

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian (D&D) *Desain and Development* atau desain dan pengembangan dalam media pembelajaran. Penelitian Desain dan Pengembangan merupakan penelitian yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang akan dianalisis. Metode ini dapat memadukan atau menggabungkan dua jenis pendekatan yaitu kuantitatif dan kualitatif, agar terciptanya solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah. Penelitian D&D ini mentransformasikan situasi yang dapat meningkatkan kinerja kelompok ataupun individu. Penelitian ini dibutuhkan inovasi dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah, karena adanya desain dan pengembangan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Seperti yang dikemukakan oleh Thomas & Rohtman (dalam MIT, 2017) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian D&D dikembangkan kegiatan inovatif untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal.

Desain penelitian merupakan gabungan dari beberapa gambaran rencana yang terorganisir hingga terpecahkan masalah dalam suatu penelitian. Penerapan model ADDIE dalam Pendidikan adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, inspiratif, inovatif, dan otentik. Membuat produk atau media dengan menggunakan model pengembangan ADDIE menjadi salah satu cara yang efektif, karena Branch (2009) menyebutkan bahwa model ADDIE yaitu sebuah proses yang berfungsi sebagai pedoman kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan media atau produk Pendidikan dan sumber belajar lainnya. Model ADDIE sebagai proses mendasar untuk menciptakan sumber belajar yang efektif. Sedangkan menurut Rusdi (2018, hlm. 119) ADDIE adalah kerangka kerja yang runtut dan sistematis untuk mengorganisasikan beberapa uraian kegiatan dengan penelitian desain dan pengembangan. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Berikut ini tahapan atau langkah-langkah pengembangan media dengan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE, berdasarkan pada model pengembangan di atas:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dimana peneliti menganalisis hal yang mencakup pada kebutuhan dan syarat pengembangan.

- 1) Analisis kebutuhan media yaitu mencakup pada kurikulum dan materi yang akan menjadi konten pada media, pada pembatasan materi tentang manfaat dan makna persatuan dan kesatuan.
- 2) Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik pada anak kelas tinggi.
- 3) Analisis kemampuan awal peserta didik mencakup kategori pada ranah afektif yaitu seperti kepekaan, merespon, reaksi dari dorongan, penilaian yang berhubungan dengan nilai.
- 4) Analisis lingkungan belajar mencakup pada ketersediaan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran peserta didik.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini mulainya dirancang media ajar hasil dari analisis sebelumnya. Tahap ini menentukan rumusan dan unsur atau komponen yang dikembangkan. Pada tahap ini pula peneliti mencari referensi untuk digunakan dalam tahap pengembangan. Tahapan yang akan dilakukan yaitu, sebagai berikut:

- 1) Mendesain atau mengumpulkan komponen media
- 2) Membuat garis besar program media (GBPM) tujuan dibuatnya GMBP ini agar media yang dikembangkan tersusun secara terperinci dan sesuai dengan yang diharapkan
- 3) Membuat *storyboard*
- 4) Finishing atau hasil akhir media

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini mulai pada pengembangan produk atau media yang telah dirancang sebelumnya. Unsur atau komponen yang akan dikembangkan pada media pembelajaran. Pada tahap ini pula adanya validasi dari seorang

ahli. Ahli yang terlibat untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ini untuk mengukur kelayakan dari apa yang telah dikembangkan dan akan ada perbaikan dan penyempurnaan hasil dari pengembangan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat pada model ADDIE ini adalah tahap implementasi yang akan dilakukan di kelas V SD sebagai tempat penelitian kali ini sebagai proses uji coba. Pada tahap ini pula akan ada peninjauan dari ahli materi dan media. Produk yang telah dihasilkan melewati beberapa tahap dan validasi dari para ahli akan diimplementasikan. Setelah dilakukan uji coba akan dilanjutkan kegiatan yaitu angket akan disebarkan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk yang telah dikembangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi akan dilakukan proses analisis produk atau media yang telah dikembangkan apakah terdapat kelemahan atau tidak dengan menganalisis SWOT pada media yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi terdapat bentuk evaluasi sumatif dan formatif, untuk penelitian kali ini memakai evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk memperoleh informasi tentang reaksi pengguna terhadap materi dan media yang dikembangkan oleh peneliti, Rusdi (2018, hlm. 129). Evaluasi Sumatif adalah untuk mengukur ketercapaian program. Fungsinya untuk mengetahui posisi atau kedudukan individu atau program dalam pembelajaran. Sejalan dengan yang disampaikan Mardiah & Syarifuddin (2018, hal. 46) fungsi Evaluasi sumatif dalam Evaluasi program pembelajaran dimaksudkan sebagai sarana untuk mengetahui posisi atau kedudukan individu di dalam kelompoknya.

### 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan penelitian adalah bahasan yang sering ada pada suatu penelitian, yang didalamnya segala sesuatu yang dapat diteliti dan akan menjadi sumber informasi. Sejalan dengan yang disampaikan oleh (Amirin, 1998) subjek penelitian adalah tentang orang-orang menjadikan sumber informasi dan dapat

memberikan data sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Subjek penelitian yang diteliti adalah tentang perancangan dan uji coba media digital pancasila untuk menciptakan sekolah damai di sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik, guru, validator ahli media, ahli materi.

1. Peserta didik di kelas V SDN Trikarya Kecamatan Cipanas, yaitu berperan menjadi subjek untuk uji coba media yang telah dirancang dan dikembangkan, diimplementasikan pada proses pembelajaran, yang selanjutnya akan memberikan respon.
3. Guru di kelas V SDN Trikarya Kecamatan Cipanas, adalah sebagai partisipan yang akan memberikan respon terkait media dan materi yang dikembangkan.
4. Ahli media adalah dua dosen yang ahli pada bidang media Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru.
5. Ahli materi adalah dosen yang ahli pada bidang PPKn di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Kampus Cibiru, dan satu guru sekolah dasar yang ahli pada bidang PPKn.
6. Ahli Bahasa adalah dua dosen yang ahli pada bidang bahasa di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru.

### **3.3 Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Teknik Pengumpulan data**

Pengumpulan data dalam penelitian sangatlah penting karena akan menghasilkan dan akan menjawab permasalahan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara secara langsung dan menyebarkan angket atau kuesioner non tes. Responden yang mengisi angket pada penelitian ini yaitu subjek yang terlibat yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. Dalam memperoleh data untuk menguji kelayakan media ini menggunakan instrument data angket, dengan menggunakan Skala *Likert*. Dengan kategori SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang).

1) Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung untuk memperoleh informasi dari pertanyaan yang diberikan.

2) Angket atau Kuesioner

Angket atau Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden atau subjek melalui daring atau langsung.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan atau mengukur objek dari suatu penelitian. Menurut Sugiono (dalam Amelia, 2021) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk menghimpun data hasil penelitian. Untuk menghasilkan data yang benar sesuai dengan tujuan dan keadaan sebenarnya, diperlukan dengan adanya validitas dalam memberikan data hasil penelitian atau biasa disebut (reliable). Menurut Sugiyono (dalam Febrianawati, 2018) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi validitas dan reliabilitas suatu instrumen selain instrumen adalah penggunaan alat ukur yang melakukan pengukuran dan subjek yang diukur. Tapi faktor tersebut dapat diatasi dengan validitas yang benar dan sesuai. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa wawancara, angket, dan studi kepustakaan. Wawancara dilakukan agar mendapat informasi mengenai proses pembelajaran, kebutuhan media, kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, apakah masih terdapat sikap yang jauh dari toleransi sebelum dilakukan penelitian serta apakah sudah memanfaatkan media/sarana berbasis teknologi. Angket ini merupakan instrumen untuk memvalidasi media atau desain yang akan dikembangkan, angket yang akan digunakan adalah angket validasi ahli materi, media, dan bahasa serta angket respon subjek penelitian.

- a. Lembar angket validasi materi, untuk ahli materi menilai kelayakan isi dan penyajian sesuai antara materi dengan desain yang dibuat.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Kisi-kisi
Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan KD dan KI	Kelengkapan materi
		Keluasan materi
		Kedalam materi
	Keakuratan Materi	Keakuratan isi materi pada aplikasi persatuan dan kesatuan
Keakuratan gambar dan ilustrasi		
Kelayakan penyajian	Teknik Penyajian	Keruntutan materi pada aplikasi
	Pendukung Penyajian	Gambar, ilustrasi, dan teks sesuai dengan materi
		Materi mudah dipahami

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dengan modifikasi

- b. Lembar angket validasi media, untuk ahli materi menilai kesesuaian indikator perkembangan, desain teknis, dan kemampuan media dapat mengembangkan minat peserta didik.

Tabel 3. 2 Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Kisi-kisi
Kesesuaian indikator perkembangan dengan pokok bahasan	Kemudahan penggunaan	Mudah digunakan oleh guru
		Mudah digunakan oleh peserta didik
	Kemampuan Guru	Media pembelajaran yang dikembangkan menyesuaikan dengan kemampuan guru
Desain teknis	Fitur dan fungsi aplikasi disajikan dengan tepat	Fungsi dari aplikasi berjalan dengan baik

	Pendukung Penyajian	Fitur dari seluruh aplikasi memudahkan dalam mengakses bagian yang diinginkan
		Tata letak tampilan terstruktur
	Desain aplikasi disajikan dengan tepat	Gambar, teks, video, dan audio sesuai dengan materi persatuan dan kesatuan
		Kesesuaian dalam penggunaan komposisi warna
Kemampuan media mengembangkan minat dan mengajak peserta didik berpikir	Minat	Konten dalam media pembelajaran memacu minat peserta didik
	Berpikir	Konten dalam media pembelajaran memacu untuk berpikir dari peserta didik

Sumber: Lestari (2023) dengan modifikasi

- c. Lembar angket validasi bahasa, untuk ahli bahasa menilai kelugasan, komunikatif, sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Kisi-kisi
Bahasa	Lugas	Ketetapan struktur kalimat
		Keefektifan kalimat
	Komunikatif	Pesan yang disampaikan dengan bahasa yang menarik
	Kesesuaian kaidah bahasa	Ketetapan tata bahasa
		Ketetapan ejaan

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dengan modifikasi

- d. Lembar angket respon guru, angket ini diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru terhadap desain yang dikembangkan.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Kisi-kisi
Materi	Isi pada aplikasi	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan siswa
		Media yang ditampilkan tepat untuk mendukung tujuan pembelajaran
Penggunaan	Fitur dan fungsi aplikasi disajikan dengan tepat	Aplikasi mudah digunakan
		Media ini dapat digunakan dengan keterampilan khusus
		Media tidak mudah rusak
		Media cocok digunakan oleh kelompok besar dan kecil
Motivasi	Minat dan keaktifan	Media ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran
		Media dapat menarik minat siswa untuk belajar

Sumber: Baharuddin, Andi Halimah, Nursalam, Lisnasari (2020) dengan modifikasi

- e. Lembar kuesioner respon peserta didik, kuesioner ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap desain yang dikembangkan.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Kisi-kisi
Penghargaan	Menghargai Latar Belakang	Menolong tanpa melihat status sosial (pangkat)
		Menghargai perayaan hari besar keagamaan teman yang berbeda
		Menjaga ketertiban di sekolah

		Membantu guru yang sedang membutuhkan bantuan
		Menyambung silaturahmi dengan orang lain di lingkungan rumah
		Membantu teman yang sedang membutuhkan bantuan
		Membagi makanan kepada teman yang tidak membawa makanan
		Menaati peraturan di sekolah
	Menghormati Latar Belakang	Tidak mengejek budaya daerah lain
		Memperlakukan teman secara adil
Pengayaan	Keterbukaan pikiran	Menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara dengan teman yang berbeda suku dan budaya
		Menerima saran dari teman/orang lain
		Mendengarkan teman yang sedang berbicara
	Rasa Tenggang	Memberikan dukungan kepada teman yang sedang kesusahan
Menerima informasi baru		

Sumber: UNESCO (1998), Poerwadarminta (1995), Japar, Irawaty, Fadhillah (2019) dengan modifikasi

Hasil Uji Coba pada kisi-kisi instrument respon peserta didik untuk mengukur keakuratan respon yang telah dibuat sebelumnya. Uji coba dilakukan kepada 20 peserta didik kelas V SDN Trikarya di Kecamatan Cipanas, Kabupaten Cianjur, dengan menggunakan angket. Hasil yang didapatkan sebagai berikut:

### 3.4.1 Hasil Validasi

Instrument validasi pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan validitas konstruk dengan analisis faktor. Validitas Konstruk adalah gambaran yang menunjukkan sejauh mana alat ukur itu menunjukkan hasil yang sesuai. Azwar (dalam Ihsan, Heli. 2015, hlm. 173) validitas konstruk adalah sebuah gambaran yang menunjukkan sejauh mana alat ukur itu menunjukkan hasil yang sesuai dengan teori. Seperti yang dilakukan oleh Elma Mardelina dan Ali Muhson (2017, hlm. 205) untuk menjamin validitas dan realibilitas dengan menggunakan pengujian validitas analisis faktor. Dengan menggunakan pedoman praktikum analisis statistik versi Ali Muhson (2019, hlm. 63) hasil dari validasi dengan menggunakan analisis faktor ini dapat mengetahui bahwa setiap butir respon dapat mengukur konstruk. Dalam penelitian ini menggunakan analisis faktor *exploratory* yang tujuannya untuk mereduksi data yang berarti bahwa dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi toleransi menjadi beberapa faktor. Seperti yang disampaikan Pratita, Pratikto, dan Sutrisno (2017, hlm. 499) bahwa mereduksi data disini berarti bahwa mereduksi dari sekian banyak faktor yang memengaruhi menjadi beberapa faktor. Metode yang cocok untuk mereduksi data yaitu metode rotasi *orthogonal* (*varimax*).

Selanjutnya yaitu melihat nilai faktor loading berdasarkan tabel *rotated component matrix*. Hasilnya memperlihatkan distribusi variable yang ada dengan faktor yang terbentuk akan lebih nyata dan jelas. Untuk menentukan setiap butir berkolerasi pada faktor itu nilainya minimal 0,5.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validasi

	Rotated Component Matrix <sup>a</sup>			
	Component			
	1	2	3	4
X24	.905	-.057	-.231	.016
X28	.837	.168	-.106	-.097
X27	.828	-.122	.041	-.108
X34	.806	.108	.122	.259
X05	.707	-.020	.070	-.126
X17	.664	.094	.247	.054
X30	.638	.174	.550	-.215

Annisa Fujiyana, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI "PEKA" MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN  
UNTUK MENINGKATKAN TOLERANSI PESERTA DIDIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

X29	.607	.015	.057	.258
X07	.458	.325	.000	-.367
X32	.414	.148	.045	.115
X09	-.371	.006	.021	.274
X06	-.146	-.753	.182	.166
X13	-.047	.735	-.081	.080
X38	-.182	.728	.125	-.076
X03	.117	.221	-.660	-.307
X25	.538	-.607	-.111	-.047
X11	.007	-.573	.223	-.014
X02	-.361	-.497	-.194	-.372
X10	-.380	-.452	.102	-.014
X33	.270	.420	-.356	.186
X01	.288	.394	-.290	-.027
X36	-.066	-.147	-.011	-.005
X18	-.002	.023	.741	-.058
X22	-.156	.234	.696	.397
X23	.010	-.250	.589	.585
X31	-.003	-.076	.573	-.173
X40	.237	.126	-.554	.348
X15	-.242	-.027	-.528	-.088
X37	.255	.082	.488	-.102
X21	-.406	.123	.440	.412
X12	.109	-.238	.403	-.036
X26	-.009	-.110	.341	.078
X35	-.005	-.082	-.301	.292
X04	-.186	-.130	.139	-.773
X08	.056	-.039	-.210	-.597
X14	.349	.017	.219	-.592
X39	.373	.412	-.065	.561
X16	-.004	.253	.184	-.510
X20	.118	-.457	-.102	.498
X19	-.017	-.455	.083	.495

Dilihat dari hasil *rotated component matrix* bahwa keempat faktor yang berkorelasi dengan setiap butirnya hanya ada 16 butir. Faktor pertama terdapat 9 butir pertanyaan yang berkorelasi dengan nilai lebih dari 0,5, yaitu menolong tanpa melihat status sosial (pangkat) *factor loading*nya sebesar 0.905, menghargai perayaan hari besar keagamaan teman yang berbeda *factor loading*nya sebesar 0.837, menjaga ketertiban di sekolah *factor loading*nya sebesar 0.828, membantu

guru yang sedang membutuhkan bantuan *factor loading*nya sebesar 0.806, menghormati guru yang sedang mengajar *factor loading*nya sebesar 0.707, menyambung silaturahmi dengan orang lain di lingkungan rumah *factor loading*nya sebesar 0.664, membagi makanan kepada teman yang tidak membawa makanan *factor loading*nya sebesar 0.638, membantu teman yang sedang membutuhkan bantuan *factor loading*nya sebesar 0.607, menaati peraturan di sekolah *factor loading*nya sebesar 0.538. Pada faktor kedua ada 3 butir pertanyaan yang berkorelasi dengan nilai lebih dari 0,5, yaitu tidak mengejek budaya daerah lain *factor loading*nya sebesar 0.735, memperlakukan teman secara adil *factor loading*nya sebesar 0.728. Selanjutnya faktor ketiga ada 3 butir pertanyaan yang berkorelasi dengan nilai lebih dari 0,5 yaitu menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara dengan teman yang berbeda suku dan budaya *factor loading*nya sebesar 0.741, menerima saran dari teman/orang lain *factor loading*nya sebesar 0.696, mendengarkan teman yang sedang berbicara *factor loading*nya sebesar 0.573. Dan yang terakhir yaitu faktor keempat ada 2 dengan nilai lebih dari 0,5 yaitu memberikan dukungan kepada teman yang sedang kesusahan *factor loading*nya sebesar 0.585, menerima informasi baru *factor loading*nya sebesar 0.561.

#### 3.4.2 Hasil Reliabilitas

Reliabilitas adalah melihat hasil suatu pengukuran yang digunakan sejauh mana bisa bersifat tetap, terpercaya, dan konsisten pada alat ukur. Seperti yang disampaikan Janna (naka) reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Sejalan dengan Khumaedi (2012, hlm 26) reliabilitas merupakan koefisien yang menunjukkan suatu instrument sudah sejauh mana dapat dipercaya, apabila suatu instrument digunakan berulang-ulang untuk mengukur sesuatu yang sama, hasilnya konsisten atau relatif stabil. Tujuan dilakukannya uji reliabilitas yaitu untuk menguji tingkat reliabilitas seperangkat instrument. Tinggi rendahnya reliabilitas dapat dilihat dari rentang angka 0 sampai 1. Khumaedi (2012, hlm 26) secara empiris tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan oleh suatu angka disebut koefisien reliabilitas, besarnya koefisien realibilitas berkisar antara 0 sampai dengan 1, dimana semakin konsisten hasil pengukuran. Jenis uji reliabilitas itu ada beberapa

metode, peneliti memakai metode Cronbach's Alpha, karena untuk penelitian ini memakai kuesioner angket.

Pada penelitian ini menggunakan metode konsistensi internal, yang hanya menggunakan satu instrument, dan pengujiannya hanya dilakukan sekali. Metode konsistensi internal sangat banyak digunakan. Seperti yang dikatakan Khumedia (2012, hlm 27) hal ini karena pengujiannya dapat dilakukan dengan tidak perlu pengulangan, sehingga masalah-masalah yang timbul pada saat pengulangan dapat dihindari. Rumus yang digunakan pada metode Cronbach's Alpha yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrument

$k$  = jumlah butir pertanyaan valid

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  = varian skor total

Gambar 3. 1 Rumus dan Keterangan Cronbach's Alpha

Data yang dapat dilakukan uji reliabilitas yaitu data hasil pengukuran pada uji validitas. Setelah mendapatkan hasil uji validitas, selanjutnya yaitu melihat sejauh mana tingkat kekonsistenan dari hasil tersebut dengan melakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Perhitungan uji reliabilitas pada penelitian ini dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.781	16

Berdasarkan perhitungan tersebut angka 0,781 ini bisa dilihat termasuk kedalam kategori koefisien reliabilitasnya, pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kategori Koefisien Reliabilitas Guilford (1956, hlm. 144)

Koefisien Reliabilitas ( $r_{11}$ )	Tingkat Reliabilitas
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah

Hasil dari perhitungan uji reliabilitas yaitu 0,781. Dengan begitu angka 0,781 termasuk kedalam kategori koefisien reliabilitas tinggi, sehingga dapat mengukur respon peserta didik terkait toleransi.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif yaitu teknik kualitatif. Hasil dari wawancara akan dianalisis untuk mengetahui gambaran kondisi awal pembelajaran. Penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik akan dianalisis untuk mengetahui kesesuaian produk dengan prosedur pengembangan, kelayakan untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran, yang diperoleh dari angket/kuesioner. Hasil uji validasi dari para ahli dan penyebaran dihitung dengan rumus Gregory, serta respon dari peserta didik dan guru dihitung menggunakan statistik deskriptif.

Statistik deskriptif merupakan hal yang berhubungan dengan memberikan atau menguraikan keterangan-keterangan suatu data atau keadaan agar mudah dipahami. Seperti yang disampaikan Leni (2017, hlm. 49) Statistik deskriptif hanya berhubungan dengan hal menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data atau keadaan atau fenomena. Suryoatmono (dalam Leni 2017, hlm. 50) statistik deskriptif adalah statistika yang menggunakan data pada suatu kelompok untuk menjelaskan atau menarik kesimpulan mengenai kelompok itu saja seperti mode, mean, median, varians, standar deviasi, range, skewness, kurtosis.

Tabel 3. 9 Kategori Pengguna

Rentang	Skor	Kategori
1,00 – 1,75	1	Sangat Tidak Baik
1,76 – 2,50	2	Kurang Baik
2,51 – 3,25	3	Baik
3,26 – 4,00	4	Sangat Baik

(Sumber: Winda, Kurniawan, dan Darmaji, 2021 hlm. 210 – 211)

Validitas isi berkaitan dengan ketepatan isi dan format instrument Candasia (dalam Sudarsana, dkk. 2020, hlm. 152). Sejalan dengan yang disampaikan Retnawati (dalam Ningsih, Ramalis, & Purwana, 2018, hlm. 46) validasi isi instrument adalah analisis rasional yang dikemukakan oleh ahli untuk mengetahui keterwakilan instrument dengan kemampuan yang hendak diukur. Validitas isi instrument penilaian ini diuji oleh dua orang validator atau ahli. Diana dkk (dalam Nugrahani & Anam, hlm. 121) hasil penilaian dari para ahli kemudian diformulasikan dengan menggunakan rumus Gregory dengan mekanisme perhitungan validitas isi menurut Gregory sebagai berikut:

1. Setiap butir instrument yang akan dinilai dengan menggunakan skor yaitu 1, 2, 3, dan 4.
2. Dilakukan pengelompokkan skor, yaitu untuk skor 1 dan 2 termasuk kelompok kurang relevan, dan skor 3 dan 4 termasuk kelompok relevan.
3. Hasil penilaian ditabulasikan dalam bentuk matriks, sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Tabulasi Silang

Penilaian		Pakar I	
		Tidak Relevan	Relevan
Pakar II	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Sumber : Gregory dalam Candiasa, 2010 (dalam Sudarsana dkk, 2020)

Keterangan:

A = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua penguji

B = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji 2

C = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji 1

D = Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua penguji

Setelah hasil validasi kedua ahli atau validator dimasukkan kedalam tabel tabulasi silang, selanjutnya yaitu dianalisis dengan menggunakan rumus Gregory, sebagai berikut:

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

V = koefisien validitas isi

A = banyaknya item dalam sel A

B = banyaknya item dalam sel B

C = banyaknya item dalam sel C

D = banyaknya item dalam sel D

Gambar 3. 2 Rumus dan Keterangan

Setelah dihitung dengan menggunakan rumus diatas, hasilnya dibandingkan dengan kriteria koefisien validitas isi. Rincian kriteria validitas isi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 11 Kriteria Kelayakan

Koefisien Validitas Isi	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber : Gregory dalam Candiasa, 2010 (dalam Sudarsana dkk, 2020)