

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.³⁹ Salah satu pakar penelitian pengembangan yang bernama Ulrich & Eppinger mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan konsep produk. Menurutnya, produk atau model yang dihasilkan dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pasar, di uji cobakan dan dievaluasi. Dengan adanya analisis kebutuhan, maka produk atau model dapat menjawab pertanyaan penelitian.⁴⁰

Maka dapat dipahami bahwa R & D (*Research and Development*) merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁴⁰ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui serangkaian langkah sistematis dan terencana.⁴¹

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif asosiatif. Kuantitatif asosiatif yaitu penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antar dua variable atau lebih.⁴² Hubungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat.⁴³

B. Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pengembangan dan penelitian, dilakukan pada semester genap 2024/2025. Tempat penelitian ini di SDN 112 Kabupaten Seluma. Objek penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran *ScrapBook* pada mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma. Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma yang terdiri dari 15 peserta didik.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian waktu yang dibutuhkan penulis untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan setelah menerima SK penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025 dalam jangka waktu 1 bulan yakni dari 15 Mei-15 Juni 2025.

⁴¹ Agus Rustamana et al., "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69, <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2016) hlm.51.

⁴³ Ibid, hlm. 52.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah individu yang dianggap memiliki pengetahuan, pengalaman, atau pemahaman yang mendalam mengenai masalah atau konteks yang sedang diteliti untuk memberikan informasi yang relevan dan akurat kepada peneliti untuk mendukung proses pengumpulan data.⁴⁴ Dalam penelitian R&D dengan menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif posisi informan sangat penting, informan merupakan tumpuan pengumpulan data bagi peneliti dalam mengungkap permasalahan penelitian karena dapat memberikan informasi sebanyak-banyaknya mengenai objek penelitian tersebut.⁴⁵

Adapun Informan yang akan diteliti oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Data Informan

No	Nama	Jabatan	Jumlah
1	Meta Herniati, S.Pd.I	Guru PAI	1
2	Siswa Kelas V	Siswa Kelas V	15

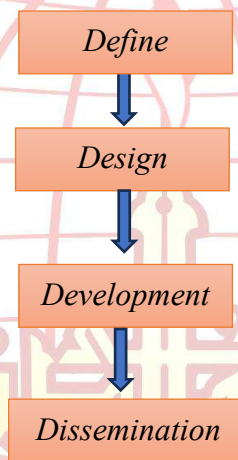
D. Desain Penelitian

Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model Four-D (4-D) yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I.

⁴⁴ Muhajirin, Risnita, and Asrulla, "11+Gm+82-92," *Journal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 82–92.

⁴⁵ Asrulla Asrulla et al., "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.

Semmel pada tahun 1974 dan awalnya digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.⁴⁶ Model *Four-D* dipilih karena tahapannya tersusun secara terprogram, sederhana, mudah dipahami, dan implementasinya sistematis.⁴⁷ Adapun tahapan desain penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*.⁴⁸



Bagan 3.1 Model Pengembangan 4D

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini berfungsi untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan produk. Kegiatan pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik pengguna, analisis tugas, dan perumusan tujuan pengembangan. Pendefinisian ini menjadi dasar untuk tahap berikutnya agar

⁴⁶ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, and Arris Maulana, “Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan,” *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 06 (2023): 372–78.

⁴⁷ Birru Muqdamien et al., “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun,” *Intersections* 6, no. 1 (2021): 23–33, <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.

⁴⁸ Ibid, hlm. 61.

produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan penelitian.⁴⁹ Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu :

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media *Scrapbook*. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media *Scrapbook* yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan memperhatikan tugas-tugas yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mengidentifikasi keterampilan yang di perlukan dalam pembelajaran.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media scrapbook yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep

⁴⁹ Riani Johan, Iriani, and Maulana, "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan."

pembelajaran dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Pada tahap ini menetapkan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada capaian pembelajaran yang terdapat pada modul ajar guru.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap Perancangan (*Design*), tahap ini dengan tujuan untuk merancang media pembelajaran *Scrapbook* yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Pada tahap ini akan dibuat *Storyboard* untuk merancang media pembelajaran. Peneliti memilih media yang paling relevan untuk digunakan guna menyampaikan informasi tentang Pendidikan Agama Islam dengan Materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya produk yang telah *didesign* akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan ahli bahasa.⁵⁰

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap pengembangan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli atau

⁵⁰ Diana Fransiska and Umar Darwis, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi PAIKEM Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu* 4, no. 1 (2022): 104–15.

praktisi dan daya dari hasil uji coba. Thiagarajan membagi tahap ini dalam dua kegiatan yaitu:⁵¹

- a. *Expert appraisal*, merupakan Teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya dengan harapan para ahli memberikan respon dan komentar secara langsung mengenai produk yang dikembangkan.
- b. *Developmental testing*, Tahap ini adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Proses penyebaran merupakan tahap akhir dari pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan. Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* telah dikembangkan skala luas. Penyebarluasan dan penerapan media pembelajaran ini dengan cara memberikan kepada Guru SDN 112 Kabupaten Seluma.

E. Analisis Sintak Perbedaan Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini sintaks atau langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan Thiagaranja. Menurut Thiagaranja yang digunakan dalam penelitian 4D yang telah dibatasi dengan 3D yaitu

⁵¹Khaerul Fajri and Taufiqurrahman Taufiqurrahman, "Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2, no. 1 (2017): 1–15.

*define, design, dan development.*⁵² Berikut adalah analisis yang telah peneliti simpulkan dalam tabel :

Tabel. 3.2
Analisis Sintak Perbedaan Pengembangan Media Pembelajaran

NO	Tahapan	Komponen	Media pembelajaran lama	Media pembelajaran yang dikembangkan
1.	Pendefinisian	- Analisis Kebutuhan Richards (2001), - Menentukan tujuan pembelajaran (Pecival dan Ellington, 2008)	Aspek Pengetahuan Memahami, menerapkan dan menganalisis sebagai upaya dalam menanamkan sikap percaya diri, teguh pendirian dan bertanggung jawab 1. Peserta didik dapat menganalisis substansi kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Sulaiman a.s sebagai upaya dalam menanamkan sikap percaya diri, teguh pendirian, dan bertanggung jawab.	Aspek Pengetahuan - Memahami, menerapkan dan menganalisis sebagai upaya dalam menanamkan sikap percaya diri, teguh pendirian, dan bertanggung jawab. - Peserta didik dapat menceritakan kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Sulaiman a.s dan. - Peserta didik dapat menyimpulkan Kisah Nabi Daud a.s dan Sulaiman a.s - Peserta didik dapat Mengaitkan nilai keteladanan dan kebijaksanaan Kisah Nabi Daud a.s dan Sulaiman a.s dengan sikap sehari-hari. - Peserta didik dapat membiasakan sikap percaya diri, teguh

⁵² Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-o-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan," *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan* 3, no. 1 (2017).

				pendirian dan bertanggung jawab.
2.	Perencanaan	- Menentukan materi pemilihan media, format dan rancangan awal (<i>Dick & Grey 1990</i>) - Pengumpulan Sumber (Warsita (2008))	Sistematika Media Pembelajaran - Pembukaan - Penyajian Materi - Penutup Strategi pembelajaran : <i>Inquiry Learning</i> - Buku Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti (Kementrian Agama, 2021)	Sistematika Media Pembelajaran - Pembukaan - Doa Belajar - Tujuan - Pembelajaran peta konsep - Penyajian Materi - Penjelasan Materi - Rangkuman - Pertanyaan interaktif - Penutup Strategi Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i> <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) - Buku Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti (Kementrian Agama, 2021) - Buku <i>Scrapbook</i> materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Sulaiman a.s.

3	Pengembangan	Pengembangan media pembelajaran (Thiagaranja, 1974)	Pada media pembelajaran yang lama guru menggunakan media buku teks PAI & Budi Pekerti dan tempela materi dari karton	Pengembangan media pembelajaran : a. Membuat produk media pembelajaran <i>Scrapbook</i> b. Validasi ahli media. Ahli materi dan ahli bahasa. c. Uji coba media pembelajaran untuk melihat respon peserta didik.
---	--------------	---	--	--

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan berdasarkan tahapan pengembangan 4D yang terbatas hanya sampai pada tahap 3D yaitu *Define*, (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan), Adapun langkah-langkah prosedur pengembangan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap Pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan yang diperlukan untuk menyusun suatu produk.

a. Analisis Awal

Analisis awal dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan awal, dilakukan wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti dan siswa SDN 112 Kabupaten Seluma. Hasil wawancara tersebut diharapkan menjadi alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan menganalisis dan mengidentifikasi segala aspek yang berkaitan dengan peserta didik. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik. Analisis peserta didik berdasarkan hasil observasi dan wawancara yaitu :

1. Peserta didik kurang mampu untuk memahami materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s.
2. Peserta didik cenderung bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Peserta didik lebih menarik untuk melihat media gambar dari pada membaca kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s.
4. Peserta didik menginginkan media yang menarik dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan serangkaian proses penetapan isi suatu satuan pembelajaran dengan menguraikan tugas tugas bahan ajar yang termasuk dalam isi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan analisis tugas adalah untuk menentukan tugas utama yang akan diselesaikan siswa. Analisis tugas merupakan proses mengkaji tujuan pembelajaran terkait dengan konten yang di buat. Pada tahap ini peneliti menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi yang akan dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan suatu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi yang digunakan sebagai sarana

capaian pembelajaran. Analisis konsep diperlukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan disampaikan. Pada tahapan ini peneliti menentukan isi materi yang akan dijelaskan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Pada tahap ini dilakukan dengan cara menganalisis capaian pembelajaran dan indikator yang akan dirumuskan dan menjadi tujuan pembelajaran. Analisis tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan media pembelajaran *Scrapbook* berdasarkan modul ajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Kegiatan pada tahap ini adalah menyusun rancangan awal dari materi pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan materi dalam media pembelajaran *Scrapbook*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perancangan ini adalah :

a. Penyusunan Materi

Hasil analisis awal kebutuhan media pembelajaran guru dan peserta didik yang didapatkan dari hasil wawancara analisis kebutuhan guru dan dan siswa dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan materi.

b. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran dilakukan berdasarkan pada analisa konsep, Analisa materi, dan karakteristik siswa. Pemilihan media pembelajaran

bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pengembangan. Berdasarkan analisis tahap awal dipilihlah media pembelajaran berbentuk *Scrapbook*. Media ini dipilih untuk menyederhanakan materi dan membantu proses pembelajaran berlangsung.

c. Pemilihan Format

Format yang dipilih adalah format yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran. Pemilihan format atau bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan diterapkan. Adapun komponen-komponen yang terdapat pada media pembelajaran *Scrapbook* adalah sebagai berikut :

- 1) Bagian Awal : Judul Materi Pembelajaran, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Peta Konsep.
- 2) Bagian Inti : Penjelasan Materi.
- 3) Bagian Akhir : Pertanyaan, Rangkuman, Penutup.

d. Perancangan Awal

Pada tahap ini produk berupa media pembelajaran *Scrapbook* yang dirancang dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Dalam mendesain media pembelajaran ini, awalnya membuat desain gambar dan tulisan yang semenarik mungkin kemudian dicetak lalu digunting sesuai dengan polanya. Gambar-gambar yang sudah digunting pada sketsa *Scrap* kemudian dilipat dan di tempel dihalaman buku *Scrapbook* tersebut. Media pembelajaran yang telah selesai didesain selanjutnya akan di validasi oleh ahli materi, dan ahli media dan ahli bahasa.

e. Revisi Design

Desain media pembelajaran akan diperbaharui setelah divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media dan bahasa. Selanjutnya akan di revisi, revisi dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki keadaan, termasuk saran dan konsep desain media pembelajaran. Setelah semua telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah memproduksi media pembelajaran *Scrapbook*, yang nantinya akan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran *Scrapbook*, berdasarkan hasil evaluasi dari penilaian para ahli berupa respon, reaksi dan komentar secara langsung. Thiagarajan membagi tahap ini dalam dua kegiatan, yaitu:

- a. *Expert Appraisal*, merupakan Teknik untuk memvalidasi atau menilai rancangan produk. Tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya dengan harapan para ahli memberikan respon dan komentar secara langsung mengenai produk yang dikembangkan.
- b. *Developmental testing*, tahap ini adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

G. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan data atau informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dalam rangka menjawab permasalahan penelitian. Menurut Arikunto , sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh, baik

berupa manusia, dokumen, maupun fenomena tertentu.⁵³ Sumber data sangat penting dalam penelitian karena mempengaruhi validitas dan kredibilitas hasil penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 15 orang. Selanjutnya data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif, sebagai berikut :

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif sebagai data primer yaitu data mengenai kualitas produk media pembelajaran *scrapbook* yang berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, dan angket respon peserta didik.

2. Data kualitatif

Data Kualitatif merupakan data yang mengenai proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan peserta didik.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto, teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Untuk memperoleh data mengenai proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*, peneliti memperoleh data dari sumber data yang telah disebutkan dan untuk memperoleh data tersebut peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tes dan data non-tes, sebagai berikut :

⁵³ Meita Sekar Sari and Muhammad Zefri, "Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, Dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura," *Jurnal Ekonomi* 21, no. 3 (2019): 311.

1. Teknik Tes

Teknis tes yakni dengan melakukan penyebaran angket. Angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan uji validasi. Angket kemudian diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik. Teknik Non-Tes

2. Teknik non-tes

Berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*

I. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini akan menggunakan instrument yang akan digunakan yaitu :

a. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung objek, fenomena, atau perilaku yang menjadi fokus penelitian, kemudian mencatat secara sistematis apa yang diamati tanpa mengubah atau mempengaruhi objek tersebut. Dalam penelitian ini, observasi digunakan peneliti untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di SDN 112 Kabupaten Seluma.

b. Wawancara

Wawancara digunakan supaya mengetahui fakta pendapat dari responden mengenai permasalahan terhadap *scrapbook* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Wawancara yang akan diajukan isinya meliputi :

1. Wawancara tentang materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman dan pengaplikasian bahan ajar *scrapbook* oleh guru Pendidikan Agama Islam saat pembelajaran dikelas.
2. Kemampuan Siswa Ketika memahami materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman dan motivasi siswa dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan *Scrapbook*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media, profil sekolah serta perolehan daftar nama siswa.

d. Angket

Angket merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden yang berhubungan dengan masalah penelitian. Angket yang diperlukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Angket untuk ahli media

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Angket
A. Desain Media	1. Tata letak elemen media menarik dan proporsional	1

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Angket
	2. Pemilihan warna sesuai dan mendukung estetika	2
	3. Kesesuaian font dengan tema dan mudah dibaca	3
	4. Kualitas gambar/ilustrasi mendukung konten	4
B. Fungsionalitas Media	5. Media mudah digunakan oleh siswa	5
	6. Media dapat memotivasi siswa untuk belajar	6
	7. Media relevan dengan tujuan pembelajaran	7
C. Inovasi dan Kreativitas	8. Media memiliki nilai inovasi	8
	9. Media yang mendorong kreativitas siswa	9
	10. Media memberikan pengalaman belajar yang menarik	10
D. Kesesuaian dengan Materi	11. Media sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	11
	12. Konten dalam media mendukung pemahaman siswa	12

Tabel 3.2
Lembar Validasi Ahli Media

A. Aspek Desain Media

NO	Indikator Penilaian	Skor (1-4)
1	Tata letak elemen media menarik dan proporsional	
2	Pemilihan warna sesuai dan mendukung estetika	
3	Kesesuaian font dengan tema dan mudah dibaca	
4	Kualitas gambar/ilustrasi mendukung konten	

B. Aspek Fungsional Media

No	Indikator Penilaian	Skor (1-4)
5	Media mudah digunakan oleh siswa	
6	Media dapat memotivasi siswa untuk belajar	
7	Media relevan dengan tujuan pembelajaran	

C. Aspek Inovasi dan Kreativitas

NO	Indikator Penilaian	Skor (1-4)
8	Media memiliki nilai inovasi	
9	Media mendorong kreativitas siswa	
10	Media memberikan pengalaman belajar yang menarik	

D. Aspek Kesesuaian dengan Materi

No	Indikator Penilaian	Skor (1-4)
11	Media sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	
12	Konten dalam media mendukung pemahaman siswa	

2. Angket untuk ahli materi

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1.	Kesesuaian Materi	1. Materi dalam <i>scrapbook</i> sesuai dengan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran PAI kelas V semester II.	1, 2, 3,4	4
		2. Materi dalam <i>scrapbook</i> sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.		
		3. Materi dalam <i>scrapbook</i> disajikan secara sistematis dan terstruktur dengan baik.		
		4. Materi yang disajikan akurat dan terhindar dari kesalahan konsep.		
2.	Kedalaman dan Keluasan Materi	1. Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang cukup untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa.	5, 6	2
		2. Materi yang disajikan memiliki keluasan yang memadai untuk		

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
		memperkaya pengetahuan siswa tentang materi PAI.		
3.	Kejelasan Penyajian Materi	1. Bahasa yang digunakan dalam <i>scrapbook</i> mudah dipahami oleh siswa kelas V.	7, 8, 9	3
		2. Penjelasan materi disajikan dengan kalimat yang efektif dan tidak bertele-tele.		
		3. Contoh-contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.		
4.	Motivasi Belajar	1. <i>Scrapbook</i> mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI.	9, 10, 11	3
		2. <i>Scrapbook</i> mendorong siswa untuk aktif mencari informasi tambahan tentang materi PAI.		
		3. <i>Scrapbook</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.		
5.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	1. <i>Scrapbook</i> membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	12, 13	2

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
		2. <i>Scrapbook</i> memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.		

Tabel 3.4
Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar/Saran
1.	Kesesuaian Materi	1. Materi dalam <i>scrapbook</i> sesuai dengan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran PAI kelas V semester 2						
		2. Materi dalam <i>scrapbook</i> sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.						
		3. Materi dalam <i>scrapbook</i> disajikan secara sistematis dan terstruktur dengan baik.						
		4. Materi yang disajikan akurat dan terhindar dari kesalahan konsep.						

No.	Aspek Penilaian	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar/Saran
2.	Kedalaman dan Keluasan Materi	1. Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang cukup untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa.						
		2. Materi yang disajikan memiliki keluasan yang memadai untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang materi PAI.						
3.	Kejelasan Penyajian Materi	1. Bahasa yang digunakan dalam <i>scrapbook</i> mudah dipahami oleh siswa kelas IV.						
		2. Penjelasan materi disajikan dengan kalimat yang efektif dan tidak bertele-tele.						
		3. Contoh-contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.						
4.	Motivasi Belajar	1. <i>Scrapbook</i> mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI.						

No.	Aspek Penilaian	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar/Saran
		2. <i>Scrapbook</i> mendorong siswa untuk aktif mencari informasi tambahan tentang materi PAI.						
		3. <i>Scrapbook</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.						
5.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	1. <i>Scrapbook</i> membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.						
		2. <i>Scrapbook</i> memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.						

3. Angket untuk ahli Bahasa

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Angket
A. Aspek Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	1

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Angket
	2. Kalimat dalam media mudah dipahami oleh siswa	2
	3. Istilah yang digunakan relevan dengan materi ajar	3
	4. Penyampaian pesan dalam media jelas dan efektif	4
	5. Variasi bahasa menarik dan tidak monoton	5
B. Aspek Kesesuaian dengan Materi	6. Konten bahasa mendukung pemahaman materi Pendidikan Agama Islam	6
	7. Media menampilkan contoh penggunaan bahasa yang tepat	7
C. Aspek Kreativitas Bahasa	8. Media menggunakan bahasa yang kreatif dan inovatif	8
	9. Penyajian informasi dalam bentuk yang menarik	9

Tabel 3.6
Lembar Validasi Ahli Bahasa

A. Aspek Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor (1-5)
1	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	
2	Kalimat dalam media mudah dipahami oleh siswa	
3	Istilah yang digunakan relevan dengan materi ajar	
4	Penyampaian pesan dalam media jelas dan efektif	
5	Variasi bahasa menarik dan tidak monoton	

B. Aspek Kesesuaian dengan Materi

No	Indikator Penilaian	Skor (1-5)
6	Konten bahasa mendukung pemahaman materi Pendidikan Agama Islam	
7	Media menampilkan contoh penggunaan bahasa yang tepat	

C. Aspek Kreativitas Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor (1-5)
8	Media menggunakan bahasa yang kreatif dan inovatif	
9	Penyajian informasi dalam bentuk yang menarik	

4. Angket untuk respon siswa

Tabel 3.7
Lembar Validasi Angket Respon Siswa Terhadap
Media Pembelajaran Scrapbook

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN				
Aspek Ekstrinsik		SS	S	R	TS	STS
1	Saya merasa lebih senang belajar setelah menggunakan media scrapbook.					
2	Media scrapbook membuat saya lebih mudah memahami materi pelajaran.					
3	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media scrapbook.					
4	Saya lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas setelah menggunakan media scrapbook.					
5	Media scrapbook membantu saya memahami materi dengan cara yang menarik.					
Aspek Ekstrinsik						
6	Saya merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas setelah menggunakan media scrapbook.					

No.	PERNYATAAN	PENILAIAN				
Aspek Ekstrinsik		SS	S	R	TS	STS
7	Saya merasa kreativitas saya meningkat setelah menggunakan media scrapbook.					
8	Saya merasa lebih semangat belajar mandiri setelah menggunakan media scrapbook.					
9	Saya merasa bahwa media scrapbook membuat pembelajaran lebih menyenangkan.					
10	Saya merasa hasil belajar saya meningkat setelah menggunakan media scrapbook.					

5. Angket untuk motivasi belajar siswa

Tabel 3.8
Validasi Motivasi Belajar Siswa
Menggunakan Media Scrapbook

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
	Indikator 1: Adanya hasrat dan keinginan berhasil					

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya memiliki keinginan yang kuat untuk meraih nilai yang tinggi dalam setiap mata pelajaran.					
2.	Saya selalu berusaha untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan sebaik mungkin.					
3.	Saya merasa termotivasi untuk belajar lebih giat ketika mengetahui bahwa saya dapat mencapai prestasi yang lebih baik.					
	Indikator 2: Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar					
4.	Saya merasa belajar adalah suatu kebutuhan yang penting bagi pengembangan diri saya.					
5.	Saya selalu mencari informasi tambahan di luar materi pelajaran untuk memperluas pengetahuan saya.					
6.	Saya merasa tidak puas jika hanya memahami materi pelajaran secara dangkal.					
	Indikator 3: Adanya harapan dan cita-cita masa depan					
7.	Saya percaya bahwa dengan belajar sungguh-sungguh, saya dapat mencapai cita-cita saya di masa depan.					
8.	Saya memiliki gambaran yang jelas tentang apa yang ingin saya capai setelah menyelesaikan pendidikan.					

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
9.	Saya merasa semangat belajar saya meningkat ketika saya mengingat cita-cita saya.					
	Indikator 4: Adanya penghargaan dalam belajar					
10.	Saya merasa senang dan bangga ketika mendapatkan nilai yang baik dalam ujian atau tugas.					
11.	Pujian dari guru atau orang tua atas prestasi belajar saya membuat saya semakin termotivasi.					
12.	Saya merasa termotivasi untuk belajar ketika mengetahui bahwa hasil belajar saya akan bermanfaat bagi orang lain.					
	Indikator 5: Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar					
13.	Saya merasa lebih mudah memahami materi pelajaran jika disajikan dalam bentuk yang menarik dan kreatif.					
14.	Saya senang mengikuti kegiatan belajar yang melibatkan diskusi, eksperimen, atau permainan.					
15.	Saya merasa termotivasi untuk belajar ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.					
	Soal Negatif					

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
16.	Saya merasa malas untuk belajar jika materi pelajarannya sulit dipahami.					
17.	Saya sering menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah karena merasa bosan.					
18.	Saya merasa tidak termotivasi untuk belajar jika tidak ada ujian atau ulangan.					
19.	Saya lebih memilih bermain atau melakukan aktivitas lain daripada belajar.					
20.	Saya merasa lingkungan belajar di kelas saya tidak mendukung saya untuk belajar dengan baik.					

J. Analisisa Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Analisis Kevalidan

Analisis data ahli media, materi bahasa ini Untuk mengetahui hasil pengumpulan data yang diperoleh dari evaluasi para ahli validator ahli media dan materi melalui pemberian angket. Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NV = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan :

NV = Nilai uji validitas produk

Σ_{xi} = Jumlah yang di peroleh

Σ_x = Jumlah Maksimal

Untuk menghitung rata-rata validator menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\Sigma_{xi}}{n} \times 100 \%$$

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.9
Kriteria presentase kevalidan

PRESENTASE	KUALIFIKASI	KRETERIA KELAYAKAN
$80\% < NV \leq 100 \%$	Sangat valid	Tidak revisi
$61\% < NV \leq 80 \%$	Valid	Tidak revisi
$40\% < NV \leq 60 \%$	Cukup valid	Revisi
$20\% < NV \leq 40 \%$	Kurang valid	Revisi
$0\% < NV \leq 20 \%$	Tidak valid	Revisi

(Sumber Fitri Rendana 2018:61)

b) Analisis Kepraktisan

Analisis angket respon siswa jawaban yang diperoleh akan diukur sebagai berikut :

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Kepraktisan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum

Hasil yang didapat dari perhitungan rumus di atas kemudian ditarik kesimpulan dan menetapkan kriteria kepraktisan berdasarkan pedoman interpretasi yang dikutip dari Ardy Irawan pada tabel berikut :⁵⁴

Tabel 3.10

Kriteria Kepraktisan Respon Peserta Didik

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang Praktis
0% -20%	Tidak Praktis

Sumber : Ardy Irawan & M Arif Rahman Hakim 2021

Berdasarkan tabel diatas apabila penelitian dikatakan praktis jika memenuhi syarat pencapaian dengan skor minimal 60% dari seluruh unsur angket penilaian respon siswa.

c. Analisis Data Motivasi Belajar

⁵⁴ Ardy Irawan and M Arif Rahman Hakim, "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs," *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100.

Analisis data motivasi belajar bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Analisis data terhadap motivasi belajar diperoleh dari kuesioner yang terdiri dari enam indikator yaitu :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita- cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket (kuesioner) untuk mencari tahu tentang motivasi belajar siswa terhadap mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Angket ini diisi sendiri oleh siswa tanpa pengaruh dari orang lain. Untuk mengetahui media pembelajaran *Scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dihitung menggunakan rumus yaitu:

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

Keterangan :

P = Presentase Penilaian %

n = Jumlah Skor Yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Hasil pengolahan data yang diperoleh dalam bentuk persentase dilanjutkan dengan aktivitas interpretasi. Interpretasi ini mengacu pada kategori yang tertuang pada :

Tabel 3.11

Interpensi Motivasi Siswa

Kriteria	Presentase	Kategori
4	76-100%	Sangat Tinggi
3	51-75	Cukup
2	26-50	Kurang
1	0-25	Sangat Rendah

Sumber : Vandi Fernandez & Liza Fadillah Tunnisa 2021