

## BAB III

### METODE PENELITIAN

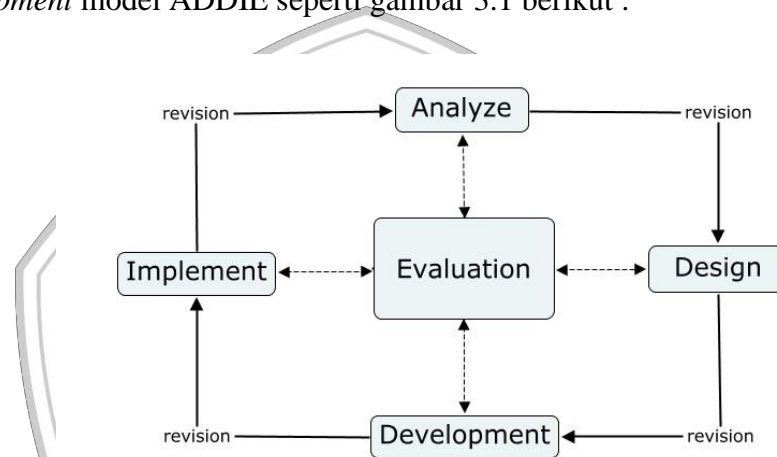
#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Maksim (2012: 79), mengemukakan istilah produk ini bisa diartikan sebagai perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*), seperti model pembelajaran interaktif, model bimbingan dan sebagainya. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan menguji produk, penelitian ini juga digunakan untuk menemukan pengetahuan baru yang berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental yang dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*). Kemudian untuk penelitian praktik-praktik pendidikan dilakukan penelitian terapan (*applied research*).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem

adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya.

Berdasarkan pemaparan diatas adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari model *research dan development* model ADDIE seperti gambar 3.1 berikut :



Gambar 1.3 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang, 2013: 200). Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu:

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.

2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dibuat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasikan model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pengembangan “Media Wayang Beber Karakter pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD N 1 Gawang” meliputi tahap-tahap berikut ini :

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah sumber belajar wayang beber karakter.

Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan, analisis perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat produk.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan sesuai kebutuhan siswa.

d. Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan dilakukan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

**2. Tahap Desain (*Design*)**

Tahap perancangan desain ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran berbasis wayang beber arakter yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang pembuatan produk wayang beber karakter. Menurut Madinatul Mukholifah (2019: 52) Tahap perancangan desain meliputi:

a. Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan media pembelajaran wayang beber karakter, dibutuhkan tahapan pengumpulan data. Kebutuhan data meliputi materi yang sudah ditentukan pada tahap analisis.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis siswa, analisis konsep dan analisis tugas, serta karakteristik target pengguna. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain wayang beber karakter, yang meliputi desain ukuran, warna dan gambar.

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal (*Initial Design*) yaitu rancangan media wayang beber karakter yang telah dibuat peneliti kemudian diuji masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media wayang beber karakter sebelum dilakukan produksi.

e. Storyboard

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, dengan storyboard dapat mempermudah peneliti

dalam menyampaikan ide cerita dan mendeskripsikan rancangan sumber belajar wayang beber karakter.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasikan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Menurut Madinatul Mukholifah (2019: 54) Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi materi pada pembelajaran tematik sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran berbasis wayang beber karakter yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, pada akhirnya dapat diketahui apakah media tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran berbasis media wayang beber karakter yang dikembangkan. Setelah *draft I* divalidasi dan direvisi, akan dihasilkan *draft II*. *Draft II* selanjutnya akan diujikan kepada siswa dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

#### b. Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran wayang beber karakter dalam pelajaran tematik di kelas, meliputi

pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media pembelajaran berbasis wayang beber karakter yang telah direvisi.

#### **4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi atau tahap penyebaran. Tujuan dari tahap ini yaitu menyebarluaskan media pembelajaran berbasis wayang beber karakter. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media wayang beber karakter secara terbatas kepada guru sekolah dasar yang diharapkan mampu mengimplementasikan hasil pengembangan produk dengan baik.

### **B. Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk pengembangan ini memiliki tahap konsultasi, tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan berkala. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut :

##### **a) Tahap Validasi Ahli**

Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli dan pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran (guru kelas III) memberikan penilaian dan masukan berupa saran dan kritikan terhadap media pembelajaran wayang beber karakter untuk menumbuhkan kemampuan motorik siswa

terhadap pembelajaran bahasa Indonesia berbasis budaya lokal daerah setempat.

- 2) Analisis data pengembangan dilakukan dengan data penilaian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli.
- 3) Pengembangan melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saan yang diberikan.

Adapun kriteria ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan.
- 2) Ahli media adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pada bidang pendidikan maupun non pendidikan.
- 3) Ahli pembelajaran adalah guru pengampu mata pelajaran minimal S1 dan mengajar minimal 1 tahun.

Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan agar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan penilaian dan masukan mengenai kesesuaiann materi dan tampilan media wayang beber karakter. Apabila terdapat aran perbaikan, maka dilakukan revisi dan hasil revisi akan diuji cobakan kebalik pada ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

b) Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang belajar menggunakan produk hasil pengembangan.



- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan analisis data berdasarkan data hasil penilaian yang diperoleh.
- 4) Peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil analisis penilaian yang diperoleh.

Uji coba lapangan dilakukan dengan sebagian siswa yang ada di kelas III. Hal ini dikarenakan mengingat kondisi saat ini yang masih dalam lingkup belajar daring atau belajar dari rumah karena dampak pandemi Covid-19. Produk yang diuji cobakan yaitu “Wayang Beber Karakter” materi yang akan di ujicobakan adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Subjek Coba

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas III sekolah dasar. Siswa kelas III berjumlah 7 siswa, antara lain sebagai berikut:

**Tabel 1.3 Daftar Nama Siswa Kelas III**

No.	Nama Lengkap
1.	Andies Dwi Pratiwi
2.	Angelica Natasya Putri
3.	Felicia Dhini Noviana
4.	Hanung Brahmantyo
5.	Kanaya Az Zahra
6.	Siti Salsa Lestari
7.	Trisna Windu Aji

### 3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kriteria, tanggapan dan saran yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Gawang terhadap kualitas penampilan dan materi pada wayang beber yang dihasilkan terdapat dalam kolom komentar pada angket uji validitas dan angket respon siswa.

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis wayang beber karakter ini yaitu berupa kuesioner (angket), wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran memvalidasi produk yang dikembangkan.

#### a. Observasi

Menurut Sugiyono (2014:145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka data observasi penelitian adalah dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dari berbagai proses yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon guru serta siswa saat penggunaan media pembelajaran wayang beber karakter dengan fokus pada pembelajaran mendengarkan cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Observasi dilakukan peneliti yang juga berperan sebagai observer saat media digunakan.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dengan mencatat atau merekam jawaban-jawaban responden. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara, baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan, adapun wawancara tidak langsung dilakukan terhadap seseorang yang dimintai keterangan tentang orang lain.

Menurut Sugiyono (Mukholifah, 2015:194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti menginginkan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden dengan lebih mendalam dan jumlah responden yang sedikit/kecil.

Wawancara yang pertama dilaksanakan pada tanggal 19 April 2021. Wawancara dilaksanakan di kantor desa Gedampol Donorojo dengan Bapak Susanto selaku Kepala Desa Gedampol, Donorojo. Wawancara diisi dengan sejumlah pertanyaan terkait dengan wayang beber asli pacitan yang kebradaannya sekarang berada dirumah Bapak Mangun. Berikut cuplikan gambar pada saat perizinan dan wawancara dengan Bapak Kepala Desa Gedampol, Donorojo.



Gambar 1.4 Wawancara dengan Kepala Desa Gedampol, Donorojo

Wawancara yang kedua adalah dengan Bapak Mangun selaku pemegang sah ahli waris pemilik Wayang Beber pacitan. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 19 April 2021 di kediaman Bapak Mangun. Wawancara sekaligus perizinan ini dapat dilihat melalui gambar berikut:



*Gambar 1.5 wawancara dengan Bapak Mangun*

Wawancara yang ketika adalah dengan Bapak Rudhi Prasetyo, S.Pd. selaku Dalang Wayang Beber Pacita. Wawancara dengan Bapak Rudhi mengupas tuntas mengenai wayang beber Pacitan dan wayang beber Wonosari. Berikut cuplikan wawancara dengan Bapak Rudhi Prasetya, S.Pd.





*Gambar 1.6 Wawancara dengan Bapak Rudhi Prasetya, S.Pd.*

**Tabel 1.4 Wawancara dengan Bapak Rudhi Prasetyo, S.Pd.**

Butir Pertanyaan	Respon
Apakah bahan dasar pembuatan wayang beber?	Pada dasarnya pembuatan wayang beber dari kayu Dlangang Gedhog. Namun bahan dasar Dlangang Gedhog saat ini sudah punah dan diganti dengan kertas yang hamper mirip dengan Dlangang Gedhog berupa kertas Samson atau kertas Daluang yang per cm dijual seharga Rp.150.
Bagaimana cara mempertunjukkan wayang beber klasik dan modern?	<u>Cara mempertunjukkan wayang beber dengan cara klasik:</u> Pada awal mulanya wayang beber itu cara mempertunjukkannya adalah di beber. Wayang beber dibebankan dihadapan penonton, dalang wayang beber berada di tengah-tengah penonton. Penonton mengelilingi gambar wayang beber. Disamping dalang wayang beber

	terdapat sesajen yang biasa dipakai sebagai ritual sebelum melakukan wayang.
Apakah ada pakem-pakem sebelum memainkan wayang beber?	Ada, namun tidak tertulis. Pakem-pakem wayang beber itu biasanya turun temurun dari nenek moyang dalang wayang beber.
Pakem pembuatan wayang beber itu apa saja?	Pakem-pakem pembuatan wayang beber sama halnya dengan pakem-pakem memainkan wayang beber, yaitu tidak tertulis, namun ada artefak-artefak khusus yang asli dari ukuran yaitu lebarnya 50 cm dan selisihnya adalah 10 cm x 10 cm dan panjang per adegan panjangnya 1 meter. Adegan dalam wayang beber ada 6 gulung atau 24 adegan, setiap gulung menceritakan satu adegan, ke 24 adegan terdapat satu adegan yang tidak diperbolehkan untuk dimainkan dengan alasan membuat gambar tersebut dianggap sacral oleh dalang.
Apakah wayang beber dapat dipertunjukkan disegala acara atau hanya acara-acara khusus?	Pada zaman dahulu pertunjukan wayang beber digunakan untuk ritual bersih desa, namun sekarang dapat dipertunjukkan apabila ada yang ingin menampilkan pertunjukan wayang beber, namun itu tergantung acaranya apa.
Apakah ada ritual khusus sebelum mempertunjukkan wayang beber?	Ritualnya ada 2, yang pertama adalah ritual yang dilakukan oleh

	<p>dalang. Ritual ini tidak boleh ada yang mengetahui tata cara ritualnya. Dan yang kedua adalah ritual umum yaitu berupa ritual pengeluaran wayang dari tempatnya antara lain menyiapkan sesajen sesuai acara apa yang akan dipertunjukkan. Sesajen tersebut yang menyiapkan adalah pihak yang mengundang dalang pertunjukan wayang beber.</p>
<p>Bagaimana cara membersihkan wayang beber secara umum?</p>	<p>Wayang dibersihkan dengan cara diangin-anginkan dan dibakarkan menyan atau dupa agar gulungn wayang beber tetap awet terjaga keasliannya.</p>
<p>Apakah pakem wayang beber boleh diubah?</p>	<p>Sebuah penciptaan karya untuk anak SD sebelum melakukan pembuatan, anda harus mencari riset tentang wayang beber yang asli. Pakem wayang beber boleh diubah karena sudah banyak perkembangan wayang beber yang dikembangkan oleh seniman-seniman Indonesia.</p>

**Tabel 1.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru Kelas**

**A. Pengantar**

1. Memperkenalkan diri dengan menyebutkan identitas.
2. Menjelaskan gambaran umum mengenai wawancara yang akan dilakukan.



3. Memberi ucapan terima kasih atas ketersediaanya memberikan informasi.

## **B. Tujuan**

Pedoman wawancara ini bertujuan untuk mengetahui data awal tentang media pembelajaran wayang beber karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 1 Gawang.

## **C. Metode Wawancara**

Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam yaitu jenis wawancara yang tidak terstruktur dengan ketentuan:

1. Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan kondisi sekolah, kelas dan kesiapan guru.
2. Pertanyaan yang diajukan tidak harus sama dengan pedoman, tetapi memuat tujuan yang sama atau relevan.
3. Apabila guru mengalami kesulitan atau kurang paham dengan pertanyaan tertentu, maka guru akan diberikaan pertanyaan yang lebih sederhana tanpa menghilangkan unsur tujuan wawancara.

## **D. Pelaksanaan**

1. Setelah dilakukan observasi, guru diberi pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan penelitian yang berkaitan dengan aspek-aspek pengamatan.

2. Apabila terdapat jawaban hasil wawancara yang kurang jelas, maka peneliti melakukan klarifikasi terhadap jawaban tersebut.

#### E. Pertanyaan Wawancara

##### Daftar Pertanyaan yang akan diajukan :

No	Aspek	Kisi-kisi Pertanyaan
1.	Proses KBM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu mempunyai persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran? Persiapan apa saja yang Bapak/Ibu lakukan?</li> <li>2. Apa yang Bapak/Ibu lakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai?</li> <li>3. Pada kegiatan inti pembelajaran, bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan?</li> <li>4. Pada akhir kegiatan pembelajaran, apakah yang Bapak/Ibu lakukan?</li> </ol>
2.	Masalah selama KBM berlangsung	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala saat pembelajaran berlangsung? Jika ada, apa saja kendala yang Bapak/Ibu alami?</li> <li>6. Jika terdapat kendala, bagaimana cara Bapak/Ibu menangani kendala tersebut?</li> <li>7. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala yang berkaitan dengan media pembelajaran? Jika ada, apa saja kendalanya?</li> </ol>
3.	Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Apakah siswa mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru?</li> <li>9. Apakah siswa aktif bertanya bila belum memahami materi?</li> </ol>

4.	Media Pembelajaran	<p>10. Apakah ada alat pendukung pembelajaran yang digunakan untuk mengajar? Jika ada, apa saja alat atau media tersebut?</p> <p>11. Apakah media atau alat pendukung tersebut sudah efektif bila digunakan untuk mendampingi materi pembelajaran?</p> <p>12. Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran?</p> <p>13. Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar?</p> <p>14. Bagaimana respon siswa setelah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar?</p> <p>15. Bagaimana cara Bapak/Ibu melakukan evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran dikelas?</p>
----	--------------------	---

**Tabel 1.6 Kisi-kisi Wawancara dengan Ahli Media**

**A. Pengantar**

1. Memperkenalkan diri dengan menyebutkan identitas.
2. Menjelaskan gambaran umum mengenai wawancara yang akan dilakukan.
3. Memberi ucapan terima kasih atas ketersediaanya memberikan informasi.

## **B. Tujuan**

Pedoman wawancara ini bertujuan untuk mengetahui data awal tentang pembuatan media pembelajaran wayang beber karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 1 Gawang.

## **C. Metode Wawancara**

Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam yaitu jenis wawancara yang tidak terstruktur dengan ketentuan:

1. Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan kondisi lingkungan dan narasumber.
2. Pertanyaan yang diajukan tidak harus sama dengan pedoman, tetapi memuat tujuan yang sama atau relevan.
3. Apabila ahli media/narasumber mengalami kesulitan atau kurang paham dengan pertanyaan tertentu, maka narasumber akan diberikannya pertanyaan yang lebih sederhana tanpa menghilangkan unsur tujuan wawancara.

## **D. Pelaksanaan**

1. Setelah dilakukan observasi, ahli media diberi pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan penelitian yang berkaitan dengan aspek-aspek pengamatan.
2. Apabila terdapat jawaban hasil wawancara yang kurang jelas, maka peneliti melakukan klarifikasi terhadap jawaban tersebut.

## E. Pertanyaan Wawancara

### Daftar Pertanyaan wawancara kedua yang akan diajukan :

No	Aspek	Kisi-kisi
1.	Proses Pembuatan Wayang Beber	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Persiapan sebelum pembuatan media pembelajaran.</li><li>2) Alat yang digunakan untuk membuat media.</li><li>3) Tahapan pembuatan media.</li><li>4) Kendala yang dialami pada saat pembuatan media.</li></ol>
2.	Masalah selama pembuatan media	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Kesulitan pembuatan media.</li><li>2) Cara yang dilakukan apabila melakukan kesalahan saat pembuatan wayang.</li><li>3) Pihak-pihak yang terlinat dalam pembuatan media.</li></ol>
3.	Materi yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Cerita wayang beber yang digunakan untuk media.</li><li>2) Alasan mengambil cerita.</li></ol>
4.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Cara penggunaan media wayang beber secara spesifik.</li><li>2) Efektif tidaknya media tersebut digunakan pada saat pembelajaran.</li><li>3) Respon siswa terhadap media.</li><li>4) Evaluasi setelah menggunakan media.</li></ol>

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yang ditujukan pada subjek penelitian, tetapi

melalui suatu dokumen Fathurahman (Mukholifah, 2011:183). Teknik dokumentasi biasanya digunakan untuk mengumpulkan data berupa data sekunder. Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti : gambaran umum sekolah, struktur organisasi sekolah dan personalia, keadaan guru dan peserta didik, catatan-catatan, foto-foto dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui metode observasi dan wawancara.

d. Tes

Tes merupakan rangkaian pertanyaan atau alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, pengetahuan, intelegensi, juga bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok, Fathurahman dalam Mukholifah (2011:185).

Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi dan pedoman mahasiswa. Lembar validasi ahli materi akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan keterkaitannya dengan kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pedoman

wawancara digunakan untuk mengetahui respon, tanggapan, komentar ataupun saran dari guru juga dari siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat dari Walker & Hess dalam Mukholifah (Azhar Arsyad, 2011:175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Kriteria yang dimaksudkan adapun sebagai berikut:

**Tabel 1.7 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess**

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi dan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketetapan</li> <li>b. Kepentingan</li> <li>c. Kelengkapan</li> <li>d. Keseimbangan</li> <li>e. Minat dan perhatian</li> <li>f. Keadilan</li> <li>g. Kesesuaian dengan keadaan siswa</li> </ul>
2	Kualitas instruksional	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan kesempatan belajar</li> <li>b. Memberikan bantuan belajar</li> <li>c. Kualitas motivasi</li> <li>d. Fleksibilitas instruksional</li> <li>e. Hubungan dengan program pembelajaran lain</li> <li>f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya</li> <li>g. Kualitas tes dan penilaiannya</li> <li>h. Dapat memberi dampak bagi siswa</li> </ul>

	B	i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Kualitas teknis B	a. Mudah digunakan b. Kualitas tampilan c. Kualitas penanganan jawaban d. Kualitas pendokumentasian

Berdasarkan kriteria diatas yang dikemukakan oleh Walker & Hess kemudian peneliti membuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi lima instrume, yaitu: (1) Lembar validasi oleh ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan respon siswa, (2) Lembar validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek tampilan, (3) lembar pedoman observasi, (4) Pedoman wawancara untuk guru, (5) lembar pedoman observasi. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, observasi, wawancara guru disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.8 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media pembelajaran Wayang Beber Karakter untuk Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi Butir Penilaian
1.	Fisik	Keamanan bahan yang digunakan	Media dibuat dari bahan yang aman digunakan bagi siswa.
		Keawetan bahan yang digunakan	Bahan media memiliki sifat awet.



		Kesesuaian ukuran media	Media dibuat sesuai kebutuhan
		Kemenarikan desain	Media memiliki desain yang menarik bagi siswa
2.	Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	Pemilihan warna pada wayang dipilih sesuai karakteristik siswa
		Kesesuaian penggunaan warna dalam wayang	Pemilihan warna yang berdekatan disesuaikan dengan sifat warna tersebut
		Kesesuaian komposisi warna	Adanya keterpaduan antara pemilihan warna dan gambar
3.	Gambar	Kejelasan gambar pada media	Gambar kartun pada wayang beber karakter memiliki ukuran dan font yang mudah dilihat
		Kesesuaian ukuran	Besar ukuran wayang sesuai dengan kebutuhan siswa
		Kejelasan warna media	Pemilihan warna sesuai kebutuhan dan mudah dilihat juga menarik
4.	Pemakaian	Kepraktisan media	Media relative mudah untuk digunakan siswa dalam mengajar
		Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak	Media mampumengembangkan kebutuhan anak

**Tabel 1.9 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Media Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Beber Karakter untuk Ahli Materi**

No.	Indikator	Deskripsi Butir Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan KD	Materi yang disampaikan disesuaikan dengan KD yang telah ditentukan
2.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ada di buku elektronik
3.	Kebenaran Materi	Materi yang disampaikan merupakan penjabaran dari KD yang ada
4.	Pemberian Latihan	Pemberian latihan dimaksudkan supaya dapat diketahui kemampuan peserta didik dalam mengerjakan persoalan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam buku elektronik.
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	Materi yang diambil melalui buku elektronik kelas III disampaikan menggunakan media sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
6.	Penyampaian materi pada media mudah dipahami	Penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diambil melalui buku elektronik dan mudsn dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran wayang beber karakter
7.	Menyajikan materi dengan menarik (menciptakan rasa ingin tahu)	Materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia ketika menggunakan media membuat siswa menjadi penasaran dan ingin mencobanya

**Tabel 1.10 Kisi-Kisi Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Beber Karakter Untuk Ahli Pembelajaran**

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
1.	Visual media	Ukuran	Media dibuat sesuai dengan kebutuhan
		Kejelasan penggunaan warna pada wayang beber	Pemilihan warna yang berdekatan disesuaikan dengan warna lain
		Kejelasan detail wayang beber	Media wayang beber sangat disesuaikan dengan alur cerita dan pemahaman siswa.
2.	Materi yang disampaikan didalam media	Kesesuaian materi dengan KD	Materi yang disampaikan disesuaikan dengan dengan KD yang ada dibuku
		Kesesuaian materi dengan indicator dan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan disesuaikan dengan indicator dan tujuan pembelajaran yang ada.
3.	Konstektual	Mendorong keingintahuan	Media menumbuhkan rasa keingintahuan dalam mendengarkan serta melihat secara langung media yang diperagakan.