

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

R&D (*Research and Development*) menjadi pilihan peneliti untuk melaksanakan penelitian pengembangannya, Menurut Sugiyono (2020:28) salah satu cara sistematis berfungsi sebagai mengemukakan rancangan, pengembangan media pembelajaran dan produk memenuhi kriteria.

Penelitian dan pengembangan menciptakan produk tertentu untuk meminimalisir masalah dan menghasilkan produk di bidang pendidikan dan sosial yang pada realitanya tergolong rendah melalui metode R&D. Tahapan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pembuatan produk, dan revisi atau evaluasi.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses dalam merancang dan menciptakan sebuah produk, mengembangkan media yang ada sehingga dapat digunakan dengan semaksimal mungkin, dan menguji keefektifan.

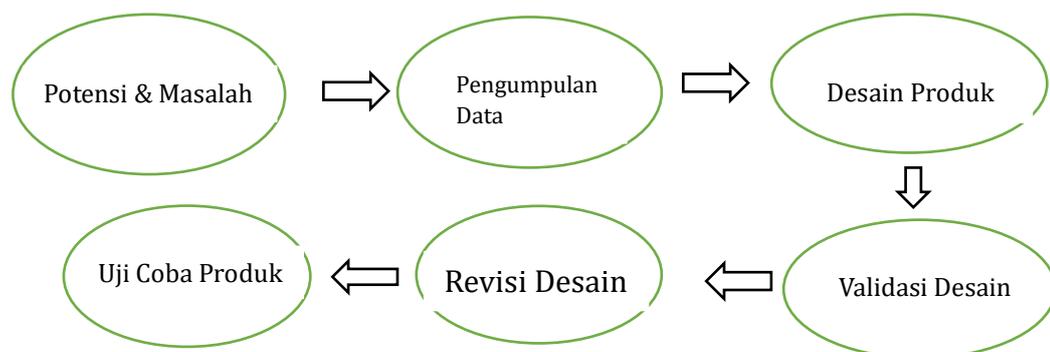
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan tahapan penelitian dan pengembangan dikutip dari (*Gall and Borg*) . Terdiri dari sepuluh langkah, antara lain:

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Coba Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Produksi Masal

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan tersebut, dalam penelitian ini peneliti hanya akan menggunakan enam tahapan.

## B. Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan penelitian dan pengembangan menurut Gall and Borg  
(dalam Sugiono 2022:37)



**Gambar 3.1 Model Pengembangan Gall and Borg dalam Sugiono  
(2022:37)**

Berdasarkan tahapan di atas, berikut penjelasan dari setiap tahapannya:

### 1. Potensi Masalah

Potensi masalah dilakukan untuk mengetahui media yang digunakan oleh pendidik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini ialah media pembelajaran *Pop Up* yang telah dikembangkan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel.

### 2. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi atau melakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi yang dapat menunjang pengembangan bahan ajar berbasis *Pop Up* pada materi fabel.

### 3. Desain Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah desain produk, pada tahap ini perencanaan produk awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari bahan mengenai materi fabel, peneliti menggunakan media lain untuk membuat desain materi fabel yang akan dimasukkan di media *Pop Up*, setelah desain dibuat, selanjutnya peneliti memasukkan cerita fabel yang telah diciptakan ke dalam *qr code*. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran berupa *Pop Up*, yang telah ditambahkan *qr code* di dalamnya.

### 4. Validasi Desain

Pada tahap ini, setelah peneliti selesai membuat produk awal maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain. Selanjutnya dilakukan uji coba validasi desain berkaitan dengan materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada produk yang dihasilkan. Validator ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Bapak Rieno Septra Nery, S.Si., M. Pd. dan validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Erma Septia Margareta, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### 5. Revisi Produk

Setelah melewati tahap validasi desain dan mengetahui kelemahan pada produk maka langkah selanjutnya ialah melakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari validator untuk menghasilkan suatu produk yang lebih baik dan efektif.

### 6. Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Produk yang telah divalidasi dan dilakukan perbaikan akan di uji pada proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan guna mengetahui keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran *Pop Up* dalam proses belajar mengajar berlangsung. Uji coba akan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Setelah melakukan uji coba produk maka produk dinyatakan selesai.

## **C. Desain Uji Coba Produk**

Kegiatan penelitian meliputi pengembangan awal produk yang akan diperoleh adalah media *Pop Up*. Peneliti belajar mengenai mekanisme

membuat *Pop Up* fabel, bagaimana mengaplikasikan media *powerpoint* dan menggunakan aplikasi lainnya. Pada tahap uji coba dilakukan dengan cara melakukan validasi ahli.

### 1. Validasi Produk

Bentuk validasi dalam penelitian ini meliputi validasi materi dan validasi media. Validasi dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya dan untuk memperoleh saran serta masukan sebagai dasar melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

### 2. Subjek Validasi

Subjek validasi terdiri dari satu orang dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang dan satu orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

## D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan alamat jln. Balayuda No.21A, Ario Kemuning, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kode pos 30151. Dilaksanakan pada tahun ajaran 2025 semester genap.

## E. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Populasi

Populasi menggambarkan luas dan banyaknya jumlah dalam sebuah penelitian. Dalam hal ini, populasi memiliki kemungkinan orang-orang, benda, atau segala hal yang menjadi fokus objek pada penelitian. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang dan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

**Tabel 3.1 jumlah peserta didik kelas X**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	X.1	38 Peserta Didik
2	X.2	38 Peserta Didik

3	X.3	37 Peserta Didik
4	X.4	37 Peserta Didik
5	X.5	37 Peserta Didik
6	X.6	37 Peserta Didik
7	X.7	37 Peserta Didik
Jumlah		261 Peserta Didik

(Sumber: Tata Usaha SMA Muhammadiyah 1 Palembang)

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel harus mencukupi untuk menggambarkan populasi yang akan diteliti. Semakin besar sampel maka semakin tinggi keterwakilan sampel terhadap populasi. Sampel harus dapat mewakili seluruh aspek karakteristik yang terdapat pada populasi, oleh sebab itu, sebelum menentukan sampel, peneliti diharapkan mempelajari ciri, sifat, dan sebaran populasi penelitian yang akan dilaksanakan.

Sampel dapat diartikan dari sebagian dari populasi dalam penelitian (Sugiono, 2022:136). Tidak semua peserta didik yang berjumlah 261 dijadikan sampel, tetapi teknik pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling* dengan *Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi.

Menurut Arikunto dalam Rico (2021) "apabila subjek penelitian kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitian tersebut disebut populasi, namun jika jumlahnya lebih besar maka diambil sebanyak 10-15% atau lebih. Dengan demikian sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 10% dari total populasi. Jumlah seluruhnya adalah  $10/100 \times 261=26$ . Jadi sampel pada penelitian ini sebanyak 26 peserta didik.

## F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang telah dikembangkan, mengarah pada hasil produk. Instrumen yang digunakan penelitian ini, sebagai berikut:

### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengukur data dan penilaian para ahli terhadap media pembelajaran *Pop Up* yang telah dikembangkan. Instrumen ini menjadi landasan utama bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif berbasis *Pop Up*, hingga dinyatakan valid atau layak untuk diujicobakan ke lapangan. Lembar validasi dibuat dengan skala likert dengan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Media**

**Instrumen Media Dalam Aspek Media**

No	Indikator	Deskripsi	Skor (1-5)	Kategori (TB,KB,C,B,SB)
1.	Kemudahan penggunaan.	a. Adanya petunjuk dalam penggunaan. b. Bahasa mudah dipahami. c. Alat mudah digunakan. Sumber: Batubara, Hamdan Husain(2021)		
2.	Dukungan media dalam menciptakan kemandirian belajar.	d. Peserta didik mampu belajar mandiri secara aktif tanpa tergantung dengan guru. e. Sarana dan prasarana lengkap. Sumber: Asiyah, dkk(2024)		
3.	Media membangun motivasi peserta didik	a. Menarik dan tidak membosankan. b. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. c. Kualitas media memenuhi persyaratan. Sumber: Wulandari Atikah, dkk(2024)		

Keterangan: Tidak Baik(TB), Kurang Baik(KB), Cukup(C), Baik(b), Sangat,Baik(SB).

---

**Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Media(Lanjutan)**


---

5. Kemenarikan tampilan <i>Pop Up</i> .	a.Kombinasi warna beragam. b. Pemilihan format yang mudah dibaca. c. Runtut dalam penyajian materi.
Sumber: Buljat Petra, dkk(2024)	
6. Kemenarikan penggunaan warna.	a. Warna yang digunakan bermacam-macam. b. Warna yang digunakan terang atau sesuai.
Sumber: Wang, dkk(2025)	
7. Tingkat Keperaktisan penggunaan media <i>Pop Up</i> .	a. Kemudahan penggunaan. b. Aksesibilitas yang mudah, diakses menggunakan gawai dan laptop. c. Fleksibel, kemampuan alat untuk digunakan sesuai dengan konteks atau situasi pembelajaran.
Sumber: Montes,dkk(2024)	
8. Kemudahan untuk membaca tulisan pada media.	a. Tidak ambigu. b. Tulisan jelas. c.Tulisan efektif dan baku.
Sumber: Arya,dkk(2023)	
9. Keefektifan penggunaan media	a. Mudah diakses. b. Mudah dipraktikkan. c. Terdapat contoh.
Sumber: Wahid dan Fikri(2021)	

---

Keterangan: Tidak Baik(TB), Kurang Baik(KB), Cukup(C), Baik(b), Sangat Baik(SB).

---

**Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Media(Lanjutan)**

<b>Jumlah Skor</b>				
<b>Rata-rata Skor</b>				
Instrumen Media Dalam Aspek Bahasa				
<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Skor (1-5)</b>	<b>Kategori (TB,KB,C,B,SB)</b>
10.	Struktur kalimat sesuai dengan kaidah kebahasaan.	a. Struktur kalimat menyampaikan makna dengan jelas. b. Ejaan yang benar, penggunaan huruf dengan tanda baca. c. Kosa kata sesuai dengan makna yang ingin disampaikan. Sumber: Veldi, dkk(2023)		
11.	Penggunaan tata bahasa yang tepat.	a. Struktur kalimat yang benar. b. Penggunaan tanda baca yang tepat. c. Konsisten dalam bentuk kata. d. Ejaan sesuai dengan pedoman penulisan. Sumber: Abdurrashid, Maulana(2024)		
12.	Pemilihan diksi sesuai konteks.	a. Penggunaan diksi disesuaikan dengan usia dan latar belakang audiens. b. Tujuan komunikasi jelas dan tepat, menginformasikan, menghibur,		

**Keterangan: Tidak Baik(TB), Kurang Baik(KB), Cukup(C), Baik(b), Sangat Baik(SB).**

---

**Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Media(Lanjutan)**


---

		atau mendidik.
		c. Keberagaman dan variasi diksi untuk membentuk komunikasi yang menarik.
		Sumber: Nurminawati dan Darmawati(2024)
13.	Bahasa mudah dipahami.	a. Kesederhanaan, kalimat sederhana dan langsung. b. Struktur jelas dan logis. c. Tanda baca tepat. d. Bahasa familiar. Sumber: Lutpiasari(2025)
14.	Kesantunan penggunaan bahasa.	a. Penggunaan bahasa santun. b. Tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan. Sumber: Basri, dkk(2024)
15.	Tidak ambigu	a. Tidak memiliki makna ganda. b. Kalimat jelas. c. Spesifik. Sumber: Felisha, dkk(2024)
Jumlah Skor		
Rata-rata Skor		
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		
<b>Jumlah Rata-rata Skor Keseluruhan</b>		
<b>Presentase</b>		

Validasi yang dilakukan menggunakan validasi skala lima(skala likert) Kreteria yang digunakan dalam validasi skala lima diterangkan sebagai berikut.

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Media**

Rentan Nilai	Skor	Interpretasi
0-20%	1	Tidak Baik(TB)
21-40%	2	Kurang Baik(KB)
41-60%	3	Cukup(C)
61-80%	4	Baik(B)
81-100%	5	Sangat Baik(SB)

**Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli Materi**

No	Indikator	Deskripsi	Skor (1-5)	Kategori (TB,KB,C,B,SB)
1.	Materi fabel yang disajikan dalam media sesuai dengan kurikulum.	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Penggunaan bahasa yang tepat. c. Adanya keterlibatan peserta didik.  Sumber: Nasution,dkk(2024)		
2.	Relevansi antara materi dengan modul ajar.	a. Sesuai antara materi dan modul ajar. b. Pengembangan karakter, terdapat nilai moral yang membantu peserta didik dalam pengembangan karakter dan etika.  Sumber: Caniago,dkk(2025)		
3.	Kesistematian penyajian materi.	a. Tersusun dan terstruktur. b. Relevan dengan tujuan.		

Keterangan: Tidak Baik(TB), Kurang Baik(KB), Cukup(C), Baik(b), Sangat Baik(SB).

**Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli Materi(Lanjutan)**

		c. Memiliki definisi yang jelas dan spesifik. Sumber: Abdurahman,dkk(2024)
4.	Keakuratan materi.	a. Kebenaran fakta. b.Sumber yang terpercaya. c. Konsistensi informasi diseluruh materi. Sumber:Zakiah,dkk(2025)
5.	Penggunaan bahasa sederhana.	a. Bahasa yang digunakan jelas. b. Bersifat langsung. c. Singkat dan padat. d. Bahasa familiar dan tidak ambigu. Sumber: Zakiah, dkk(2025)
6.	Kejelasan tulisan.	a. Struktur yang teratur. b. Menggunakan kalimat yang pendek. c. Pemilihan kata yang tepat. d. Tidak ambigu. Sumber:Nasition,dkk(2025)
7.	Ilustrasi yang mendukung pemahaman materi.	a. Ilustrasi jelas dan mudah dipahami. b. Ilustrasi yang bervariasi seperti gambar dan diagram. c. Penggunaan warna dan kontras yang tepat. Sumber: Aliali dan Al Barakat(2022)
8.	Penyajian contoh fabel.	a. Cerita jelas. b. Karakter yang menarik. c. Pesan moral yang jelas.

Keterangan: Tidak Baik(TB), Kurang Baik(KB), Cukup(C), Baik(b), Sangat Baik(SB).

Jumlah Skor
Rata-rata Skor
Presentase

Validasi yang dilakukan menggunakan validasi skala lima (skala likert) Kriteria yang digunakan dalam validasi skala lima, diterangkan sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Materi**

Rentan Nilai	Skor	Kategori
0-20%	1	Tidak Baik (TB)
21-40%	2	Kurang Baik (KB)
41-60%	3	Cukup (C)
61-80%	4	Baik (B)
81-100%	5	Sangat Baik (SB)

## 2. Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah tahapan dari pengumpulan data dimana responden mengisi pernyataan dan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, kemudian setelah diisi maka peneliti mengambil kuesioner tersebut untuk dianalisis atau diteliti. Kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka.

Uma Sekaran dalam Sugiyono 2019, mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan kuesioner atau angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu: prinsip penulisan, pengukuran, dan penampilan fisik.

Peneliti menggunakan instrumen kuesioner respon peserta didik yang berisi 10 pertanyaan berbentuk pilihan ganda untuk memperoleh informasi mengenai media berbasis *Pop Up* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel yang dikembangkan.

## 3. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara pewawancara dan nara sumber. Dalam wawancara pewawancara mengajukan pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan informasi dan pendapat suatu topik tertentu. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, telepon, atau menggunakan media digital. Wawancara pada penelitian ini bertujuan untuk

melengkapi data yang diperoleh dari objek penelitian. Objek wawancara pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X.7 SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan jumlah pertanyaan sepuluh butir pertanyaan terkait materi dan media pembelajaran.

**Tabel 3.6 Instrumen Wawancara Guru Bahasa Indonesia**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu mengajarkan teks fabel?	
2.	Apakah Ibu memberikan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai?	
3.	Menurut Ibu, apakah peserta didik memahami materi pelajaran fabel?	
4.	Apakah Ibu memberikan contoh sebelum tugas diberikan kepada peserta didik?	
5.	Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi fabel?	
6.	Apakah ibu menggunakan metode pembelajaran lebih dari satu saat mengajarkan materi fabel?	
7.	Menurut ibu, apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam proses belajar berlangsung?	
8.	Apakah ibu menggunakan buku cetak saat kegiatan pembelajaran berlangsung?	
9.	Pernahkah Ibu mendengar atau menggunakan media pembelajaran <i>Pop Up</i> ?	
10.	Menurut Ibu, perlukah adanya media pembelajaran yang baru dalam proses belajar-mengajar?	

Sumber: Olahan Peneliti

**Tabel 3.7 Instrumen Wawancara Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Jawaban "Ya"	Jawaban "Tidak"
1.	Apakah Anda telah mempelajari materi fabel?		
2.	Apakah guru Bahasa Indonesia di kelas menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum pelajaran dimulai?		
3.	Apakah Anda memperhatikan guru pada saat pembelajaran materi fabel berlangsung?		
4.	Apakah Anda memahami materi fabel yang disampaikan guru?		
5.	Apakah guru Bahasa Indonesia Anda memberikan contoh sebelum tugas diberikan?		
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan pada materi fabel dalam keterampilan menulis		
7.	Apakah ada kesulitan yang Anda alami dalam proses pembelajaran berlangsung?		
8.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar?		
9.	Apakah guru menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia?		
10.	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru membosankan?		

Sumber: Olahan Peneliti

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah cara untuk mengukur dan menganalisis data atau instrumen yang telah diuji terlebih dahulu. Menyusun secara sistematis semua data yang telah diperoleh seperti validasi ahli, kuesioner atau angket dan wawancara selama berlangsungnya penelitian tersebut.

Hasil pengembangan ini disajikan dalam dua jenis data penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Data

kuantitatif adalah hasil pengukuran yang dinyatakan melalui angka-angka, dapat diperoleh dari skor kuesioner dan penilaian validator ahli. Dalam data kuantitatif ini digunakan rumus perhitungan untuk mengetahui nilai akhir. Rumus nilai rata-rata sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Responden}}{\text{Nilai Tertinggi Respon}} \times 100\%$$

Sumber: Riduawan dalam Yumalinda Septiani (2023:31)

### 1. Lembar Validasi

Peneliti mengembangkan suatu media berbasis *Pop Up* untuk keterampilan menulis pada materi fabel yang akan dibuat sampai dikatakan valid atau layak untuk di uji coba di lapangan. Pada penelitian ini menggunakan skala likert 1-5 atau skala 1-5. Adapun ukuran penilaian yang menjadi patokan dalam mengolah data hasil validasi media berbasis *Pop Up* untuk keterampilan menulis pada materi fabel, sebagai berikut.

**Tabel 3.8 Ukuran Penilaian dan Bobot Nilai**

Rentan Nilai	Skor	Kategori
0-20%	1	Tidak Baik(TB)
21-40%	2	Kurang Baik(KB)
41-60%	3	Cukup(C)
61-80%	4	Baik(B)
81-100%	5	Sangat Baik(SB)

Sumber: Riduawan dalam Yumalinda Septiani (2023:31)

Rumus perhitungan responden sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Responden}}{\text{Nilai Tertinggi Respon}} \times 100\%$$

### 2. Kuesioner atau Angket

Peneliti menggunakan instrumen angket, yaitu instrumen respon peserta didik yang berisi pertanyaan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran berbasis *Pop Up* untuk keterampilan menulis pada materi fabel yang telah dikembangkan.

**Tabel 3.9 Kreteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Nilai	Skor	Kategori
0-20%	1	Tidak Baik(TB)
21-40%	2	Kurang Baik(KB)
41-60%	3	Cukup(C)
61-80%	4	Baik(B)
81-100%	5	Sangat Baik(SB)

Sumber: Riduawan dalam Yumalinda Septiani (2023:31)

Rumus perhitungan responden sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Responden}}{\text{Nilai Tertinggi Respon}} \times 100\%$$

### 3. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Muhammadiyah 1 Palembang yaitu Ibu Erma Septia Margareta untuk mendapatkan informasi secara khusus terhadap pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti. Instrumen wawancara pada penelitian ini berjumlah sepuluh butir pertanyaan terkait materi dan media pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk melengkapi jawaban dari lembar validasi dan data kuesioner. Berikut instrumen wawancara terkait materi dan media pembelajaran.

**Tabel 3.10 Instrumen Wawancara Guru Bahasa Indonesia**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu mengajarkan teks fabel?	
2.	Apakah Ibu memberikan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai?	
3.	Menurut Ibu, apakah peserta didik memahami materi pelajaran fabel?	
4.	Apakah Ibu memberikan contoh sebelum tugas diberikan kepada peserta didik?	
5.	Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi fabel?	

- 
6. Apakah ibu menggunakan metode pembelajaran lebih dari satu saat mengajarkan materi fabel?

---

  7. Menurut ibu, apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam proses belajar berlangsung?

---

  8. Apakah ibu menggunakan buku cetak saat kegiatan pembelajaran berlangsung?

---

  9. Pernahkah Ibu mendengar atau menggunakan media pembelajaran *Pop Up*?

---

  10. Menurut Ibu, perlukah adanya media pembelajaran yang baru dalam proses belajar-mengajar?

---

Sumber: Olahan Peneliti

**Tabel 3.11 Instrumen Wawancara Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Jawaban "Ya"	Jawaban "Tidak"
1.	Apakah Anda telah mempelajari materi fabel?		
2.	Apakah guru Bahasa Indonesia di kelas menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum pelajaran dimulai?		
3.	Apakah Anda memperhatikan guru pada saat pembelajaran materi fabel berlangsung?		
4.	Apakah Anda memahami materi fabel yang disampaikan guru?		
5.	Apakah guru Bahasa Indonesia Anda memberikan contoh sebelum tugas diberikan?		
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan pada materi fabel dalam keterampilan menulis?		
7.	Apakah ada kesulitan yang Anda alami dalam proses pembelajaran berlangsung?		
8.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar?		
9.	Apakah guru menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia?		

---

10. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru membosankan?

---

Sumber: Olahan Peneliti