
PENGEMBANGAN INSTRUMEN VALIDASI MEDIA BONEKA TANGAN DENGAN METODE BER CERITA

Denna Delawanti Chrisyarani

Prodi PGSD Universitas Kanjuruhan Malang

E-mail: dennadelawanti@unikama.ac.id

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menjadi salah satu faktor penyebab materi pelajaran tidak dapat diserap seutuhnya. Guru juga merasa kesulitan dalam menyesuaikan media dengan materi bahasa Indonesia. Metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan lebih berkesan daripada nasihat sehingga cerita terekam jauh lebih kuat di dalam memori siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Evaluasi media multi kriteria menjadi masalah yang sangat penting untuk diperhatikan sebelum diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun instrumen validasi/kelayakan media boneka tangan berbasis metode bercerita segi materi dan desain. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* teori *four D models* Thiagarajan, dkk. Pengembangan model *four D models* meliputi empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* penyebaran. Pada penelitian ini berhenti sampai tahap ke tiga, *develop*. Mengembangkan yang dimaksud mengarah pada pengembangan instrumen validasi media. Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan instrumen yang memperhatikan unsur kelayakan isi/materi dan desain.

Kata kunci: instrumen validasi, media boneka tangan, metode bercerita

Abstract: Learning Indonesian Language is often delivered without the use of learning media in the delivery of material, became one of the factors that cause lesson material can not be absorbed completely. Teachers also find it difficult to adjust the media with Indonesian language material. The storytelling method using hand puppet media is more memorable than advice so that the recorded story is much stronger in the student's memory so that student learning outcomes can increase. Evaluation of multi-criteria media becomes a very important issue to consider before being applied in the learning process. This study aims to develop a validation instrument / feasibility of hand-puppet media based on the method of telling the material and design aspects. This research uses research and development approach of the theory of four D models Thiagarajan, et al. The development of four D models includes four stages of development, ie define, design, develop, and disseminate deployment. In this study stopped until the third stage, develop. Developing the intended leads to the development of media validation tools. The results of this development research produce an instrument that takes into account the element of content / material feasibility and design.

Keywords: validation instrument, hand puppet media, story telling method

PENDAHULUAN

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat standar kompetensi yang bersumber dalam hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Menurut Rofi'uddin dan Zuhdi (1999:105) pengajaran bahasa Indonesia tidak hanya dimaksudkan untuk menumbuhkembangkan kemampuan berkomunikasi anak didik, tetapi juga

menumbuhkembangkan kemampuan berpikir dan menalar, daya imajinasi, daya kreasi, kepekaan emosi, dan memperluas wawasan anak.

Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menjadi salah satu faktor penyebab materi pelajaran tidak dapat diserap seutuhnya. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan relevan merupakan pertimbangan yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran di SD. Pemilihan media yang tepat akan dapat mengurangi ketidakjelasan informasi, pesan ataupun isi materi yang diajarkan.

Pada penelitian ini, dilakukan pengembangan instrumen validasi media boneka tangan berbasis metode bercerita pada materi cerita anak. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya instrumen yang digunakan untuk memvalidasi media. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2011:102). Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam yang sudah banyak tersedia dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Sasaran yang akan divalidasi adalah media boneka tangan berbasis metode bercerita. Sudjana & Rivai (2010:156) berpendapat, “boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan”. Metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran, karena dapat mengembangkan daya imajinasi, daya serap dalam pembelajaran lebih tinggi, mengajarkan siswa untuk bersimpati dan berempati, memberikan pelajaran budaya dengan menggunakan boneka tangan, dan membantu anak memberikan contoh untuk menanggapi suatu kejadian atau memecahkan masalah berdasarkan apa yang dialaminya, dapat mengambil pesan yang terkandung dalam sebuah cerita.

Dalam mengembangkan media yang layak diperlukan penilaian kelayakan media. Penilaian kelayakan media disusun dalam bentuk kriteria-kriteria yang dikembangkan dalam sebuah bentuk instrumen. Menurut Sumanto (2010:10) faktor-faktor yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pemilihan media mencakup:

-(2) kemampuan guru sebagai perancang atau keahlian yang dimiliki untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan media yang dipilih,
- (3) media memiliki fleksibilitas atau keluwesan dalam penggunaannya,
- (4) daya tahan dari media yang digunakan, artinya

memiliki kekuatan tidak rusak setelah sekali digunakan; (5) media sesuai atau cocok dengan bahan pembelajaran,

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* teori *four D models* Thiagarajan, dkk. Pengembangan model *four D models* meliputi empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* penyebaran. Pada penelitian ini berhenti sampai tahap ke tiga, *develop*. Mengembangkan yang dimaksud mengarah pada pengembangan instrumen validasi media. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Nieveen (dalam Hobri, 2010:27) “suatu material dikatakan berkualitas, jika memenuhi aspek-aspek: validitas (*validity*), kepraktisan (*practicality*), dan keefektifan (*effectiness*)”.

Validasi adalah cara untuk mengetahui sejauh mana data penelitian mencerminkan hasil data yang tepat dan akurat. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan instrumen validasi untuk mengetahui kelayakan media dari segi materi dan desain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* teori *four D models* Thiagarajan, dkk. Pengembangan model *four D models* meliputi empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* penyebaran. Pada penelitian ini berhenti sampai tahap ke tiga, *develop*.

Pada penelitian ini berhenti sampai tahap ke tiga, *develop*. Mengembangkan yang dimaksud mengarah pada pengembangan instrumen validasi media. Instrumen validasi yang dirancang dikembangkan dalam bentuk angke/kuesioner. Tujuan pokok dari kuisisioner (Arikunto, 2006) ialah: (1) Merupakan informasi yang relevan dengan tujuan survei, (2) Memberikan urutan pertanyaan yang logis dan terarah pada pokok persoalan kepada responden. (3) Memberikan format standart pencatatan fakta, pendapat dan sikap. (4) Memudahkan pengolahan data.

Pengukurannya menggunakan skala *likert*. *Tiap aspek* dijabarkan menjadi indikator yang kemudian akan dijadikan titik tolak penyusunan instrumen memiliki ukuran yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata, berupa: Sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik (Sugiyono, 2010). Untuk keperluan analisis secara kuantitatif, maka jawaban-jawaban tersebut diberi angka atau nilai. Penjelasannya sebagai berikut, kurang=1, cukup = 2, baik = 3 dan sangat baik = 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Instrumen validasi media boneka tangan dikembangkan dalam bentuk angket yang disertai rubrik. Instrumen validasi media dirancang dalam dua bentuk, yaitu instrumen validasi isi/materi dan instrumen validasi desain. Untuk keperluan analisis secara kuantitatif, maka jawaban-jawaban tersebut diberi angka atau nilai. Penjelasan sebagai berikut, kurang=1, cukup = 2, baik = 3 dan sangat baik = 4.

Instrumen validasi materi yang dirancang meliputi aspek isi dan penyajian. Aspek isi terdiri atas indikator-indikator yang meliputi: keakuratan materi, kesesuaian cerita anak dengan materi dan perkembangan siswa, bahasa yang digunakan. Aspek penyajian terdiri atas indikator-indikator yang meliputi: tehnik penyajian, kelengkapan penyajian. Adapun pengembangan instrumen validasi materi dalam bentuk angket tersaji pada tabel 1. berikut.

Tabel 1. Instrumen validasi materi/isi petunjuk penggunaan media boneka tangan berbasis metode melalui metode bercerita

No.	Aspek yang dinilai	kriteria			
		4	3	2	1
Isi					
1.	Kesesuaian media dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				
2.	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan				
3.	Kesesuaian antara media dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan				
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan dan kemampuan siswa				
5.	Kesesuaian sistematika isi materi dengan media				
6.	Kesesuaian antara alokasi waktu penyajian media dengan karakteristik siswa				
7.	Kesesuaian cerita anak dengan materi				
Bahasa					
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan dengan kemampuan siswa				
9.	Kemudahan siswa dalam memahami materi				
10.	Memberikan Informasi berupa materi dan menghibur siswa				
Penyajian					
11	Keruntutan materi yang disajikan				
12	Kelengkapan materi dan penyajian pedoman penggunaan media				
Skor					
Jumlah seluruh skor					

(Sumber: Olahan peneliti, diadaptasi dari Muslich, Masnur: 2010)

Adapun kriteria atau rubrik yang digunakan untuk menilai berdasarkan angket tersebut adalah sebagai berikut

Tabel 2. Kriteria atau rubrik penilaian validasi materi/isi petunjuk penggunaan media boneka tangan berbasis metode elalui metode bercerita

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian media boneka tongkat dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Jika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Jika media pembelajaran yang digunakan hanya sesuai dengan Standar Kompetensi saja	Jika media pembelajaran yang digunakan hanya sesuai dengan Kompetensi Dasar saja	Jika media pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Jika materi pembelajaran yang dikembangkan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika materi pembelajaran yang dikembangkan cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika materi pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
3	Kesesuaian media boneka tongkat dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan sama sekali kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran
4	Kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan dan kemampuan siswa	Jika materi yang digunakan sangat sesuai dengan tingkat dan kebutuhan dan kemampuan siswa	Jika materi yang digunakan sesuai dengan tingkat dan kebutuhan dan kemampuan siswa	Jika materi yang digunakan cukup sesuai dengan tingkat dan kebutuhan dan kemampuan siswa	Jika materi yang digunakan kurang sesuai dengan tingkat dan kebutuhan dan kemampuan siswa
5	Kesesuaian materi dengan menggunakan media boneka tongkat	Jika antara materi dengan media boneka tongkat yang digunakan sangat sesuai	Jika antara materi dengan media boneka tongkat yang digunakan sesuai	Jika antara materi dengan media boneka tongkat yang digunakan cukup sesuai	Jika antara materi dengan media boneka tongkat kurang sesuai
6	Kesesuaian antara alokasi waktu penyajian media dengan karakteristik siswa	Jika alokasi waktu penyajian media sangat sesuai dengan karakteristik siswa	Jika alokasi waktu penyajian media sesuai dengan karakteristik siswa	Jika alokasi waktu penyajian media cukup sesuai dengan karakteristik siswa	Jika alokasi waktu penyajian media kurang sesuai dengan karakteristik siswa
4.	Kemudahan penggunaan media boneka tongkat	Jika penggunaan media sangat mudah dilakukan	Jika penggunaan media mudah dilakukan	Jika penggunaan media cukup mudah dilakukan	Jika penggunaan media kurang mudah dilakukan
5.	Kesesuaian tokoh cerita dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita sangat sesuai dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita sesuai dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita cukup sesuai dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita kurang sesuai dengan boneka tongkat
6.	Kemenarikan tampilan dalam pemilihan warna	Jika pemilihan warna media boneka tongkat	Jika pemilihan warna media boneka tongkat	Jika pemilihan warna media boneka tongkat	Jika pemilihan warna media boneka tongkat

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	media boneka tongkat	sangat menarik	yang ditampilkan menarik	yang ditampilkan cukup menarik	yang ditampilkan kurang menarik
7	Kesesuaian cerita anak dengan materi	Jika cerita anak yang ditampilkan sangat sesuai dengan materi dan karakteristik anak	Jika cerita anak yang ditampilkan sesuai dengan materi dan cukup memperhatikan karakteristik anak	Jika cerita anak yang ditampilkan cukup sesuai dengan materi dan kurang memperhatikan karakteristik anak	Jika cerita anak yang ditampilkan kurang sesuai dengan materi dan memperhatikan karakteristik anak
8	Kejelasan bahasa yang digunakan dengan kemampuan siswa	Jika bahasa yang digunakan sangat jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa	Jika bahasa yang digunakan cukup jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa	Jika bahasa yang digunakan kurang jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa	Jika bahasa yang digunakan tidak jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa
9	Kemudahan siswa dalam memahami materi	Siswa sangat mudah memahami materi yang disampaikan	Siswa mudah memahami materi yang disampaikan	Siswa cukup mudah memahami materi yang disampaikan	Siswa kurang mudah memahami materi yang disampaikan
10	Memberikan Informasi berupa materi dan menghibur siswa	Jika media dapat memberikan informasi berupa materi dan menghibur siswa	Jika media hanya memberikan informasi berupa materi saja pada siswa	Jika media hanya memberikan hiburan saja pada siswa	Jika media tidak memberikan informasi berupa materi dan tidak menghibur siswa
11	Keruntutan materi yang disajikan	Jika materi yang disajikan sangat runtut	Jika materi yang disajikan runtut	Jika materi yang disajikan cukup runtut	Jika materi yang disajikan kurang runtut
12	Kelengkapan materi dan penyaian pedoman penggunaan media	Jika materi dan penyaian pedoman penggunaan media sangat lengkap	Jika materi dan penyaian pedoman penggunaan media lengkap	Jika materi dan penyaian pedoman penggunaan media cukup lengkap	Jika materi dan penyaian pedoman penggunaan media sangat kurang lengkap
8	Kualitas bentuk media boneka tongkat yang digunakan	Jika bentuk media boneka tongkat yang digunakan sangat berkualitas	Jika bentuk media boneka tongkat yang digunakan berkualitas	Jika pembelajaran bentuk media boneka tongkat yang digunakan cukup berkualitas	Jika bentuk media boneka tongkat yang digunakan kurang berkualitas
9	Kesesuaian boneka tongkat dengan karakter dalam cerita	Jika karakter boneka tongkat sangat sesuai dengan cerita	Jika karakter boneka tongkat sesuai dengan cerita	Jika karakter boneka tongkat cukup sesuai dengan cerita	Jika karakter boneka tongkat kurang sesuai dengan cerita

Instrumen validasi Desain yang dirancang meliputi aspek kesesuaian media, penampilan dan kualitas media. Adapun pengembangan instrumen validasi desain dalam bentuk angket tersaji pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Instrumen validasi media petunjuk penggunaan media boneka tangan berbasis metode elalui metode bercerita

No.	Aspek yang dinilai	kriteria			
		4	3	2	1
Kesesuaian media					
1.	Kesesuaian media boneka tangan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				
2.	Kesesuaian media boneka tangan dengan tujuan pembelajaran atau pengembangan indikator				
3.	Kesesuaian cerita dengan media boneka tangan				
4.	Kesesuaian boneka tangan dengan karakter dalam cerita				
5.	Kesesuaian antara materi dengan media boneka tangan				
Penampilan dan kualitas media					
6.	Kemenarikan dalam pemilihan warna media boneka tangan				
7.	Kualitas bentuk media boneka tangan yang digunakan				
8.	Kemudahan penggunaan media boneka tangan				

(Sumber: Olahan peneliti)

Adapun kriteria atau rubrik yang digunakan untuk menilai berdasarkan angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4 kriteria atau rubrik validasi media petunjuk penggunaan media boneka tangan berbasis metode elalui metode bercerita

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian media boneka tongkat dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Jika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Jika media pembelajaran yang digunakan hanya sesuai dengan Standar Kompetensi saja	Jika media pembelajaran yang digunakan hanya sesuai dengan Kompetensi Dasar saja	Jika media pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
2.	Kesesuaian media boneka tongkat dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran	Jika media pembelajaran yang digunakan sama sekali kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	Kesesuaian tokoh cerita dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita sangat sesuai dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita sesuai dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita cukup sesuai dengan media boneka tongkat yang digunakan	Jika tokoh cerita kurang sesuai dengan boneka tongkat
4.	Kesesuaian boneka tongkat dengan karakter dalam cerita	Jika karakter boneka tongkat sangat sesuai dengan cerita	Jika karakter boneka tongkat sesuai dengan cerita	Jika karakter boneka tongkat cukup sesuai dengan cerita	Jika karakter boneka tongkat kurang sesuai dengan cerita
5.	Kesesuaian materi dengan menggunakan media boneka tongkat	Jika antara materi dengan media boneka tongkat yang digunakan sangat sesuai	Jika antara materi dengan media boneka tongkat yang digunakan sesuai	Jika antara materi dengan media boneka tongkat yang digunakan cukup sesuai	Jika antara materi dengan media boneka tongkat kurang sesuai
6.	Kemenarikan	Jika pemilihan	Jika pemilihan	Jika pemilihan	Jika pemilihan

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
	tampilan dalam pemilihan warna media boneka tongkat	warna media boneka tongkat sangat menarik	warna media boneka tongkat yang ditampilkan menarik	warna media boneka tongkat yang ditampilkan cukup menarik	warna media boneka tongkat yang ditampilkan kurang menarik
7.	Kualitas bentuk media boneka tongkat yang digunakan	Jika bentuk media boneka tongkat yang digunakan sangat berkualitas	Jika bentuk media boneka tongkat yang digunakan berkualitas	Jika pembelajaran bentuk media boneka tongkat yang digunakan cukup berkualitas	Jika bentuk media boneka tongkat yang digunakan kurang berkualitas
8.	Kemudahan penggunaan media boneka tongkat	Jika penggunaan media sangat mudah dilakukan	Jika penggunaan media mudah dilakukan	Jika penggunaan media cukup mudah dilakukan	Jika penggunaan media kurang mudah dilakukan

Rumus untuk mengolah data hasil validasi kepada para ahli diadaptasi dengan modifikasi dari Akbar (2012: 49-50) adalah sebagai berikut:

$$Vm = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Vd = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Vt = \frac{Vm + Vd}{2} = \dots \%$$

Keterangan:

Vm = Validitas ahli materi/isi

Vd = Validitas ahli desain

TSe = Total Skor Empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

Vt = Validasi total/gabungan

100% = konstanta

Interpretasi merupakan penafsiran terhadap analisis data responden. Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Kriteria Kevalidan media boneka tangan berbasis metode cerita

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	86% - 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	70% - 85%	cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi)
3.	60% - 69%	tidak Valid (tidak dapat digunakan)
4.	0% - 59%	sangat tidak valid

(Sumber: diadaptasi dari Akbar&Sriwiyana, 2011:147)

Pembahasan

Instrumen validasi media boneka tangan berbasis metode bercerita yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah instrumen yang ditujukan untuk menguji kevalidan/kelayakan media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi media yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahap pengembangan. Pada penelitian pengembangan ini, instrumen yang dikembangkan mengarah dan memperhatikan dua unsur, yaitu unsur materi/isi dan unsur desain. Unsur kebahasaan dimasukkan dalam unsur isi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Izzati, dkk: 2013, komponen dalam penyusunan instrumen validasi meliputi tiga komponen, yaitu komponen isi, kebahasaan, dan penyajian. Pada unsur isi/materi dan juga desain yang disajikan dalam peneliti memperhatikan kriteria-kriteria yang dinilai. Menurut Sumanto (2010:10) faktor-faktor yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pemilihan media mencakup:

...(2) kemampuan guru sebagai perancang atau keahlian yang dimiliki untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan media yang dipilih, (3) media memiliki fleksibilitas atau keluwesan dalam penggunaannya, (4) daya tahan dari media yang digunakan, artinya memiliki kekuatan tidak rusak setelah sekali digunakan; (5) media sesuai atau cocok dengan bahan pembelajaran,

Instrumen validasi yang dirancang dikembangkan dalam bentuk angket/kuesioner. Tujuan pokok dari kuisisioner (Arikunto, 2006) ialah: (1) Merupakan informasi yang relevan dengan tujuan survei, (2) Memberikan urutan pertanyaan yang logis dan terarah pada pokok persoalan kepada responden. (3) Memberikan format standart pencatatan fakta, pendapat dan sikap. (4) Memudahkan pengolahan data. Pengukurannya menggunakan skala *likert*. *Tiap aspek* dijabarkan menjadi indikator yang kemudian akan dijadikan titik tolak penyusunan instrumen memiliki ukuran yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata, berupa: Sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik (Sugiyono, 2010). Untuk keperluan analisis secara kuantitatif, maka jawaban-jawaban tersebut diberi angka atau nilai. Penjelasannya sebagai berikut, kurang=1, cukup = 2, baik = 3 dan sangat baik = 4.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini berhenti sampai tahap ketiga yaitu pengembangan. Penelitian ini telah menghasilkan instrumen validasi untuk menilai kelayakan isi/materi dan desain.

Instrumen validasi yang dirancang dikembangkan dalam bentuk angket/kuesioner. Pengukurannya menggunakan skala *likert*. *Tiap aspek* dijabarkan menjadi indikator yang kemudian akan dijadikan titik tolak penyusunan instrumen. Tiap indikator memiliki ukuran yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata, berupa: kurang=1, cukup=2, baik=3 dan sangat baik=4. Instrumen validasi materi yang dirancang meliputi aspek isi dan penyajian. . Aspek isi terdiri atas indikator-indikator yang meliputi: keakuratan materi, kesesuaian cerita anak dengan materi dan perkembangan siswa, bahasa yang digunakan. Aspek penyajian terdiri atas indikator-indikator yang meliputi: teknik penyajian, kelengkapan penyajian.

SARAN

Instrumen validasi yang telah dihasilkan ini dapat dijadikan salah satu alternatif rambu-rambu ketika melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., Sriwiyana, H. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media
- Akbar, S. 2012. *Panduan Praktik: Implementasi dan Pengembangan Model-Model Pembelajaran Aktif Rumpun Sosial*. Malang: Diklat tidak diterbitkan.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, SMA)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Izzati, dkk. 2013. Pengembangan Modul Tematik dan Inovatif Berkarakter Pada Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2(2):183-188.
- Muslich, M. 2010. *Text Book Writing*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rofi'uddin & Zuhdi. 1999. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dikjen Dikti.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.



Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kuakitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Sumanto. 2010. *Media pembelajaran di SD*. Malang: FIP UM.