

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis Penelitian ini ialah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) untuk mengembangkan media pembelajaran **Claws Box Religious** yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V di UPT SDN 262 Gresik. Tujuan dari studi ini ialah untuk mengkaji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman agama. Peneliti memakai model ADDIE yang mencakup lima fase : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk secara sistematis membuat dan menilai program pendidikan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Studi ini dilaksanakan di UPT SDN 262 Gresik yang terletak di Jl. Raya Lasem 22, Lasem, Kec. Sidayu, Kab. Gresik Prov. Jawa Timur. Studi ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran baru 2025-2026.

C. Subjek Penelitian

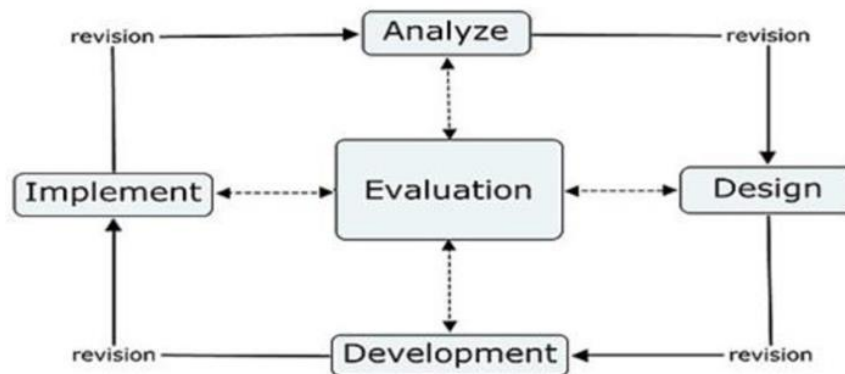
Subjek dalam penelitian ini ialah media pembelajaran Claws Box pada Materi Keberagaman Agama yang akan di uji cobakan kepada 12 peserta didik kelas V UPT SDN 262.

D. Fokus Penelitian

Studi ini difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran Claws Box untuk mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) pada Materi Keberagaman Agama di kelas 5 UPT SDN 262 Gresik.

E. Prosedur Penelitian

Gambar 3 1 Model ADDIE



Sumber : (Mulyatiningsih, 2016)

Menciptakan media pembelajaran yang menarik seperti Claws Box untuk mengajarkan Keragaman Agama membutuhkan pendekatan sistematis berlandaskan model ADDIE, yang mencakup fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Metode ini memastikan bahwa media tersebut secara efektif mendukung siswa kelas lima dalam memahami enam agama yang diakui secara resmi di Indonesia. Dengan perencanaan yang cermat pada setiap tahapnya, pendidik bisa mengembangkan alat pendidikan yang mendorong pemahaman, toleransi, dan rasa hormat di antara para pembelajar muda, serta menumbuhkan sikap yang lebih inklusif terhadap keragaman agama di Indonesia:

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap awal ialah menganalisis kebutuhan dan permasalahan di lapangan. Peneliti meninjau kondisi pembelajaran agama yang masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan media sederhana. Dari sini, ditemukan kebutuhan untuk menghadirkan media yang lebih interaktif dan menyenangkan. Untuk mencapai tujuan analisis peneliti melakukan tiga aspek, antara lain :

a. Analisis Kebutuhan

tahap ini menentukan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Claws Box sebagai media berbasis permainan edukatif pada materi keberagaman agama.

b. Analisis kurikulum

Pada tahap ini menganalisis kurikulum yang berlaku agar isi Claws Box sesuai dengan capaian pembelajaran pada mata pembelajaran PPKN kelas V.

c. Analisis tugas

Pada tahap ini materi keberagaman agama dikemas dalam bentuk soal, kartu aktivitas, dan tantangan yang bisa dimainkan siswa, sehingga mereka belajar sambil berinteraksi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan media Claws Box. Langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain :

a. Menyusun tes

Menyusun tes bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan media Claws Box pada materi keberagaman agama.

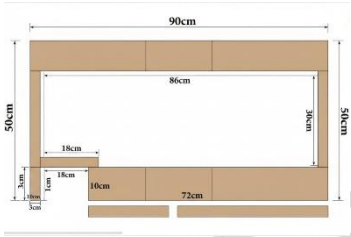
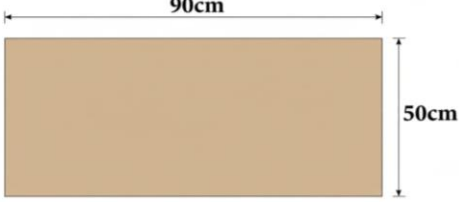

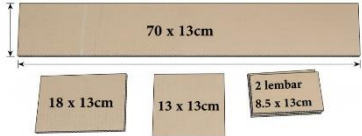
b. Menentukan bentuk media

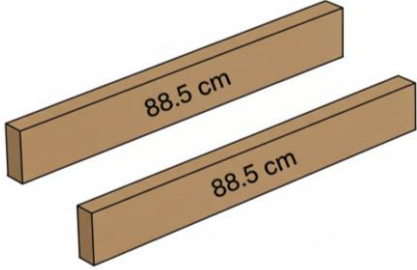
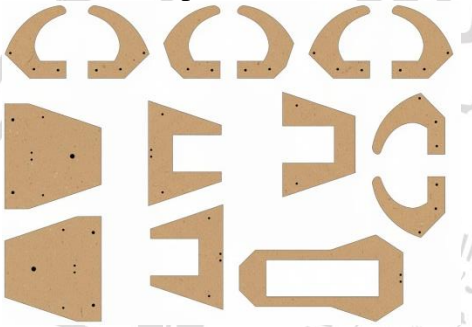
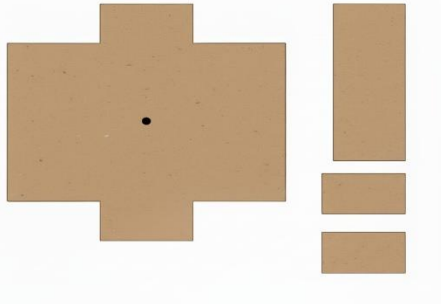
Pemanfaatan berbagai format media seperti kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan kartu aktivitas meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman agama dengan melibatkan mereka dalam cara-cara interaktif dan merangsang pemikiran.



c. Menetapkan format

Menetapkan format bisa dilakukan dengan observasi yang sesuai karakteristik siswa SD yang suka belajar melalui permainan, interaktif dan sederhana tetapi bermakna.

Tabel 3. 1 Media Claws Box

No.	Sketsa	Isi	Keterangan
1.	<p>Dinding tampak luar</p> 	Cover	Cover ini berisi judul <i>Claws Box</i> mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman agama.
2.	<p>Dinding tampak dalam</p> 	Mengetahui tentang keberagaman agama	Penjelasan materi tentang keberagaman agama serta miniatur agama yang ada di Indonesia.
3.	<p>Dinding tampak samping</p> 	Tidak ada keterangan	Tidak ada keterangan
4.	<p>Dinding tampak bawah</p> 	Tidak ada keterangan	Tidak ada keterangan

5.	<p>2 potongan persegi panjang</p> 	Tidak ada keterangan	Sebagai rel jalannya motor
6.	<p>Desain alat capit</p> 	Tidak ada keterangan	Sebagai alat pencapit
7.	<p>Desain motor</p> 	Tidak ada keterangan	Sebagai motor untuk menggerakkan alat capit maju, mundur, atas dan bawah.

8.	Kartu tantangan 	Pernyataan poin gambar simbol dari 6 agama	Ada poin Gambar simbol 6 agama seperti agama islam (bulan bintang, masjid, dan pakaian busana muslim yang dikenakan orang islam).
9.	Kartu pertanyaan 	1 kartu dengan pertanyaan	Ada pertanyaan yang harus dijawab dalam LKPD yang sudah tersedia.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti menciptakan media pembelajaran Claws Box dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman agama. Untuk memastikan efektivitasnya, umpan balik dikumpulkan dari para ahli, guru, dan siswa. Pendekatan kolaboratif ini bertujuan untuk menyempurnakan media, membuatnya lebih menarik dan informatif. Dengan menggabungkan beragam perspektif, media ini dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, menumbuhkan kesadaran dan apresiasi yang lebih besar terhadap berbagai kepercayaan agama melalui alat pendidikan interaktif dan inovatif. Langkah-langkah yang harus dilakukan ialah yakni:

Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

a Pembuatan media pembelajaran

Membuat konten media berlandaskan desain awal atau tahap perencanaan untuk memastikan keselarasan dengan tujuan proyek.

b Validasi media

Para profesional seperti guru dan dosen melakukan dua proses validasi yang berbeda: yang pertama berfokus pada verifikasi keakuratan dan kesesuaian materi, sedangkan yang kedua bertujuan untuk menilai efektivitas dan kesesuaian media yang dipakai dalam konten pendidikan.

a) Validasi oleh pakar media melibatkan spesialis yang mengevaluasi tampilan visual Claws Box, kualitas desain secara keseluruhan, dan tingkat daya tariknya untuk memastikan produk tersebut memenuhi standar industri dan menarik bagi target audiens.

b) Para ahli di bidangnya, termasuk validator dan guru sekolah dasar, diharuskan untuk meninjau dan menyetujui media Claws Box sebelum melakukan

pengujian pengguna untuk memastikan keakuratan dan kesesuaiannya.

c Validasi materi

Proses pengembangan Claws Box ditingkatkan sesudah melalui validasi dan umpan balik, untuk memastikan produk ini lebih memenuhi kebutuhan spesifik industri media dan meningkatkan fungsionalitas secara keseluruhan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, Claws Box yang sudah divalidasi kemudian diuji coba pada siswa kelas V di UPT SDN 262 Gresik dengan jumlah 12 peserta. Guru berperan sebagai pengamat selama proses uji coba. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa, efektivitas media, dan bagian mana yang masih perlu diperbaiki.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir ialah mengevaluasi hasil implementasi. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah Claws Box sudah memenuhi tujuan pembelajaran, menarik minat siswa, serta membantu mereka memahami nilai keberagaman agama. Jika media sudah dinilai efektif dan layak, maka Claws Box dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah cara yang dipakai peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun teknik yang dipakai dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Claws Box ialah yakni :

1. Wawancara

Wawancara awal dengan guru kelas lima dilakukan untuk mengidentifikasi isu-isu penelitian, memperoleh wawasan tentang kebutuhan belajar siswa, dan menilai pengalaman mereka sebelumnya dengan berbagai media pembelajaran. Informasi ini berfungsi sebagai dasar untuk merancang media Claws Box, memastikan media tersebut

secara efektif memenuhi kebutuhan pendidikan siswa dan mengintegrasikan umpan balik guru untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Validasi Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyerahkan media Claws Box beserta lembar validasi kepada para validator. Validator diminta memberikan penilaian terhadap aspek tampilan, isi, dan kelayakan media dengan cara memberikan skor pada setiap butir penilaian sesuai skala yang telah ditentukan. Selain itu, validator juga dapat memberikan catatan, kritik, maupun saran perbaikan apabila terdapat bagian yang perlu direvisi agar media lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

3. Angket Kepraktisan Guru

Angket ini dipakai untuk mengetahui tingkat kemudahan guru terhadap penggunaan media Claws Box dalam melaksanakan pembelajaran materi keberagaman agama. Guru diminta untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia dengan aspek penilaian yaitu kepraktisan media, tampilan media, kesesuaian isi (konten) dan keamanan dan ketahanan media bahan. Data yang diperoleh dari angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Claws Box dari perspektif guru sebagai pengguna langsung.

4. Angket Respon Siswa

Angket ini dipakai untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media Claws Box dalam pembelajaran materi keberagaman agama. Siswa diminta memberikan tanda (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat mereka. Data dari angket ini digunakan untuk melihat tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta manfaat media Claws Box dalam membantu pemahaman siswa.

5. Tes Pemahaman Konsep Siswa.

Tes ini dipakai pada tes prestasi atau achievement test, dipakai untuk mengetahui pencapaian seseorang setelah dia mempelajari sesuatu. Siswa diminta mengerjakan tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media Claws Box.

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar wawancara

Lembar wawancara dipakai untuk mengumpulkan informasi awal terkait kondisi pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V, khususnya pada materi keberagaman agama. Wawancara dilakukan di UPT SDN 262 Gresik, dengan narasumber Ibu Siti Mufazatin S.Pd., selaku guru kelas V untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Berlandaskan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran pendidikan Pancasila selama ini hanya mengandalkan buku paket dan gambar yang sederhana, guru juga menyampaikan bahwa karakteristik siswa kelas V cenderung aktif. Berdasarkan hal tersebut, guru menilai bahwa pengembangan media Claws Box sangat relevan untuk diterapkan karena dapat menggabungkan unsur bermain dengan belajar, serta membantu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi keberagaman agama.

2. Lembar Validasi Media dan Materi

a. Ahli Media

Lembar validasi ini mengkonsolidasikan umpan balik dari para validator mengenai daya tarik visual, daya pikat, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media Claws Box untuk siswa. Dengan memakai skala penilaian dan komentar tertulis, lembar ini mengevaluasi kelayakan media secara keseluruhan,

mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Proses ini memastikan bahwa media secara efektif memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan pendidikan, serta memandu penyesuaian yang diperlukan.

b. Ahli Materi

Instrumen validasi materi ini menilai konten yang berkaitan dengan keragaman agama dalam media Claws Box yang ditujukan untuk siswa kelas lima. Instrumen ini menekankan evaluasi keakuratan informasi, relevansinya dengan tujuan pendidikan, dan kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan siswa. Proses ini memastikan bahwa media tersebut kredibel, sesuai untuk pembelajaran, dan efektif dalam mempromosikan pemahaman tentang beragam perspektif keagamaan dalam lingkungan kelas.

Tabel 3. 2 Kisi Kisi Validasi Ahli Media

Kriteria	Aspek yang dinilai
Kepraktisan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan penggunaan media Claws Box. 2. Media Claws Box dapat digunakan berulang-ulang. 3. Media Claws Box mudah untuk dibawa. 4. Keserasian ukuran dan bentuk Media Claws Box dengan ruang kelas serta kelompok belajar.
Tampilan Media	<ol style="list-style-type: none"> 5. Desain Media Claws Box yang menarik. 6. Kesesuaian desain Media Claws Box dengan usia pengguna. 7. Kejelasan gambar simbol. 8. Kerapian dan kualitas cetak/bahan Media Claws Box.

	9. Tata letak komponen media Claws Box.
Kesesuaian isi (konten)	10. Materi sesuai dengan capaian pembelajaran kelas V. 11. Tugas atau soal yang disediakan relevan dengan materi. 12. Mengandung Nilai-nilai toleransi dan keberagaman tercermin dalam konten.
Keamanan dan Ketahanan media bahan	13. Media Claws Box terbuat dari bahan yang aman dan tidak tajam. 14. Komponen Media Claws Box tidak mudah rusak walau digunakan berulang.

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi

Kriteria	Aspek yang dinilai
Kesesuaian dengan kurikulum	1. Materi sesuai dengan kurikulum di Sekolah Dasar. 2. Kesesuaian urutan materi dengan CP dan TP. 3. Kesesuaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran
Keruntutan Materi	4. Kejelasan materi yang terdapat pada media Claws Box 5. Kelengkapan materi pada media Claws Box 6. Materi yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik

	7. Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual.
Kesesuaian dengan Karakter Siswa	<p>8. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik di Sekolah Dasar.</p> <p>9. Materi yang disajikan dapat menambah wawasan atau pengetahuan peserta didik.</p> <p>10. Penyajian materi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik.</p> <p>11. Penyajian materi dapat menumbuhkan berfikir kreatif peserta didik.</p> <p>12. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik</p>

3. Lembar Angket Kepraktisan Guru.

Instrumen ini dipakai untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kepraktisan media Claws Box dari sudut pandang guru sebagai pengguna. Angket diberikan sesudah guru memakai media dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Angket Kepraktisan Guru

Kriteria	Aspek yang dinilai
Kepraktisan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan penggunaan media Claws Box. 2. Media Claws Box dapat digunakan berulang-ulang. 3. Media Claws Box mudah untuk dibawa. 4. Keserasian ukuran dan bentuk Media Claws Box dengan ruang kelas serta kelompok belajar.
Tampilan Media	<ol style="list-style-type: none"> 5. Desain Media Claws Box yang menarik. 6. Kesesuaian desain Media Claws Box dengan usia pengguna. 7. Kejelasan gambar simbol. 8. Kerapian dan kualitas cetak/bahan Media Claws Box. 9. Tata letak komponen media Claws Box.
Kesesuaian isi (konten)	<ol style="list-style-type: none"> 10. Materi sesuai dengan capaian pembelajaran kelas V. 11. Tugas atau soal yang disediakan relevan dengan materi. 12. Mengandung Nilai-nilai toleransi dan keberagaman tercermin dalam konten.
Keamanan dan Ketahanan media bahan	<ol style="list-style-type: none"> 13. Media Claws Box terbuat dari bahan yang aman dan tidak tajam. 14. Komponen Media Claws Box tidak mudah rusak walau digunakan berulang.

4. Lembar Angket Respon Siswa

Instrumen ini berupa angket yang diberikan kepada 12 peserta didik kelas V **UPT SDN 262 Gresik** sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media **Claws Box**. Angket berisi beberapa pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media, meliputi aspek kemenarikan, kemudahan memahami materi, manfaat dalam proses belajar, serta motivasi belajar yang muncul. Data dari angket ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media Claws Box dapat membantu siswa dalam memahami materi keberagaman agama.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Kompetensi Dasar	Nomor Butir	Bentuk Pernyataan
1.	Kemenarikan Media	Siswa merasa media Claws Box Religious menarik dan menyenangkan digunakan dalam belajar.	Mengidentifikasi daya Tarik dan tampilan media	1,3,5	Pernyataan Positif
2.	Kemudahan Pemahaman	Media membantu siswa memahami dan mengingat materi keberagaman agama	Menilai kemudahan memahami isi pembelajaran melalui media	2,6	Pernyataan Positif
3.	Motivasi belajar	Media meningkatkan minat dan keinginan untuk belajar menggunakan	Menunjukkan motivasi dan ketertarikan terhadap proses belajar	4,7	Pernyataan Positif

		an media tersebutke mbali			
--	--	---------------------------------	--	--	--

5. Lembar Tes Pemahaman Konsep Siswa

Instrumen ini dipakai untuk menilai hasil belajar siswa di UPT SDN 262 Gresik setelah menggunakan media **Claws Box**. Penilaian meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, baik sesudah mempelajari satu materi maupun seluruh materi keberagaman agama yang diajarkan dengan bantuan Claws Box.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Tes Pemahaman Konsep

No.	Keterampilan dasar	Indikator Soal	Posisi Level	Bentuk Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban
1.	Mengamati dan Menalar sikap sosial	Siswa menunjukkan sikap menghormati teman yang berbeda agama	C1	Pilihan Ganda	1	C
2.	Menalar	Siswa menjelaskan makna toleransi	C2	Pilihan Ganda	2	C
3.	Mengumpulkan informasi	Siswa mengidentifikasi tempat ibadah agama Hindu	C1	Pilihan Ganda	3	B
4.	Mengumpulkan Informasi	Siswa mengidentifikasi tempat ibadah agama Buddha	C1	Pilihan Ganda	4	B

5.	Mengamati dan Mengumpulkan Informasi	Siswa mengetahui hari raya utama agama Islam	C1	Pilihan Ganda	5	C
6.	Mengamati dan Menalar	Siswa menyebutkan agama resmi di Indonesia	C2	Pilihan Ganda	6	A
7.	Menalar dan Mengomunikasikan	Siswa menentukan contoh sikap toleransi di sekolah	C2	Pilihan Ganda	7	B
8.	Mengamati	Siswa mengidentifikasi simbol agama Kristen	C1	Pilihan Ganda	8	C
9.	Menalar dan Menerapkan	Siswa menentukan sikap yang tepat saat teman beribadah	C3	Pilihan Ganda	9	C
10.	Mengumpulkan Informasi	Siswa mengetahui tempat ibadah agama Konghucu	C1	Pilihan Ganda	10	B

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Ahli Media dan Materi

Metode analisis presentasi akan dipakai untuk menilai validitas media Claws Box, memastikan bahwa konten dan pesan memenuhi standar yang ditetapkan dan secara efektif mengkomunikasikan informasi yang dimaksud :

1. Silakan masukkan data yang sudah dikumpulkan ke dalam tabel analisis yang sudah ditentukan untuk diproses.

2. Hitung skor total dengan menjumlahkan skor kriteria validator individual.
3. Menghitung skor maksimum dengan rumus :

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber : (Mahdalena, 2023)

Keterangan :

Va = Validasi ahli

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

1. Hasil validasi yang telah dilakukan persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi.

Tabel 3. 7 Kriteria Validasi

No.	Persentase Skor Penilaian	Keterangan
1.	85,00%–100%	Sangat valid
2.	70,00%–85,00%	Valid
3.	50,00%–70,00%	Kurang valid
4.	00,00% –50,00%	Tidak valid

2. Media Claws Box dikatakan valid jika mendapat skor $\geq 70\%$.

2. Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Minat belajar siswa diteliti sesudah mereka berinteraksi dengan media Claws Box, dengan memakai rumus tertentu untuk menilai dampak dan efektivitas alat pendidikan tersebut :

$$M = \frac{\sum \text{Skor aktual}}{\sum \text{Skor ideal}} = 100\% \text{ Keterangan : } M = \text{persentase minat belajar}$$

SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju

S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

Tabel 3. 8 Kriteria Persentase Angket Minat Belajar Siswa

No.	Kriteria Persentase Angket Minat Belajar Siswa	Keterangan
1	75,00%-100%	Sangat berminat
2	50,00%-75,00%	Berminat
3	25,00%-50,00%	Kurang berminat
4	00,00%-25,00%	Tidak berminat

I. Kualitas Media Pembelajaran

Produk media pembelajaran interaktif tersebut dikatakan berkualitas apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

1. Valid. Yang pertama yaitu valid. Hal ini sesuai dengan adaptasi Riduwan (Riduwan, 2022) menyatakan bahwa skor kevalidan yang diperoleh berkriteria sangat baik dan layak digunakan karena $\geq 70\%$. Lembar tes yang digunakan pada uji coba juga dinyatakan valid dan juga reliabel.
2. Praktis. Kepraktisan media pembelajaran interaktif dilihat dari hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran yang diamati dan dinilai oleh pengamat dan hasil pendapat dari pengguna program (guru maupun siswa) selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran
3. Efektif. Keefektifan dilihat dari hasil tanggapan siswa dan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran.