

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode *Design and Development* (D&D) juga disebut sebagai penelitian desain dan pengembangan. Penelitian dengan metodologi D&D sendiri dapat membantu pengembang mulai dari pemula hingga ahli dalam mengembangkan kreativitas produktifnya, penjelasan Rusdi (2018, hlm. 21). Metode ini lebih mengarah pada kegunaan dari produk itu sendiri yang akan dikembangkan dan sesuai pada ukuran maupun level yang diinginkan. Pendekatan ini digambarkan sebagai penyelidikan metodis terhadap proses desain, pengembangan, dan penilaian dengan tujuan membangun landasan empiris untuk penciptaan teknik baru atau pengembangan teknik yang sudah ada untuk pengajaran dalam bentuk produk dan non-produk (Rahmawati, 2022).

Metode kuantitatif dan kualitatif dapat digunakan untuk memperoleh data dalam proyek D&D (*mixed method research*). Namun kenyataannya, penelitian D&D cenderung lebih bersifat kualitatif dibandingkan kuantitatif karena hasil (*output*) penelitiannya menekankan produk sebagai variabel utama untuk mengambil pembelajaran dari penciptaan produk akhir. Pendekatan kualitatif dalam hal ini dimaksudkan pada proses pengembangan produk, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji dampak yang dihasilkan dari produk yang digunakan (Nabilah, 2022; Rusdi, 2018).

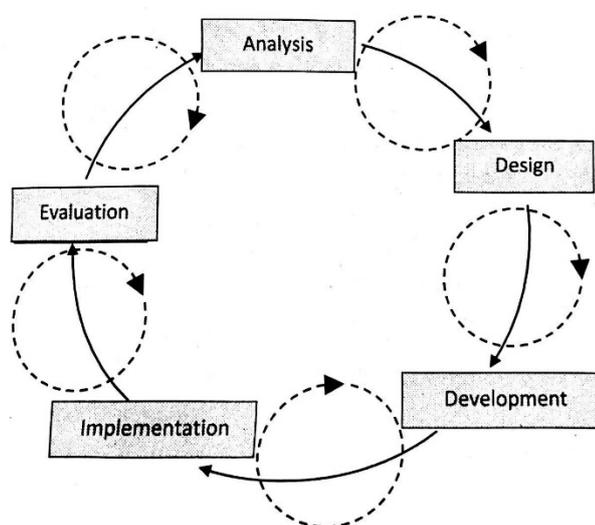
Penelitian ini mengembangkan desain media pembelajaran digital yang dapat diterima untuk diuji coba dan telah melalui pengujian validasi ahli untuk memastikan kelayakannya. Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini dapat mendukung konsep pembelajaran PPKn di sekolah dasar dengan materi Tanggung Jawab Siswa.

Atas dasar itu, peneliti lebih memilih metode D&D dalam penelitian ini yaitu untuk menjadikan penelitian lebih efisien dan efektif sesuai tujuan penelitian yang dilakukan karena dengan metode D&D peneliti dapat mendesain, mengembangkan, serta melakukan evaluasi secara langsung dilapangan. Selain itu, tujuan kedua peneliti adalah menghasilkan produk berupa media yang siap digunakan dalam dunia pendidikan dan diharapkan memenuhi kriteria tertentu. Hal

ini dikarenakan dengan menggunakan metode D&D produk yang dihasilkan akan melalui proses penilaian para ahli dari berbagai sudut penilaian agar produk yang dihasilkan benar-benar layak dan terbukti kebenarannya dengan jelas. Dengan demikian diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya dalam bidang pendidikan setelah menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran.

3.2 Prosedur Penelitian

Menurut referensi yang dibuat oleh Rusdi (2018), proses perancangan dan pengembangan pada penelitian ini mengikuti proses pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu. *analyze, design, development, implementation, evaluation*.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

1. Tahap awal model pengembangan ADDIE ialah analisis (*Analyze*). Dalam tahap ini, yakni melakukan analisis untuk melihat beberapa topik sebelum melanjutkan ke tahap pembuatan media pembelajaran, menurut Rusdi, antara lain:

- a. Tahap analisis kurikulum. Pada tahapan ini melibatkan penciptaan produk pembelajaran formal yang memenuhi persyaratan kurikulum lokal, nasional, dan satuan pendidikan serta kurikulum yang disesuaikan yang ditujukan untuk kelas atau kelompok siswa tertentu. Tujuan pembelajaran dan materi yang akan dibuat juga dihubungkan dengan analisis tuntutan kurikulum ini.
- b. Analisis karakteristik pengguna yakni peserta didik. Melalui observasi dan wawancara dijelaskan wawasan, kemampuan, perilaku, dan unsur-unsur

lainnya. Karakteristik peserta didik tersebut akan dimodifikasi sesuai dengan teori perkembangan anak. Minat, keterampilan, keterbatasan, dan kekuatan individu juga dapat dianalisis sembari menganalisis karakteristik siswa.

- c. Analisis isi materi yang sesuai dengan standar kompetensi kurikulum. Pada tahap ini akan dijelaskan dengan mempertimbangkan kebutuhan kapasitas siswa saat ini dan masa yang akan mendatang. Dalam menganalisis isi materi pun perlu menyusun jadwal pengembangan. Jadwal pengembangan ini harus disusun agar tetap berada dalam parameter yang telah ditentukan. Kualitas produk yang dihasilkan dengan mempertimbangkan waktu akan mempengaruhi dari keberhasilan penyelesaian produk tersebut.
- d. Analisis Lingkungan belajar. Pada tahap ini analisis yang dilakukan di lingkungan belajar dapat mencakup tentang budaya belajar di sekolah, budaya belajar di kelas, pola interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, potensi keterlibatan siswa dalam proses belajar, ketersediaan sumber belajar, ketersediaan sarana teknologi dan pendukung lainnya.

2. Tahap kedua merupakan desain atau perancangan (*Design*). Pada tahap ini, ada beberapa hal yang perlu diselesaikan, khususnya:

- a. Menentukan Tim Pengembang. Banyak peserta akan dilibatkan dalam penelitian sesuai dengan preferensi pribadi mereka dalam penelitian ini. Disini akan mendiskusikan terkait spesifikasi dan produk akhir dengan menggunakan deskripsi tim pengembangan ini. Hal ini sangat penting untuk didiskusikan dalam menentukan kualitas produk yang dihasilkan.
- b. Menentukan Sumber daya yang dibutuhkan. Tentu saja, perangkat jaringan dan perangkat lunak tambahan akan diperlukan untuk penelitian desain dan pengembangan berbasis teknologi ini. Tentu saja hal ini harus diprioritaskan pada dimulainya pengembangan dan sebelum uji coba produk (implementasi).
- c. Pembuatan storyboard. Pesan yang akan tergambar dalam desain media tertuang dalam storyboard ini, yang sekaligus memverifikasi apakah informasi dalam media terekspresikan secara langsung atau tersirat.

- d. Menentukan spesifikasi produk. Unsur pendidikan dan non-pendidikan termasuk dalam spesifikasi produk ini. Pendekatan dan metodologi untuk mempraktikkan pembelajaran ditentukan oleh fitur pedagogis ini saja. Apa yang akan digunakan dalam produk dijelaskan pada komponen non-pedagogis ini.
- e. Membuat prototipe produk. Pembuatan prototipe produk ini adalah sebagai awalan dari produk yang akan dirancang.

3. Tahapan ketiga pengembangan (*Development*). Yaitu proses dan tahapan pembuatan produk yang telah dirancang. Pada tahapan ini prototipe, spesifikasi produk, serta storyboard dan rancangan pengembangan produk yang telah dihasilkan tentunya akan membutuhkan validasi ahli. Desain produk dikembangkan lebih lanjut hingga siap digunakan, setelah itu dilakukan uji coba pada proses implementasi, produk yang telah dibuat selanjutnya akan di uji cobakan. Validasi ahli merupakan proses mendapatkan masukan dan saran terhadap suatu produk dari para ahli di bidangnya, sehingga dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.

4. Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*). Uji coba lapangan ini menjadi bagian dari tahap implementasi. Uji coba lapangan melibatkan pengujian pengguna antara siswa dan guru pada produk yang telah dibuat dan divalidasi oleh para ahli menggunakan instrumen validasi.

5. Tahap akhir model ADDIE merupakan evaluasi (*Evaluation*). Setelah melakukan uji coba produk, kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan masukan dari para ahli di bidang media, materi, dan bahasa, serta hasil uji coba siswa. Setelah itu, data digabungkan di seluruh hasil penelitian untuk menyempurnakan temuan penelitian yang telah diselesaikan sehingga dapat menciptakan produk berupa media ludo digital dalam pembelajaran yang bisa dibekalkan kepada guru atau bidang pendidikan lainnya sebagai fasilitas yang dapat digunakan secara keseluruhan bagi guru dan juga siswa untuk mempermudah pembelajaran terutama dalam kaitannya yang berbasis digital.

Mengenai tahapan-tahapan dalam pembuatan ADDIE berdasarkan Rusdi (2018), peneliti menyatakan tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap awal model pengembangan ADDIE ialah analisis (*Analyze*).

a. Tahap analisis kurikulum. Pada tahap analisis kurikulum ini didapatkan dengan cara mewawancarai elemen sekolah, seperti halnya dengan guru, dan lainnya. Selanjutnya, sembari mengobservasi terkait program tahunan dan program semester dari sekolah dasar tersebut.

b. Tahap analisis karakteristik pengguna. Pada tahap ini hasil analisis karakteristik siswa dapat mencakup minat, dan juga bakat hingga kelebihan individual yang diteliti. Observasi kelas V SD merupakan cara yang akan dilakukan pada hal tersebut.

c. Tahap analisis muatan materi. Pada tahap ini didapatkan dengan mewawancarai guru bersangkutan yang mengajar di kelas V SD. Disini kita akan menganalisis materi PPKn Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan perlu dikembangkan oleh siswa. Selanjutnya dilakukan analisis terkait dengan kesulitan guru dalam mengajarkan muatan PPKn khususnya materi Tanggung Jawab di sekolah dasar, serta sumber belajar utama yang digunakan siswa dalam pembelajaran PPKn. Terdapat pula jadwal pengembangan yang direncanakan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Jadwal Pengembangan

Jadwal Pengembangan Bulan November hingga Desember	
Waktu	Kegiatan
Minggu 1	Analisis kebutuhan
Minggu 2	Pembuatan GBPM
Minggu 3	Pembuatan Media
Minggu 4	Pembuatan Media
Minggu 5	Validasi Ahli Instrumen
Minggu 6	Implementasi dan Evaluasi

d. Tahap analisis lingkungan belajar. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan perlu di observasi mengenai bagaimana cara guru mengajar dan keterkaitannya media terhadap lingkungan sekolah.

2. Tahap kedua merupakan desain atau perancangan (*Design*).

- a. Tentu saja, hal ini akan menentukan tim pengembangan, yang akan mencakup pengguna, pengembang utama dan kedua, dan pakar atau ahli validasi dalam bahasa, validasi media, dan validasi materi.
- b. Menentukan Sumber daya yang dibutuhkan. Pada hal ini perancangan sumber daya yang dibutuhkan adalah teknologi berbasis *software* (*website*), perangkat teknologi (laptop), jaringan internet, dan adanya ketersediaan sumber listrik.
- c. Pembuatan storyboard. Rancangan yang akan dilaksanakan dalam hal ini adalah pembuatan GBPM (Garis Besar Program Media) yang memuat isi pokok, tujuan pembelajaran umum dan khusus, serta pokok bahasan yang akan dibahas dalam GBPM.
- d. Menentukan spesifikasi produk. Pada tahap ini peneliti tentunya akan menggunakan platform *Genially* untuk mengembangkan media ludo digital ini. Animasi yang akan ditampilkan pada media Ludo juga disertakan dalam desain ini.
- e. Membuat protoptipe produk. Pada hal ini perancangan yang akan dilakukan yaitu membuat naskah video aturan bermain sebagai konsep dari permainan itu sendiri.

3. Tahapan ketiga pengembangan (*Development*).

Tiga uji validasi ahli bahasa, ahli isi/materi, dan ahli media akan dilakukan untuk penelitian ini. Lembar instrumen berupa skala penilaian akan digunakan untuk uji validasi dan diserahkan kepada ahli atau validator bersama dengan produk yang akan diuji. Pada tahap ini, kita akan mengetahui bagaimana kelayakan produk yang dihasilkan ditentukan oleh observasi, rekomendasi, dan umpan balik dari berbagai pakar, sehingga memungkinkan kita menentukan apakah produk yang dikembangkan baik dan cocok untuk diterapkan

4. Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*).

Uji lapangan digunakan pada saat ini untuk menerapkan hasil rancangan media pembelajaran pada pembelajaran PPKn dan mengetahui bagaimana reaksi guru dan siswa terhadap penggunaan media dan materi Ludo digital pada tugas siswa kelas V SD.

5. Tahap akhir model ADDIE merupakan evaluasi (*Evaluation*).

Tahapan akhir yaitu evaluasi menurut peneliti yang akan dilakukan yakni dengan adanya wawancara setelah implementasi media tersebut dan sehingga dapat terlihat

apakah produk/media yang dihasilkan sudah berjalan dengan maksimal dan dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen data dipakai peneliti untuk memperoleh validasi data mengenai media ludo digital ini. Pengumpulan dilakukan dengan menggunakan pedoman data yang dipakai yaitu:

*Tabel 3.2 Teknik dan Data
Diadaptasi dari Pratomo (2023)*

No	Data	Instrumen	Pengumpulan Data
1.	Menganalisis Kebutuhan Guru Terhadap Media dalam Pembelajaran	Telaah Artikel, Jurnal, Buku observasi dan wawancara	Studi Literatur dan observasi
2.	Validasi Media digital Pembelajaran	Angket Validasi	<i>Judgement Review</i>
3.	Respon Guru Dan Siswa	Angket Respons	<i>Respon Guru dan Siswa</i>

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data penelitian ini dirancang untuk mengumpulkan data terkait penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi guna menjawab rumusan masalah penelitian yang diajukan. Berdasarkan data hasil nantinya akan dideskripsikan untuk memenuhi tahapan perancangan dan analisis dalam penelitian. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SK (Sangat Kurang), K (Kurang), B (Baik), SB (Sangat Baik). Dengan SK=1, K=2, B=3, dan SB=4 sebagai nilai penilaiannya.

3.4.1 Studi Literatur

Menelaah publikasi, jurnal, buku, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian merupakan metode studi literatur yang digunakan dalam penelitian untuk pengumpulan data. Studi literatur dilaksanakan atas beberapa cara seperti mengkaji dan menganalisis literatur yang berhubungan dengan pengembangan media ludo digital. Bentuk dari literatur dapat berbentuk buku, jurnal, artikel, dan media lainnya yang dipakai sebagai data pendukung (Sugiyono, 2019).

3.4.2 Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik, kebutuhan media, hingga kurikulum yang dipakai di sekolah. Data yang berkaitan dengan prototipe produk dan Garis Besar Program Media (GBPM) akan dikumpulkan dalam observasi ini.

Tabel 3.3 Instrumen dan Referensi

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Garis Besar Program Media (GBPM)	Tujuan Pembelajaran Khusus
		Pokok Materi
		Format Media
No.	Aspek yang diamati	Indikator
2.	<i>Prototype Produk</i>	Naskah Aturan Bermain
		Media Ludo Digital
		Video aturan dalam bermain permainan Ludo Digital

3.4.3 Angket

Angket berupa kuesioner dipakai untuk mengumpulkan data meminta partisipan menjawab pernyataan atau pertanyaan tertulis ataupun untuk menentukan penilaian dari pengguna. Selain itu, penelitian ini menggunakan penilaian komponen dari buku teks dan menggunakan pengembangan media pembelajaran digital untuk pengumpulan data angket.

3.4.3.1 Lembar Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Tujuan dari lembar angket validasi materi ini adalah untuk menilai seberapa sesuai kelayakan media ludo digital materi Tanggung Jawab Siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD. Data kecukupan isi materi dan saran validator untuk mendapatkan revisi terhadap materi pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya akan dikumpulkan berdasarkan hasil validasi materi ini. Indikator tersebut mengacu pada BSNP 2017 yang telah dimodifikasi.

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Isi Materi

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan materi/isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1,2,3	3

	Keakuratan Materi	4,5,6,7,8,9,10	7
	Kemutakhiran isi/materi	11,12,13,14,15	5
	Mendorong rasa ingin tahu	16,17	2
Jumlah			17

Tabel 3.5 Angket Penilaian Isi/Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi/isi.
	2. Keluasan materi/isi.
	3. Kedalaman materi/isi.
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi
	5. Keakuratan fakta dan data
	6. Keakuratan contoh dan kasus
	7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi
	8. Keakuratan istilah
	9. Ketepatan notasi, simbol dan ikon
	10. Keakuratan acuan pustaka
Kemutakhiran isi/materi	11. Kesesuaian materi dengan perkembangan muatan lokal
	12. Contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
	13. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan.
	14. Menggunakan contoh permasalahan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
	15. Kemutakhiran pustaka
Mendorong rasa ingin tahu	16. Mendorong rasa ingin tahu
	17. Menciptakan kemampuan bertanya

3.4.3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kesesuaian penggunaan bahasa pada media ludo digital pada materi Tanggung Jawab Siswa mata pelajaran PKn kelas V SD digunakan lembar angket validasi bahasa ini. Data akan dikumpulkan berdasarkan hasil validasi bahasa untuk menilai kesesuaian bahasa dan mendapatkan saran maupun rekomendasi dari validator untuk revisi terhadap penggunaan bahasa dalam pembelajaran. Indikator tersebut mengacu pada BSNP 2017 yang telah dimodifikasi.

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Bahasa

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Kebahasaan	Lugas	1,2,3	3
	Komunikatif	4,5	2
	Dialogis dan interaktif	6,7	2
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8,9	2
	Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	10,11	2
	Pemakaian istilah, simbol, atau kata	12,13	2
Jumlah			13

Tabel 3.7 Angket Penilaian Kebahasaan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat
	2. Keefektifan kalimat
	3. Kebakuan istilah
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan/informasi
	5. Keefektifan penyampaian pesan/informasi secara <i>visual, audio</i> dengan bantuan gambar
Dialogis dan interaktif	6. Kemampuan memotivasi peserta didik
	7. Kemampuan mendorong keterampilan mengamati
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8. Sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik
	9. Sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik
Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	10. Ketepatan tata Bahasa
	11. Ketepatan ejaan tulisan
Pemakaian istilah, simbol, kata	12. Konsistensi penggunaan istilah
	13. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.

3.4.3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Media

Tujuannya adalah untuk memvalidasi media produk yang dibuat berdasarkan penelitian, lembar angket validasi media ini dievaluasi oleh validator yang memiliki kompetensi pada bidang media. Desain media ludo digital adalah item yang akan dievaluasi oleh ahli media. Tahap pengembangan media akan

menggunakan angket penilaian validasi media ini. Indikator tersebut mengacu pada BSNP 2017 yang telah dimodifikasi.

Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Media	Kemudahan Navigasi	1,2,3,4	4
	Adanya kandungan kognisi	5a,5b,6a,6b	4
	Presentasi Informasi	7a,7b,8a,8b,8c,8d	6
	Integrasi Media	9,10	2
	Artistik dan Estetika	11a,11b,12a,12b,12c,12d	6
	Fungsi keseluruhan	13,14	2
Jumlah			24

Tabel 3.9 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Kemudahan Navigasi	1. Ukuran media pembelajaran sesuai				
	2. Kesesuaian ukuran isi/materi media pembelajaran				
	3. Adanya naskah aturan bermain				
	4. Adanya identitas dan referensi				
Adanya kandungan kognisi	5. Tipografi isi/materi pembelajaran sederhana a. Tidak menggunakan banyak jenis huruf				
	b. Pemakaian variasi huruf sederhana				
	6. Tipografi isi media memudahkan pemahaman a. Hierarki judul jelas konsisten dan proposional				
	b. Tanda penggunaan normal				
Presentasi Informasi	7. Tata letak (<i>lay out</i>) a. Penempatan unsur tata letak sesuai pola				
	b. Pemisahan <i>scene</i> jelas				
	8. Tata letak mempercepat perpindahan <i>scene</i>				

	a. Penempatan latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan <i>button</i>				
	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar				
	c. Penempatan <i>button</i> normal				
	d. Spasi antar huruf normal				
Integrasi Media	9. Adanya kesinambungan media antara aspek pengetahuan dan keterampilan				
	10. Ilustrasi isi mampu mengungkapkan makna arti media ludo				
Artistik dan Estetika	11. Ilustrasi sampul				
	a. Menggambarkan isi/materi dan mengungkapkan karakter animasi sesuai materi				
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi sesuai				
	12. Huruf yang dipakai menarik dan mudah dibaca				
	a. Ukuran judul lebih dominan dibandingkan background dan nama pengembang				
	b. Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang				
	c. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf				
d. Warna tata letak baik dan memperjelas fungsi					
Fungsi Keseluruhan	13. Tanda penggunaan normal				
	14. Menampilkan pandangan (<i>center point</i>) yang baik				

3.4.4 Wawancara

Wawancara terhadap guru kelas V dan siswa SD Negeri 2 Jambudipa dilakukan untuk penelitian ini dengan menggunakan wawancara. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan menganalisis kurikulum dan lingkungan belajar.

Tabel 3.10 Instrumen Wawancara Guru

Instrumen wawancara pada guru termasuk dalam tahapan analisis yang dilakukan pada tahapan model ADDIE. Hal yang diwawancarai adalah mengenai mata pelajaran PPKn serta untuk mengetahui media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
1.	1	Kurikulum apa yang saat ini sedang digunakan Bapak/Ibu dalam pelaksanaan pembelajaran?
2.	2	Apa sajakah program semester dan program tahunan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar?
3.	3.	Berdasarkan pengalaman mengajar Bapak/Ibu, bagaimana dan seperti apa karakteristik dari siswa-siswa sekolah dasar kelas V?
4.	4.	Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran PPKn pada materi Tanggung Jawab siswa?
5.	5	Bagaimana karaktersitik minat bakat siswa kelas V di sekolah dasar terhadap pembelajaran PPKn?
6.	6	Bagaimana proses pembelajaran PPKn pada materi Tanggung Jawab siswa di sekolah dasar?
7.	7	Apa saja yang menjadi hambatan pada saat proses pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa di sekolah dasar?
8.	8	Apa metode yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa?
9.	9	Sumber belajar apa saja yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa?
10.	10	Apakah Bahan ajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa?
11.	11	Adakah penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa?
12.	12	Media Pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa?

13.	13	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa?
14.	14	Adakah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang sudah diterapkan di sekolah dasar khususnya dalam materi Tanggung Jawab Siswa?
15.	15	Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk permainan ludo digital untuk menunjang pembelajaran PPKn khususnya materi Tanggung Jawab siswa, apakah menurut Bapak/Ibu hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?

Tabel 3.11 Instrumen Wawancara Siswa

Instrumen wawancara pada siswa termasuk dalam tahapan analisis yang dilakukan pada tahapan model ADDIE. Hal yang diwawancarai adalah mengenai mata pelajaran PPKn serta untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam pembelajaran tersebut.

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
1.	1	Apakah kamu menyukai pelajaran PPKn?
2.	2	Apa alasan kamu (menyukai/tidak menyukai) pelajaran PPKn?
3.	3	Apa yang kamu ketahui tentang tanggung jawab?
4.	4	Bagaimana cara guru memberikan materi mengenai Tanggung Jawab dalam pelajaran PPKn?
5.	5	Apa sumber belajar yang biasa kamu gunakan saat belajar PPKn mengenai Tanggung Jawab siswa?
6.	6	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan PPKn materi Tanggung Jawab?
7.	7	Media pembelajaran apa yang guru gunakan saat sedang mengajar PPKn materi Tanggung Jawab?
8.	8	Apakah kamu senang dan tertarik dengan media pembelajaran yang guru gunakan?
9.	9	Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu inginkan saat sedang belajar di kelas?
10.	10	Hal apa yang membuat kamu semangat dan senang saat sedang belajar di kelas?
11.	11	Apakah kamu senang jika pembelajaran dikelas dilakukan sambil bermain?

12.	12	Apakah kamu senang jika belajar menggunakan teknologi/handphone/laptop?
-----	----	---

3.4.3.4 Angket Respons Hasil Media Pembelajaran oleh Guru dan Siswa

3.4.3.4.1 Angket Respons Guru

Agar mendapatkan penilaian terhadap media ludo digital yang sedang dikembangkan, diperoleh dengan menggunakan angket respon yang diberikan melalui penilaian guru. Untuk memastikan penilaian konsisten dengan hasil uji coba penggunaan guru sendiri, penilaian diberikan setelah guru menyelesaikan angket media Ludo digital. Angket tersebut mencakup penilaian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Angket Responsi Guru

Penilaian Guru	Aspek	Nomor	Jumlah
	Materi/isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
	Kebahasaan	11,12,13,14,15	5
	Media	16,17,18,19,20	5
Jumlah			20

Tabel 3.13 Angket Responsi Guru

Aspek	Pernyataan
Materi/isi	1. Kesesuaian KI dan KD
	2. Kelengkapan isi/materi pembelajaran
	3. Kesesuaian fakta
	4. Ketepatan konsep dan definisi
	5. Ketepatan istilah
	6. Ketepatan contoh
	7. Ketepatan gambar
	8. Menggunakan contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari
	9. Isi/materi mendorong rasa ingin tahu siswa
	10. Isi/materi menciptakan kemampuan bertanya
Kebahasaan	11. Bahasa mudah dimengerti
	12. Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	13. Menciptakan komunikasi interaktif

	14. Penyampaian pesan/informasi secara <i>visual</i> efektif dengan bantuan gambar
	15. Kemampuan mendorong berpikir kritis
Media	16. Kerapian tampilan papan pada media pembelajaran
	17. Penampilan unsur tata letak media memiliki kesesuaian serta konsisten
	18. Tampilan media pembelajaran menggambarkan isi/materi yang diajarkan
	19. Secara keseluruhan huruf dapat terbaca dengan baik
	20. Penyajian keseluruhan tampilan kreatif dan menarik

3.4.3.4.2 Angket Respons Siswa

Siswa menjawab angket penilaian ini dalam mengetahui penilaian media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa. Angket penilaian siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kriteria Angket Responsi Siswa

	Aspek	Nomor	Jumlah
Penilaian Siswa	Materi/isi	1,2,3,4,5,6,7	7
	Kebahasaan	8,9,10	3
	Media	11,12,13	3
Jumlah			13

Tabel 3.15 Angket Responsi Siswa

Aspek	Pernyataan
Materi/isi	1. Isi/materi dalam pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	2. Media pembelajaran menggunakan contoh-contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
	3. Media pembelajaran yang mudah diamati
	4. Media pembelajaran memuat keadaan kehidupan sehari-hari
	5. Media pembelajaran memuat isi/materi yang mendorong saya berpikir
	6. Media pembelajaran mendorong keingintahuan saya
	7. Media pembelajaran mendorong saya untuk bertanya
Kebahasaan	8. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami
	9. Gambar yang tertera mudah di pahami
	10. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti
Media	11. Tampilan media pembelajaran menarik

	12. Warna dalam media pembelajaran menarik
	13. Tulisannya mudah dibaca

3.5 Teknik Analisis Data

Informasi yang diperoleh dari evaluasi peserta dan ahli terhadap proses produksi media pembelajaran dianalisis menggunakan teknik analisis data. Data uji coba yang dilakukan kepada siswa sekolah dasar, evaluasi guru terhadap media pembelajaran diperoleh melalui angket yang dibuat dalam bentuk presentasi, dan hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pembelajaran diolah dengan menggunakan teknik analisis data. Metode analisis deskriptif kualitatif diterapkan dalam penelitian ini. Skala Likert yang dibuat oleh Rensis Likert merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data.

Skala Likert digunakan dalam pengembangan instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat individu atau kelompok mengenai produk yang dihasilkan. Rumusan skala Likert digunakan dalam presentasi, dan tampilannya seperti berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Gambar 3.2 Persentase Skala Likert

Sumber : Diadaptasi dari Bahrin, dkk (2018)

Berdasarkan hasil analisis akan diperoleh simpulan mengenai kelayakan media ludo digital dalam pembelajaran dengan interpretasi berikut:

Tabel 3.16 Interpretasi skor menurut Sugiyono

Tingkatan Pencapaian	Interpretasi
0%-25%	Sangat Kurang
26%-50%	Kurang
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat Baik

Tahapan dalam analisa data penelitian kualitatif meliputi tiga tahapan menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2019 hlm. 369), yaitu:

1. Reduksi Data

Dilakukan telaah data penelitian untuk merangkum hal yang penting dan memfokuskan pada hal pokok penelitian. Data yang dianalisis dapat memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan pengumpulan dan pengumpulan data selanjutnya oleh peneliti sesuai kebutuhan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan memberikan penjelasan deskripsi singkat, yang sering dipakai untuk menyajikan data penelitian dalam teks naratif. Dalam penelitian ini, data hasil verifikasi pengembangan media pembelajaran akan dihitung sebagai persentase, kemudian analisis data kualitatif akan dipergunakan untuk menggambarkan proses dan hasil verifikasi pengembang media ludo digital dalam pembelajaran.

3. Kesimpulan

Kesimpulan ini dilakukan agar menjawab dari rumusan masalah yang telah dirumuskan. Temuan-temuan yang diambil dari penelitian kualitatif ini merupakan hal baru dan belum pernah ditemukan sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran media ludo digital mata pelajaran PKn materi Tanggung Jawab siswa di sekolah dasar, kelayakan pengembangan media ludo digital, dan materi tanggung jawab siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan khususnya kelas V SD merupakan hasil akhir dari kegiatan ini. Kategorisasi kriteria interpretasi skor dapat digambarkan sebagai “sangat kurang” jika persentase perolehan antara 0% hingga 25%, “kurang” jika persentase perolehan antara 26% hingga 50%, “baik” jika persentase perolehan antara 51% dan 75%, dan “sangat baik” jika persentasenya antara 76% hingga 100%, menurut perhitungan berdasarkan Skala Likert. Ringkasan singkat mengenai temuan penelitian akan diberikan yang berdasar pada komentar atau pandangan dari para ahli yakni ahli media, bahasa, dan materi respon serta dari pengguna, seperti siswa dan guru.