

BAB III

METODE PENELITIAN

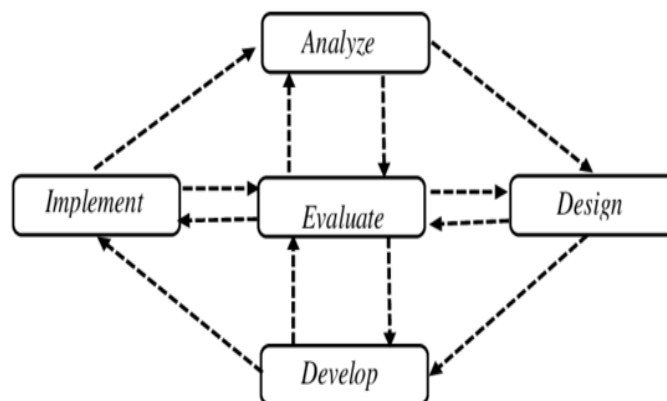
3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Tujuan dari metode penelitian D&D adalah untuk membuat dan menciptakan produk dan alat dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang sudah ada sehingga dapat bermanfaat untuk pendidik maupun peserta didik. Dalam penggunaan alat atau produk yang diciptakan, tentu telah melalui uji kelayakan dari beberapa ahli. Menurut Rich and Klein (2014) penelitian D&D bertujuan untuk menciptakan produk, alat instruksional maupun noninstruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya. Tahap dari penelitian D&D adalah analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Richey and Klein (2014) mengatakan bahwa penelitian D&D disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan alat berdasarkan atas analisis metodis pada suatu kasus yang spesifik. Pada teknik pengumpulan data penelitian D&D, dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif (*mixed methods research*).

Menurut Soenarto (dalam Tegeh, *et al.*, 2014) “penelitian pengembangan merupakan proses mengembangkan serta memvalidasi produk yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran. Produk ini dapat berupa media, alat, maupun strategi pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran dalam menguji suatu teori”. Penelitian ini mengembangkan sebuah rancangan media pembelajaran yang di uji kelayakannya oleh ahli serta di uji cobakan. Uji coba tersebut dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dalam memfasilitasi kegiatan memahami konsep pembelajaran PPKn di sekolah dasar dengan materi penerapan nilai-nilai dalam sila-sila Pancasila . Maka produk yang dihasilkan peneliti merupakan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* untuk siswa kelas V sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) memiliki kerangka kerja yang sistematis dan runut. (Rusdi, dalam Swasti, *et al.*, 2022) . Menurut Andreasen *et.al*, (dalam Rusdi, 2019) “peneliti dapat merancang dan mengembangkan 3 jenis produk yaitu, produk baru, desain produk yang ditingkatkan kualitasnya, dan desain produk platform”. Adapun untuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran diorama yang ditingkatkan kualitasnya dengan menambahkan fitur *QR Code* pada materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Adapun model pengembangan AADIE yang digunakan peneliti berdasarkan acuan yang dikembangkan oleh (Tegeh,*et al.*, 2013).



Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE Menurut Tegeh, et al., 2013

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan meliputi: analisis karakteristik sasaran, pengetahuan atau kompetensi sasaran, dan peralatan yang menunjang penggunaan media. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pengguna melalui observasi, wawancara kepada guru, dan penyebaran angket kepada siswa guna menganalisis karakteristik peserta didik serta permasalahan dalam pembelajaran PPKn. Peneliti juga menganalisis konten materi untuk mencapai tuntutan kompetensi yang dibutuhkan dengan cara menganalisis silabus, kompetensi dasar dan indikator ketercapaian kompetensi pada mata pelajaran PPKn. Selain itu peneliti juga

Silvia Agustini, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

menganalisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang nantinya akan digunakan untuk menunjang keberhasilan produk. Berdasarkan hasil data tersebut, akan dijadikan sebagai landasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan yang dilakukan meliputi: memindahkan informasi yang diperoleh dari fase analisis ke dalam bentuk dokumen. Pada tahap ini akan ditentukan desain materi, desain gambar, dan desain bentuk variasi media. Tahap desain media akan disesuaikan dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar dari mulai ukuran tulisan, bentuk, gambar, kombinasi warna, jenis tulisan dan lain sebagainya, agar media pembelajaran yang dibuat akan menarik perhatian peserta didik. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* ini dengan membuat *prototype* media terlebih dahulu kemudian menyusun *storyboard*, menyusun RPP dan menyusun ukuran media.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini desain yang telah dibuat akan dikembangkan menjadi sebuah produk berupa diorama berbantu kartu *QR Code*. Proses pengembangan dimulai dari pembuatan GBPM (Garis Besar Program Media), desain board diorama, kartu belajar, kartu Pancasila, buku panduan, dan komponen pengisi diorama. Pembuatan desain ini berdasarkan *prototype* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah desain media selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah membuat *board* diorama dan mencetak desain kartu belajar, kartu Pancasila, buku panduan, dan komponen pengisi diorama. Untuk komponen pengisi diorama selanjutnya akan melalui proses pengokohan menggunakan kertas duplex.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahapan ini, media yang telah dibuat oleh peneliti akan dilakukan validasi dari para ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah melakukan tahap validasi, peneliti akan mendapat penilaian atau uji validitas dari para ahli menggunakan lembar instrumen yang dirancang. Jika terdapat ketidaksesuaian yang disampaikan oleh para ahli maka peneliti akan memperbaikinya

terlebih dahulu hingga rancangan media layak untuk digunakan. Selanjutnya produk yang telah diperbaiki sudah dapat diimplementasikan kepada pendidik dan peserta didik, hasil rancangan media pembelajaran ini diterapkan dalam pembelajaran PPKn untuk mengetahui respon siswa dan guru dalam penerapan media pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam perancangan media pembelajaran ini. Pada tahap ini peneliti akan mengolah dan menguraikan data-data yang telah diperoleh, seperti: uji validitas dari para ahli, hasil implementasi penggunaan media pembelajaran tersebut, dan respon yang diberikan oleh pendidik maupun peserta didik.

3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam pengujian rancangan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* yaitu dengan ahli media dan ahli materi, partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ahli media merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yang merupakan pakar media yang akan menilai validasi media diorama berbantu kartu *QR Code*.
- b. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yang akan menilai kelayakan cakupan materi yang termuat dalam media diorama berbantu kartu *QR Code*.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yang merupakan pakar bahasa yang akan menilai validasi bahasa pada media diorama berbantu kartu *QR Code*.
- d. Guru kelas V di SDN Jelegong 01
- e. Peserta didik kelas V SDN Jelegong 01

Lokasi penelitian terhadap penggunaan media diorama berbantu kartu *QR Code* Adalah SDN Jelegong 01 dengan alamat: Jl.Talun, Jelegong, Kec. Rancaekek, Kab. Bandung Prov. Jawa Barat, Kode POS: 40951. Subjek yang

menjadi uji coba produk hasil penelitian adalah guru dan peserta didik kelas V Jelegong 01.

3.4 Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik tersebut diantaranya adalah:

a. Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data-data berupa informasi dari seorang narasumber yang didapatkan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Wawancara juga merupakan alat yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan fakta di lapangan sehingga memperoleh data yang menjadi bahan kajian penelitian. Pada penelitian ini dilakukan wawancara kepada guru walikelas V di Sekolah Dasar Negeri Jelegong 01 Rancaekek mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikannya media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk mendapatkan gambaran keadaan di lapangan sehingga data hasil observasi dapat menunjukkan fakta yang sebenarnya terjadi. Pada penelitian ini, observasi telah dilakukan pada saat kegiatan MBKM di SDN Jelegong 01 selanjutnya observasi akan dilakukan kembali pada tahap analisis dan hasilnya dituangkan dalam Garis Besar Program Media.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dari keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Dokumentasi merupakan sebuah teknik yang dilakukan dengan mengumpulkan bukti yang akurat selama proses

penelitian. Pada penelitian ini akan dilakukan dokumentasi saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media diorama berbasis *QR Code*.

d. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui uji kelayakan dengan memberikan instrumen angket kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket juga diberikan kepada walikelas dan peserta didik untuk mengetahui respon terhadap media diorama berbasis *QR Code*. Angket juga digunakan untuk menganalisis pandangan siswa terhadap pembelajaran PPKn dan kebutuhan siswa sebelum pengimplementasian media Diorama berbasis *QR Code*.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan serangkaian cara atau teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada penelitian. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan dan memperoleh data dan informasi yang valid mengenai media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Menurut Arikunto (dalam Riduwan dan Buditjahjanto., 2018) “instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga menjadi lebih mudah dan sistematis”. Pada penelitian ini akan menggunakan instrumen dilakukan dengan wawancara dan pengisian angket oleh pihak-pihak yang bersangkutan. Dalam pengumpulan data ini menggunakan instrumen penelitian, Instrumen penelitian data yang valid dalam kelayakan media pembelajaran diorama berbasis *QR Code* pada materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila pancasila menggunakan kuisisioner/angket dan wawancara.

Ada beragam metode yang bisa digunakan untuk memvalidasi produk dan menguji produk yang salah satunya bisa menggunakan penilaian ahli. Penilaian ahli ini dikenal secara populer sebagai salah satu bagian dari validasi produk. “Validitas kualitatif dilakukan sebagai upaya dalam pemeriksaan terhadap akurasi

dari hasil penelitian dengan menggunakan prosedur-prosedur tertentu.” Gibbs (dalam Creswell, 2016).

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian

No	DATA	Instrumen Penelitian	Teknik Penggumpulan Data
1.	Menganalisis karakteristik peserta didik serta permasalahan dalam pembelajaran PPKn, konten materi, serta kebutuhan perangkat keras dan lunak	Pedoman wawancara dan lembar angket	Wawancara dan angket
2.	Validasi media pembelajaran Diorama Berbasis <i>QR Code</i> pada Materi Penerapan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Sila-Sila Pancasila	Angket Validasi	<i>Judgement/expert riview</i>
3.	Respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran diorama berbasis <i>QR Code</i> pada Materi Penerapan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Sila-Sila Pancasila	Angket Respon	Angket pernyataan dalam skala likert

1. Lembar Wawancara Guru

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yakni dengan mewawancarai guru kelas V SD. Tujuan dari pelaksanaan wawancara ini adalah untuk menganalisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikannya media pembelajaran yang digunakan sebagai

pendukung proses pembelajaran. Berikut merupakan pedoman yang dilakukan dalam proses wawancara:

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru

NO	PERTANYAAN
1.	Berdasarkan pengalaman mengajar Ibu/Bapak, bagaimana karakteristik siswa sekolah dasar kelas V?
2.	Kurikulum apa yang saat ini sedang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pelaksanaan pembelajaran?
3.	Bagaimana proses pembelajaran PPKn pada materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
4.	Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
5.	Apa saja yang menjadi hambatan atau masalah saat proses pelaksanaan pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
6.	Metode apa yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
7.	Sumber belajar apa saja yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
8.	Apakah sumber belajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
9.	Adakah penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan Pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
10.	Media pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?

11.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses pelaksanaan pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?
12.	Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk diorama berbasis <i>QR Code</i> untuk menunjang pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila, apakah menurut Ibu/Bapak hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?

2. Lembar Angket Kebutuhan Siswa

Lembar angket akan dibagikan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari pembagian angket ini adalah untuk menganalisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikannya media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Berikut merupakan pedoman yang dilakukan untuk angket

Tabel 3. 3 Angket Kebutuhan Siswa

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran PPKn?		
2.	Apakah menurut kamu pembelajaran PPKn perlu diterapkan di kelas V SD?		
3.	Apakah saat pembelajaran PPKn kamu menggunakan buku TEMA untuk belajar?		
4.	Apakah menurut kamu pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai Pancasila sulit untuk dipahami?		
5.	Apakah kamu sudah memahami materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila?		
6.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi penerapan nilai-nilai Pancasila?		
7.	Apakah kamu membutuhkan media yang lebih inovatif untuk pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai		

Silvia Agustini, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

	Pancasila?		
8.	Apakah kamu ingin belajar PPKn menggunakan teknologi seperti <i>QR Code</i> ?		
9.	Apakah kamu setuju jika media pembelajaran diorama berbasis <i>QR Code</i> pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila digunakan sebagai media pembelajaran PPKn?		
10.	Menurutmu apakah media pembelajaran diorama berbasis <i>QR Code</i> ini dapat meningkatkan minat kamu dalam belajar?		
11.	Apakah kamu setuju jika media diorama berbasis <i>QR Code</i> ini dilakukan secara berkelompok?		

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik, kebutuhan media, hingga kurikulum yang dipakai di sekolah. Pada pelaksanaan observasi ini akan diperoleh data mengenai Garis Besar Program Media (GBPM).

Tabel 3. 4 Matriks GBPM

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Garis Besar Program Media (GBPM)	Tujuan Pembelajaran
		Pokok Materi
		Sub Pokok Materi

4. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media dinilai oleh validator yang memiliki keahlian media untuk memvalidasi media dari produk yang akan dihasilkan oleh peneliti. Hal yang akan dinilai oleh ahli media disini terkait dengan segi desain dari media permainan diorama berbasis *QR Code*. Lembar instrumen validasi media ini akan digunakan saat peneliti melakukan penelitian pada tahap development atau pengembangan. Berikut merupakan lembar penilaian media:

Silvia Agustini, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media
(Modifikasi BSNP, 2017)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Desain Isi	<i>Visiable</i> (mudah dilihat)	1
		<i>Interesting</i> (menarik)	4
		<i>Simple</i> (sederhana)	3
		<i>Usefull</i> (bermanfaat bagi pelajar)	2
		<i>Accurate</i> (benar dan tepat sasaran)	5,6
		<i>Structured</i> (terstruktur dan runtut)	7
2.	Ukuran	Ukuran media	8
	Format	Keterbacaan media	9
	Media	Kejelasan dalam penyajian gambar dan tulisan	10
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf	11
3.	Desain Simbol	Komponen sesuai dengan konteks materi	12
		Keserasian antara warna <i>background</i> dengan huruf	13,14
		Pemilihan komponen mendukung penjelasan materi	15
		Pemilihan kualitas gambar	16
		Media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i> memuat materi tentang penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila pancasila	17
		Keteraturan desain media	18
		Ketahanan media dalam jangka panjang	19,20
Kemudahan penggunaan media	21		

5. Angket Validasi Materi

Silvia Agustini, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Lembar angket validasi materi digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada Mata pelajaran PPKn khususnya pada materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Lembar angket validasi ini akan diisi oleh dosen ahli pada materi Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Berdasarkan hasil validasi materi ini, peneliti akan memperoleh data untuk mengetahui kelayakan penggunaan media diorama berbantu kartu QR Code pada materi pembelajaran PKn, serta memperoleh saran dari validator untuk mendapatkan revisi terhadap materi pembelajaran yang telah dirancang. Berikut merupakan instrumen penilaian untuk validasi ahli materi.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi
(Modifikasi BSNP., 2017)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	Kesesuaian dengan KD	1
		Kesuaian Indikator yang ingin dicapai	2
		Pemilihan gambar dalam media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i> sesuai dengan materi	3
2.	Keakuratan Materi	Soal-soal sesuai dengan indikator pembelajaran	4
		Keakuratan materi	5
		Pemilihan bahasa	6
		Penggunaan bahasa baku	7
		Penggunaan bahasa baku Soal-soal sesuai dengan indikator pembelajaran	8
3.	Kemutakhiran Isi	Kemutakhiran materi	9
		Kejelasan informasi	10
		Kedalaman materi sesuai dengan tingkat berpikir kritis anak usia SD	11

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM
SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

6. Lembar Angket Validasi Bahasa

Lembar angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui penggunaan bahasa pada media pembelajaran yang telah dikembangkan . Adapun penilaian terhadap kebahasaan media ini dimodifikasi dari (BSNP, dalam Azizah dan Budijastuti, 2021) . Berikut merupakan instrument penilaian untuk ahli validasi bahasa.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa
(BSNP, dalam Azizah dan Budijastuti, 2021)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kebahasaan	Informatif	1
		Komunikatif	2,3,4,5
		Sesuai dengan taraf berpikir	6,7
		Sesuai dengan kaidah kebahasaan	8,9

7. Lembar Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan dan penilaian guru mengenai media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* yang telah dirancang oleh peneliti. Angket ini akan diberikan pada guru wali kelas V SDN Jelegong 01 setelah pelaksanaan implementasi produk diuji cobakan. Berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian guru, peneliti akan mendapatkan data terhadap penilaian produk yang telah dirancang. Berikut merupakan instrumen angket penilaian yang akan diberikan pada guru:

Tabel 3 8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

(Diadaptasi dari Arsyad, dalam Valiska., 2016)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kesesuaian media diorama	Kesesuaian materi pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan tujuan	2

Silvia Agustini, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

	berbantu kartu <i>QR Code</i>	pembelajaran	
		Kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa	3,4
		Penyajian materi dalam media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i>	5,6
2.	Penyajian media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i>	Manfaat media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i>	7,8,9,10,11
		Tampilan media diorama berbantu kartu QR Code	12,13,14
		Desain media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i>	15,16,17

8. Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan diberikan kepada siswa kelas V Jelegong 01 yang ikut serta dalam implementasi media pembelajaran permainan ular tangga. Angket ini diberikan pada tahap implementasi setelah peserta didik melakukan uji coba dalam pembelajaran. Melalui hasil dari pemberian angket ini, peneliti akan mendapatkan data mengenai tanggapan dan penilaian peserta didik terhadap produk yang telah di rancang. Berikut merupakan instrumen angket respon siswa:

Tabel 3 9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

(Diadaptasi dari Arsyad, dalam Valiska., 2016)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kesesuaian media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i>	Kesesuaian materi pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2
		Kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa	3
		Penyajian materi dalam media diorama berbantu kartu <i>QR Code</i>	4
2.	Penyajian media	Manfaat media diorama berbantu	5,6,7,8

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM
SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

	diorama berbantu kartu QR Code	kartu QR Code	
		Tampilan media diorama berbantu kartu QR Code	9,10,11
		Desain media diorama berbantu kartu QR Code	12,13

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah secara analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, data yang diperoleh merupakan hasil dari penilaian ahli media, ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Untuk memperoleh data kualitatif dikelola menggunakan teknik Miles dan Huberman (Sugiono, 2013) (dalam Kania, 2019) yang terdiri atas empat tahap yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk data kuantitatif dikelola menggunakan menggunakan skala likert (dalam, Mulyono., 2021). Pada skala likert pernyataan disajikan secara sederhana dengan memberikan tanggapan terhadap pernyataan dengan memilih salah satu dari sangat baik (SB), baik (B), kurang baik (KB), atau sangat kurang baik (SK).

Tabel 3. 10 Skoring Skala Likert

Penilaian	SB (Sangat Baik)	B (Baik)	KB (Kurang Baik)	SKB (Sangat Kurang Baik)
Skor	4	3	2	1

Selain menggunakan skala likert, pada penelitian ini digunakan pula skala Guttman. Skala ini dipilih karena peneliti ingin mengukur satu dimensi saja yang diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik dengan memilih “YA” atau “TIDAK”. Skala Guttman dibuat dengan skor tertinggi satu dan terendah nol (Guttman dalam Mulyono, *et al.*, 2004).

Skor yang didapat dari hasil pengolahan data dijumlahkan dan dirubah dalam bentuk persentase dengan membagi skor ideal dari setiap masing-masing angket, menggunakan rumus berikut:

Silvia Agustini, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

$$P = \frac{s}{N} \times 100\% \quad \text{atau} \quad \text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

(Purwanto,2013)

Keterangan:

P = Presentase

S = Jumlah skor yang di dapatkan

N = Jumlah skor ideal

Kemudian hasil dari validasi tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif mengacu pada kriteria interpretasi skor. Maka peneliti memperoleh hasil perhitungan persentase yang ditafsirkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Interpretasi Skor

(Arikunto, dalam Riduwan dan Buditjahjono, 2018)

No.	Presentase	Kriteria Interpretasi
1.	<54%	Kurang Layak
2.	55%-75%	Cukup Layak
3.	76%-85%	Layak
4.	86%-100%	Sangat Layak

Data yang telah diinterpretasikan dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel merupakan hasil dari penelitian perancangan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* yang telah dilakukan. Penelitian ini menjelaskan hasil secara perkataan dengan melihat hasil dari deksripsi persentase, serta menjelaskan situasi dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media diorama berbantu kartu *QR Code*. Dari data yang diperoleh dengan skor persentase maka akan diketahui jika skor yang dihasilkan 76% - 100% maka hasil penelitian disebut layak atau sangat layak, sehingga memberikan kesimpulan bahwasanya perancangan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* layak untuk digunakan pada pelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila kelas V sekolah dasar.

Silvia Agustini, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA

BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

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