Langkah langkah perbaikan meliputi :

- a) Menganalisis komentar dan saran dari validator untuk mengetahui bagian media yang perlu diperbaiki, seperti tampilan, kejelasan petunjuk, ukuran simbol atau kesesuaian isi.
- b) Melakukan revisi media sesuai hasil analisis, baik pada aspek visual maupun isi pembelajaran.
- c) Melakukan validasi ulang kepada validator yang sama untuk memastikan bahwa revisi yang dilakukan sudah sesuai dengan saran ahli

Langkah perbaikan ini juga dilakukan oleh penelitian (Karimah et al., 2024) dan (Hamdani, 2023), di mana media yang semula belum valid kemudian direvisi berdasarkan saran ahli hingga memperoleh hasil validasi dengan kategori layak digunakan. Setelah dinyatakan valid, media “Beri Makan Buaya” siap diimplementasikan pada uji coba pembelajaran di kelas.

4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah media dinyatakan valid dan layak digunakan oleh para ahli, tahap implementasi dilakukan dengan mencoba media “Beri Makan Buaya” secara langsung di kelas II UPT SD Negeri 48 Gresik. Pada tahap ini, peneliti memandu jalannya pembelajaran, sedangkan guru kelas mendampingi untuk membantu mengatur siswa dan memastikan kegiatan berjalan dengan baik.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, media “Beri Makan Buaya” telah melalui uji validasi materi oleh dosen ahli dan guru kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa isi materi, contoh serta langkah pembelajaran yang ada di dalam media sudah sesuai dengan kurikulum dan kemampuan siswa kelas II SD. Dengan hasil tersebut peneliti memiliki dasar yang kuat untuk memimpin pembelajaran karena materi yang disampaikan sudah dinyatakan benar oleh para ahli. Selain itu, peneliti juga berkoordinasi dengan guru kelas sebelum pelaksanaan agar kegiatan berjalan sesuai rencana pembelajaran yang digunakan di sekolah. Guru

juga ikut mendampingi selama kegiatan berlangsung untuk memastikan isi materi disampaikan sesuai dengan kurikulum dan kemampuan siswa.

Tujuan tahap ini adalah untuk melihat kepraktisan, kemenarikan dan respon siswa terhadap media. Selama kegiatan peneliti mengamati keaktifan siswa, mencatat kendala yang muncul dan mengumpulkan hasil angket respon siswa. Tahap ini sesuai dengan penelitian (Wahyuni & Prihatiningtyas, 2020) yang juga melibatkan peneliti sebagai pembimbing utama dalam kegiatan pembelajaran dengan pendampingan dari guru kelas agar pelaksanaannya tetap sesuai dengan kondisi di sekolah.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil akhir dari media “Beri Makan Buaya” setelah melalui proses validasi dan uji coba di kelas. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media serta respon siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran.

Evaluasi dilakukan melalui dua jenis yaitu evaluasi formatif yang dilakukan sepanjang tahap perancangan untuk meningkatkan kualitas perangkat berdasarkan saran dari validator. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media digunakan dalam pembelajaran untuk menilai hasil akhir dan memastikan media sudah layak serta memberikan respon positif dari siswa.

Peneliti menganalisis hasil validasi para ahli dan angket respon siswa untuk menilai apakah media sudah layak digunakan. Hasil respon siswa dikatakan positif apabila nilai rata rata $\geq 61\%$, yang berarti siswa menganggap media yang atraktif, praktis dipakai dan mendukung penguasaan pembelajaran. Apabila hasil angket respon siswa menunjukkan nilai $< 61\%$, peneliti melakukan perbaikan terhadap media berdasarkan hasil analisis butir angket serta saran dari siswa. Perbaikan dilakukan pada tampilan media, aturan permainan, atau penyajian materi, sehingga media menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. (Uno et al., 2021).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam sebuah pengembangan media pembelajaran disusun sebagai berikut :

1. Wawancara

Proses wawancara dilakukan di UPT SD Negeri 48 Gresik bersama guru wali kelas II. Proses wawancara tersebut berlangsung dalam bentuk tanya jawab antara responden/guru dengan peneliti secara tatap muka. Tujuan dari wawancara tersebut adalah untuk mengetahui informasi dan kebutuhan yang diperlukan siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan indikator pemahaman konsep matematika. Sehingga media dan strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari segi kualitas desain dan penggunaannya. Validasi ini dilakukan oleh dua dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran, di mana kedua dosen berperan sebagai pembanding penilaian untuk memastikan hasil lebih objektif dan meminimalkan subjektivitas. Ahli media memberikan penilaian terhadap tampilan pada media melalui angket dengan skala 1 sampai 4, yaitu 1 = tidak valid, 2 = kurang valid, 3 = valid dan 4 = sangat valid. Selain memberikan skor, validator juga dapat menambahkan kritik dan saran sebagai bahan revisi. Hasil dari validasi ahli media dijadikan pedoman oleh peneliti untuk memperbaiki serta menyempurnakan media pembelajaran sehingga dikategorikan valid serta pantas diterapkan di tingkat sekolah dasar.

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memiliki mutu tinggi serta kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, media yang

dikembangkan divalidasi oleh satu dosen ahli materi dan satu guru/wali kelas II. Pemilihan kombinasi ini dilakukan agar penilaian mencakup dua perspektif yakni perspektif akademik dari dosen untuk memastikan kesesuaian materi dengan teori dan kurikulum. Sedangkan perspektif praktis dari guru untuk menilai kelayakan penggunaan media dalam konteks pembelajaran di kelas. Hasil penilaian dari ahli materi akan dijadikan acuan dan pedoman bagi peneliti dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media. Berdasarkan evaluasi, kritik, dan saran yang diberikan, media pembelajaran dapat mencapai kategori validitas sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Angket Respon Siswa

Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon dari siswa terhadap media pembelajaran “Beri Makan Buaya”. Angket ini diberikan setelah siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “Beri Makan Buaya”. Siswa hanya perlu memberikan tanda (✓) pada lembar angket yang diberikan. Menganalisis hasil angket dilihat dari banyaknya bagian kolom yang terisi, seluruh jawaban siswa dihitung berapa banyak yang mengisi kolom Ya dan Tidak.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam sebuah pengembangan media pembelajaran disusun sebagai berikut :

1. Instrumen wawancara

Instrumen Wawancara dalam penelitian ini dilakukan menggunakan daftar pertanyaan yang disusun oleh peneliti untuk memperoleh dan menggali informasi yang dibutuhkan dari guru wali kelas II secara tatap muka. Wawancara terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh data mengenai kebutuhan, kendala, dan harapan guru terhadap pembelajaran matematika, khususnya pada materi perbandingan bilangan cacah. Jumlah pertanyaan dipilih agar informasi yang diperoleh cukup lengkap namun tetap efisien untuk dilaksanakan.

Pertanyaan wawancara meliputi kurikulum yang digunakan, kemampuan siswa dalam memahami perbandingan bilangan, metode serta media pembelajaran yang biasa dipakai, antusiasme siswa, kesulitan yang dihadapi, kendala dalam penggunaan media, ketersediaan sarana di sekolah, dan harapan guru terhadap media “Beri Makan Buaya”. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep matematika, yaitu menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek, memberi contoh dan non-contoh, menerapkan konsep, mengaitkan antar konsep, dan mengembangkan strategi. Dengan demikian, hasil wawancara diharapkan dapat memberikan gambaran awal kondisi pembelajaran sekaligus kebutuhan pengembangan media.

Berikut Kisi-kisi Instrumen wawancara yang dikembangkan berdasarkan indikator pemahaman konsep :

Tabel 3. 1 Kisi–Kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek	Indikator	Nomor	Tujuan
1	Kurikulum	Menyatakan ulang konsep	1	Mengetahui kurikulum dan kesesuaian materi perbandingan bilangan cacah.
2	Kemampuan siswa	Mengklasifikasikan Objek	2	Menggali kemampuan siswa membedakan lebih besar, lebih kecil, atau sama.
3	Media Pembelajaran	Memberikan contoh dan non-contoh	3-4	Mengetahui media guru dan dukungannya dalam contoh dan non-contoh.
4	Metode pembelajaran	Menerapkan konsep	5	Mengetahui metode guru dalam membantu penerapan konsep.
5	Respon siswa	Mengaitkan antar konsep	6	Mengetahui respon siswa terhadap kaitan bilangan dan nilai tempat.
6	Kesulitan Siswa	Mengembangkan strategi	7	Mengidentifikasi kesulitan siswa dalam strategi penyelesaian soal.
7	Ketersediaan media	Semua indikator	9	Mengetahui ketersediaan alat peraga matematika.
8	Kendala dan harapan	Semua indikator	8,10	Mengetahui kendala guru dan harapan pengembangan media “Beri Makan Buaya”.

2. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyerahkan media “Beri Makan Buaya” yang telah dikembangkan kepada validator ahli media. Validator kemudian diminta mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada setiap aspek yang dinilai. Selain skor penilaian, validator juga memberikan komentar dan saran perbaikan. Masukan yang diberikan sangat penting untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan media, sehingga dapat dijadikan dasar revisi agar media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi angket validasi ahli media :

Tabel 3. 2 Kisi–Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Tujuan
A. Kemudahan Penggunaan Media			
1	Kemudahan Pengoperasian	Media mudah dioperasikan sesuai petunjuk penggunaan	Menilai kelancaran penggunaan media oleh siswa
2	Kemudahan aturan	Aturan permainan media mudah dipahami siswa	Memastikan aturan media jelas dan tidak membingungkan
B. Kualitas Tampilan Media			
1	Daya tarik visual	Tampilan media menarik perhatian siswa	Mengetahui daya tarik visual media
2	Kesesuaian Warna	Warna media jelas dan tidak membingungkan	Menilai ketepatan pemilihan warna media
3	Kejelasan simbol	Bentuk mulut buaya menunjukkan simbol <, >, = dengan tepat	Menilai kejelasan simbol perbandingan pada media
4	Kejelasan kartu angka	Kartu angka terlihat jelas dan mudah dibaca	Memastikan keterbacaan kartu angka
5	Kejelasan Dadu	Angka pada dadu jelas dan mudah dipahami	Menilai keterbacaan kartu angka
C. Mutu dan Keawetan Media			
1	Kepraktisan media	Media mudah digunakan selama pembelajaran	Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media
2	Keawetan bahan	Bahan media kuat dan tahan lama	Menilai kualitas bahan dan daya tahan media
3	Kesesuaian ukuran	Ukuran media sesuai dan nyaman digunakan siswa	Menilai kesesuaian ukuran media untuk anak SD

(Dhuhita et al., 2023)

3. Lembar Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, peneliti menyerahkan media “Beri Makan Buaya” kepada validator ahli materi untuk dilakukan penilaian. Validator diminta mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada setiap aspek yang tersedia. Selain itu, validator juga memberikan komentar dan saran perbaikan terkait isi materi. Masukan yang diberikan sangat penting untuk menilai ketepatan konsep serta kesesuaian materi dengan kompetensi yang diharapkan, dengan demikian media dapat dinyatakan layak digunakan pada kegiatan belajar-mengajar.

Berikut merupakan kisi-kisi angket validasi ahli materi :

Tabel 3. 3 Kisi–Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Tujuan
A. Kesesuaian materi dengan kurikulum			
1	Kesesuaian dengan KD	Media sesuai dengan kompetensi membandingkan bilangan cacah kelas II SD	Mengetahui kesesuaian materi dalam media dengan KD yang berlaku
2	Kesesuaian tujuan	Media mendukung tujuan “lebih besar, lebih kecil, dan sama dengan”	Memastikan media mendukung tujuan pembelajaran matematika
B. Keakuratan Isi Bilangan			
1	Ketepatan angka	Angka pada kartu benar dan tidak ada kesalahan penulisan	Menilai ketepatan angka dalam media
2	Kesesuaian rentang bilangan	Rentang angka sesuai kemampuan siswa kelas II SD	Memastikan kesesuaian tingkat kesulitan materi
3	Ketepatan penulisan nama bilangan	Penulisan nama bilangan (misalnya: sepuluh, dua puluh) sudah tepat	Memastikan penulisan bilangan tidak membingungkan
C. Ketepatan Simbol dan Cara Media Menunjukkan Perbandingan			
1	Ketepatan Simbol	Simbol buaya < dan > digunakan dengan benar	Menilai ketepatan penggunaan simbol perbandingan
2	Kejelasan Penunjukkan besar, kecil dan sama dengan	Cara media menunjukkan angka mana yang lebih besar/kecil jelas	Memastikan siswa tidak salah memahami saat membandingkan angka
D. Keterterapan Media dalam Pembelajaran			
1	Mendukung Pemahaman	Media membantu siswa memahami perbedaan angka besar–kecil–sama	Mengetahui peran media dalam memperjelas konsep

2	Kemudahan digunakan untuk latihan	Media mudah digunakan setelah guru menjelaskan materi	Menilai kemudahan penggunaan media dalam belajar
3	Kecukupan materi	Materi yang ada pada media cukup untuk membantu pembelajaran	Memastikan materi yang disediakan sudah memadai

(Dhuhita et al., 2023)

4. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa merupakan instrumen yang dibagikan kepada siswa sesudah mengikuti pembelajaran melalui pemanfaatan sarana hasil pengembangan. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat, minat, serta pengalaman siswa sepanjang kegiatan belajar-mengajar

Melalui angket ini, siswa diminta memberikan jawaban sesuai dengan pilihan yang tersedia. Respon yang diberikan membantu peneliti menilai sejauh mana media dapat meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi belajar, serta mewujudkan atmosfer pembelajaran yang nyaman. Selain itu, angket juga dapat dilengkapi dengan kolom komentar sehingga siswa dapat menuliskan kesan dan saran secara bebas. Berikut merupakan kisi-kisi angket respon siswa :

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nomor	Tujuan
1	Pemahaman konsep	Menyatakan ulang konsep (<, >, =)	1	Mengetahui pemahaman siswa terhadap simbol perbandingan.
2	Pemahaman konsep	Mengklasifikasikan objek	2	Mengetahui kemampuan siswa dalam membedakan bilangan.
3	Pemahaman konsep	Memberi contoh dan non-contoh	3	Mengetahui kemampuan siswa memberi contoh perbandingan.
4	Pemahaman konsep	Menerapkan konsep	4	Mengetahui sejauh mana siswa dapat menyelesaikan soal perbandingan.
5	Pemahaman konsep	Mengaitkan antar konsep	5	Mengetahui kemampuan siswa menghubungkan perbandingan dengan nilai tempat.
6	Pemahaman konsep	Mengembangkan strategi	6	Mengetahui strategi siswa dalam membandingkan bilangan

7	Respon siswa	Kemudahan memahami materi	7	Mengetahui manfaat pembelajaran menurut siswa
8	Respon siswa	Kesenangan belajar	8	Mengetahui apakah pembelajaran membuat siswa senang
9	Respon siswa	Semangat belajar	9	Mengetahui apakah pembelajaran menambah semangat belajar matematika
10	Respon siswa	Minat belajar ulang	10	Mengetahui minat siswa untuk mengulang pembelajaran dengan cara ini

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, sesuai dengan jenis data yang diperoleh dari setiap instrumen.

1. Analisis Hasil Wawancara

Analisis wawancara dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan cara merangkum, mengelompokkan, dan menyimpulkan data yang diperoleh dari guru wali kelas II. Informasi yang tidak relevan disisihkan, sementara data yang sesuai dengan tujuan penelitian dicatat untuk mengetahui kebutuhan, kendala, dan harapan guru terhadap media pembelajaran. Dengan langkah ini, data hasil wawancara menjadi lebih terarah dan mudah digunakan sebagai dasar pengembangan media (Wulandari et al., 2023).

2. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Ahli Media dan Materi

Kevalidan media “Beri Makan Buaya” dianalisis menggunakan teknik presentase. Validasi media dilakukan melalui dua tahap yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi

a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh 2 dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Kedua dosen dipilih agar hasil penilaian lebih objektif dan komprehensif, karena keduanya berfungsi sebagai pembanding penilaian sehingga dapat meminimalkan subjektivitas.

Validasi ini menitikberatkan pada tampilan media, termasuk desain, warna, ilustrasi, dan kejelasan penyajian materi. Penilaian dilakukan menggunakan angket dengan skala 1-4 yaitu 1 = tidak valid, 2 = kurang valid, 3 = valid, 4 = sangat valid. Selain memberikan skor, validator dapat menambahkan kritik dan saran yang digunakan sebagai bahan revisi media.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 1 dosen ahli materi dan 1 guru/wali kelas. Pemilihan ini bertujuan agar penilaian mencakup 2 perspektif yaitu akademik dan praktis. Hal ini penting karena dosen menilai kesesuaian materi dengan kurikulum dan teori, sedangkan guru menilai kelayakan media saat diterapkan di kelas. Validasi ini menitikberatkan pada kebenaran isi materi dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian digunakan sebagai pedoman untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media.

c) Analisis Validasi

Langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis ini meliputi :

- 1) Memasukkan data yang telah diperoleh ke dalam tabel untuk selanjutnya dianalisis
- 2) Menjumlahkan skor pada setiap kriteria yang diberikan oleh validator.
- 3) Menentukan skor maksimum dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan.

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Hutabri, 2022)

- 4) Hasil Validasi yang telah dilakukan presentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

No	Skor	Kriteria Validitas
1.	85 – 100 %	Sangat Valid
2.	69 – 84 %	Valid
3.	53 – 68 %	Kurang Valid
4.	36 – 52 %	Tidak Valid

Sumber : (Hutabri, 2022)

- 5) Media “Beri Makan Buaya” dikatakan valid jika mendapat skor $\geq 69\%$. Apabila media tidak dinyatakan valid (skor $< 69\%$), peneliti menyempurnakan sesuai dengan masukan dan evaluasi dari validator. Perbaikan dapat meliputi tampilan media, penyajian materi maupun penyesuaian aturan permainan dan melakukan validasi ulang kepada validator. Setelah perbaikan dan media ditetapkan valid maka media siap untuk diujikan pada agar sesuai dengan konteks pendidikan di kelas.

3. Analisis Hasil Angket Respon siswa

Data Hasil angket digunakan untuk menilai respon mengenai proses belajar dengan penerapan media “Beri Makan Buaya” yang telah dikembangkan. Angket diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung, kemudian seluruh jawaban siswa dihitung berdasarkan banyaknya pilihan Ya dan Tidak.

Untuk mengetahui respon calon pengguna, peneliti membagikan angket setelah siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media “Beri Makan Buaya”.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan rumus :

P : Presentase skor penilaian

f : Skor yang diperoleh

n : Skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3. 6 Aturan Penilaian Angket Respon Siswa

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 3. 7 Kriteria Media Respon Siswa

Interval Skor	Kriteria
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Sumber : (Sitalawati et al., 2022)

Jika media “Beri Makan Buaya” mencapai skor $\geq 61\%$, maka media “Beri Makan Buaya” dapat dikatakan respon positif. Apabila hasil angket menunjukkan bahwa media “Beri Makan Buaya” memperoleh skor $< 61\%$ artinya respon siswa terhadap media tersebut belum positif. Kondisi ini menunjukkan adanya aspek media yang perlu diperbaiki baik dari segi tampilan, penyajian materi, maupun revisi sesuai dengan kritik dan saran dari siswa.

Setelah dilakukan perbaikan, media diuji cobakan kembali pada siswa untuk mengetahui apakah respon siswa meningkat. Media dikatakan respon positif jika skor angket mencapai $> 61\%$, sehingga media siap digunakan dalam pembelajaran (Uno et al., 2021).

H. Kualitas Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Menurut Hutabari (2022), pengembangan media pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi tiga aspek berikut :

1. Valid

Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil penilaian validator dengan presentase $\geq 69\%$, sehingga masuk kategori valid sesuai tabel kualifikasi validitas menurut Hutabri (2022).

2. Praktis

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila validator memberikan penilaian bahwa media layak diujicobakan dengan sedikit

revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tidak menimbulkan kendala berarti dalam praktik, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran tanpa memerlukan perbaikan besar.

3. Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila media memperoleh respon positif dari siswa, yaitu jika presentase skor angket respon mencapai $\geq 61\%$ sesuai kriteria penilaian respon. Selain itu, efektivitas juga dapat diperkuat melalui hasil tes belajar sebagai indikator tambahan, yakni jika nilai rata-rata kelas ≥ 75 , sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas II. Dengan demikian, efektivitas media ditentukan terutama dari respon siswa dan didukung oleh capaian hasil belajar.

