

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode atau desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Design and Development* (D&D). Menurut Richey and Klein (2014) penelitian D&D bertujuan untuk menciptakan produk, alat instruksional maupun noninstruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya. Metode pengumpulan data penelitian D&D dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau kualitatif (*mixed methods research*). Tahapan penelitian D&D adalah analisis, perencanaan, penciptaan, dan evaluasi.

Ada dua kategori penelitian D&D, yaitu 1) Penelitian produk dan alat,. 2) Penelitian model. Kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi produk dan alat. Pada penelitian ini dikembangkan desain media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* dan diuji coba kelayakannya oleh para ahli. Uji kelayakan ini dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian media pembelajaran dalam mendorong kegiatan pemahaman konsep pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam. Maka produk yang dihasilkan peneliti merupakan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Untuk prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Rusdi (2018) yang memuat lima tahapan yakni, *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Adapun tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

a. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis ini digunakan untuk mencari informasi terkait masalah dan kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian yang akan dilakukan, sehingga dalam tahap analisis terdapat 4 kegiatan penting yaitu :

1. Analisis Kurikulum

Pada tahapan ini yang dilakukan yaitu analisis pembelajaran formal yang sesuai dengan aspek kebutuhan kurikulum sekolah yaitu kurikulum nasional, kurikulum lokal, dan kurikulum tingkat satuan pendidikan ataupun kurikulum khusus yang diperuntukan pada siswa tertentu.

2. Analisis Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu analisis wawasan, keterampilan, perilaku, dan aspek lainnya. Analisis karakteristik siswa disini juga dapat mencakup minat, bakat, keterbatasan, dan keunggulan individual.

3. Analisis Lingkungan Belajar

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu analisis lingkungan belajar yang dimana tentang bagaimana budaya belajar di sekolah dan 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.

4. Analisis Materi

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu analisis materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang ada pada kurikulum sekolah tersebut. Pada tahap ini juga akan dilakukan analisis mengenai konten materi sesuai dengan tuntutan siswa di sekolah tersebut.

b. Tahap *Design* (Desain)

Dalam tahapan ini, ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu:

1. Menentukan tim pengembang. Pada tahap ini akan melibatkan banyak orang yang dimana disesuaikan dengan peran dan tugasnya masing masing. Tim pengembang ini dilakukan agar dapat saling berdiskusi mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dihasilkan.
2. Menentukan sumber daya yang dibutuhkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menentukan apa aja dibutuhkan dalam media yang dikembangkan nantinya.
3. Menyusun jadwal pengembangan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyusun jadwal pengembangan media yang akan dilakukan agar nantinya produk yang dihasilkan dapat sesuai yang diharapkan.

4. Memilih dan menentukan cakupan, struktur dan urutan materi atau pesan pembelajaran. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menentukan batasan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Pembuatan storyboard. Pada pembuatan storyboard yaitu mengenai Pesan yang disampaikan dalam setiap halaman tampilan harus memiliki makna yang jelas sesuai tujuan pengembangan dan keinginan perancang serta pengembang.
6. Menentukan spesifikasi produk. Pada tahap ini yaitu produk yang dikembangkan harus dapat menyesuaikan kebutuhan kontekstual dengan memiliki spesifikasi tertentu seperti analisis kebutuhan, ketersediaan sumber, orientasi pengembangan produk dan tujuan produk yang akan dikembangkan
7. Membuat *prototype* produk. *Prototype* adalah desain awal produk yang dirancang dan menjadi contoh terhadap produk yang sesungguhnya.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses dan tahapan pembuatan produk yang telah dirancang. Adapun validasi yang dilakukan:

1. Validasi Ahli, yaitu produk yang dikembangkan harus divalidasi oleh para ahli untuk mendapatkan saran terhadap produk yang dikembangkan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi memiliki faktor evaluasi formatif dalam wujud evaluasi satu-satu dan uji coba lapangan. Evaluasi satu-satu adalah bagian dari evaluasi formatif yang dicoba pada pengembangan produk.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan melakukan setelah uji coba produk dengan memerhatikan pendapat dari ahli seperti ahli media, ahli materi, pengguna.

Adapun melalui langkah pengembangan ADDIE yang mengacu pada Rusdi (2018) yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk disesuaikan dengan media yang dikembangkan sebagai berikut:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis digunakan untuk mencari informasi terkait masalah dan kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian yang akan dilakukan, sehingga dalam tahap analisis terdapat 4 kegiatan penting yaitu :

1. Analisis Kurikulum

Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan observasi mengenai kurikulum seperti apa yang digunakan di sekolah tersebut khususnya di kelas IV. Tahap ini bertujuan agar materi yang disampaikan pada media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut.

2. Analisis Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis karakteristik siswa kelas IV Sekolah dasar dengan melakukan wawancara dengan guru dan membagikan angket wawancara kepada siswa kelas IV agar nantinya media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3. Analisis Lingkungan Belajar

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis bagaimana lingkungan belajar dengan melakukan wawancara dengan guru dan membagikan angket wawancara kepada siswa kelas IV serta observasi di sekolah yang dimana bertujuan untuk mengetahui bagaimana sekolah tersebut melakukan pembelajaran setiap harinya terutama di kelas IV pada sekolah tersebut.

4. Analisis Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IV yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan oleh guru dan agar media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan materi di kelas IV Sekolah Dasar.

b. Tahap *Design* (Desain)

Dalam tahapan ini, ada beberapa hal yang harus dilakukan yakni:

1. Menentukan tim pengembang. Pada tahap akan akan ditentukan tim pengembang yang terdiri dari pengembang utama, validator ahli materi, dan validator ahli media (kegrafikan)
2. Menentukan sumber daya yang dibutuhkan. Pada tahap ini akan ditentukan sumber daya apa saja yang dibutuhkan dalam proses desain media.
3. Menyusun jadwal pengembangan. Pada tahap ini akan dilakukan menyusun jadwal pengembangan media yaitu:

Tabel 3. 1 Jadwal Pengembangan

Waktu	Kegiatan
November	Pembuatan GBPM, Naskah Aturan Permainan, Modul, Bahan Ajar, LKPD, Evaluasi, dan Rubrik
November	Pembuatan Media
Desember	Pembuatan Media
Desember	Tahap Validasi Ahli Media dan Materi
Desember	Tahap Implementasi dan Evaluasi

4. Memilih dan menentukan cakupan, struktur dan urutan materi atau pesan pembelajaran. Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat modul dan bahan ajar.
5. Pembuatan storyboard. Pada tahap ini yang akan dilakukan yaitu dengan membuat GBPM (Garis Besar Program Media), naskah aturan permainan, *storyboard* kartu materi dan kartu soal.
6. Menentukan spesifikasi produk. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu menentukan platform yang digunakan, membuat animasi gambar yang akan ditampilkan pada media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code*, dan konten materi yang akan dikembangkan pada media.
7. Membuat prototype produk. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu membuat desain awal media yang akan dikembangkan.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses dan tahapan pembuatan produk yang telah dirancang. Adapun validasi yang harus dilakukan yaitu:

1. Validasi Ahli

Pada pengembangan media ini akan ada dua validasi yaitu ahli media dan materi. Validasi akan dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi yang berupa skala penilaian dan diberikan kepada ahli media dan materi yang dikembangkan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini yang akan dilakukan yaitu:

1. Uji coba lapangan yaitu dengan cara melakukan pengimplementasian kepada pengguna untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak atau belum.
2. Respon pengguna yaitu dengan membagikan angket respon kepada guru dan siswa agar mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak atau belum.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti Tahapan akhir yaitu evaluasi menurut peneliti yang akan dilakukan yakni dengan adanya pembagian angket 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 Data

Instrumen data digunakan untuk peneliti dapat memperoleh validasi data mengenai media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code*. Pengumpulan dilakukan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Instrumen Data

No	Data	Pengumpulan Data	Instrumen	Pengolahan Data

1.	Analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan materi	Wawancara Angket Wawancara Observasi	Lembar wawancara dan Lembar Angket Wawancara	Kualitatif
2.	Validasi Media dan Materi	Angket	Lembar Angket Validasi	Kategorisasi Kelayakan
3.	Respon Pengguna (Guru dan Siswa)	Angket	Lembar Angket Respon	Kategorisasi Respon

3.4 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan serangkaian cara atau teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada penelitian. Untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket yang dimana akan menunjang dalam penelitian yang dilakukan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk menghimpun dan memperoleh data pada saat penelitian agar dapat mempermudah peneliti dalam mengolah data. Beberapa instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Lembar Wawancara Guru

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yakni dengan mewawancarai guru kelas IV 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. 3 Lembar Wawancara Guru

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
----	------------	-----------------

1.	1.	Untuk di sekolah Ibu/Bapak, kurikulum apa yang digunakan di sekolah Ibu/Bapak?
2.	2	Berdasarkan pengalaman mengajar Ibu/Bapak, bagaimana karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas IV?
3.	3	Bagaimana proses pembelajaran pembelajaran IPS di kelas IV SD?
4.	4	Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam?
5.	5.	Apa saja yang menjadi hambatan atau masalah saat pembelajaran IPS?
6.	6	Metode apa yang digunakan saat pembelajaran IPS?
7.	7	Media pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam?
8	8.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS materi kenampakan alam?
9.	9.	Apakah sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam?
10.	10.	Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk ular tangga berbasis <i>QR Code</i> untuk menunjang pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam, apakah menurut Ibu/Bapak hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?

2. Lembar Observasi

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan peneliti menggali informasi bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* kelas IV sekolah dasar. Pada pelaksanaan observasi ini peneliti akan memperoleh data mengenai Garis Besar Program Media (GBPM) dan *prototype* produk. Peneliti juga ditunjang dengan adanya lembar observasi pembelajaran yang digunakan untuk mengumpulkan data, yakni sebagai berikut:

Yuga Fibra Nurhakim, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS QR CODE PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3. 4 Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Garis Besar Program Media (GBPM)	Tujuan Pembelajaran Umum dan Khusus
		Pokok Materi
No.	Aspek yang diamati	Indikator
2.	<i>Prototype</i> Produk	Format Media
		Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>
		Naskah Aturan dalam Bermain Permainan Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>

3. Lembar Angket

Angket yaitu berbentuk kuesioner yang dipakai untuk mengumpulkan data yang dimana meminta narasumber atau partisipan menjawab pernyataan atau pertanyaan tertulis ataupun untuk menentukan penilaian dari pengguna. Selanjutnya dalam penelitian ini pengumpulan dari data angket berdasarkan kepada pengembangan media pembelajaran ular tangga *QR Code* dalam pembelajaran.

a. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli 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 ular tangga berbasis *QR Code*. Lembar instrumen validasi media ini akan digunakan saat peneliti melakukan penelitian pada tahap development atau pengembangan. Berikut merupakan lembar penilaian ahli media yang merujuk pada BSNP 2017 yang telah dimodifikasi.

Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Media	Ukuran Format Media	1,2,3,4,5	5
	Desain Bagian Simbol dalam Media Pembelajaran Ular Tanga Berbasis <i>QR Code</i>	6,7,8,9,10	5
	Desain Bagian Materi/Isi	11,12,13,14	4
Jumlah			14

Tabel 3. 6 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Ukuran Format Media	1. Ukuran media pembelajaran ular tanga berbasis <i>QR Code</i> sudah sesuai
	2. Ukuran dadu sudah sesuai
	3. Ukuran pion sudah sesuai
	4. Desain pion menarik
	5. Naskah aturan permainan sudah sesuai
Desain Bagian Simbol dalam Media pembelajaran ular tanga berbasis <i>QR Code</i>	6. Ilustrasi gambar orang bertanya menarik
	7. Ilustrasi gambar ular dan tangga menarik
	8. Menampilkan pandangan (<i>center point</i>) yang baik
	9. Warna papan ular tangga menarik
Desain Bagian Materi/Isi	10. Keseimbangan tata letak gambar dan nomor
	11. Penempatan judul sudah sesuai
	12. Pemakaian variasi huruf sederhana

Yuga Fibra Nurhakim, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS QR CODE PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

13. Kartu <i>QR Code</i> dapat digunakan dan sudah sesuai
14. Mampu mengungkapkan makna arti media pembelajaran ular tangga berbasis <i>QR Code</i>

b. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi materi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan materi pada media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada materi kenampakan alam kelas IV SD. Berdasarkan Hasil validasi materi ini, akan diperoleh data untuk mengetahui kelayakan isi materi dan memperoleh saran dari validator untuk mendapatkan revisi terhadap materi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Indikator yang digunakan merujuk pada BSNP 2017 yang telah dimodifikasi.

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Materi

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Materi/Isi	Kesesuaian Materi dengan Topik dan CP	1,2,3,4,	4
	Keakuratan Materi	5, 6,7,8,9,10	6
	Kemutakhiran Isi/Materi	11,12,13	3
	Mendorong Rasa Ingin Tahu	14	1
Jumlah			14

Tabel 3. 8 Angket Penilaian Kelayakan Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
---------------------	-----------------

Kesesuaian Materi dengan Topik dan CP	1. Kelengkapan isi/materi
	2. Keluasan isi/materi
	3. Kedalaman isi/materi
	4. Keakuratan konsep dan definisi
Keakuratan Materi	5. Keakuratan fakta dan data
	6. Keakuratan contoh dan kasus
	7. Keakuratan istilah
	8. Ketepatan notasi, symbol, dan ikon
	9. Keakuratan acuan pustaka
	10. Kesesuaian materi dengan perkembangan muatan lokal
Kemutakhiran Isi/Materi	11. Contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari
	12. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
	13. Kemutakhiran pustaka
Mendorong Rasa Ingin Tahu	14. Mendorong rasa ingin tahu

c. Lembar Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan dan penilaian guru mengenai media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* yang telah dirancang oleh peneliti. Angket ini akan diberikan pada guru wali kelas IV. 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 3.9 Kriteria Penilaian Respon Guru

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

Tabel 3.10 Angket Respon Guru

Aspek	Pernyataan
Materi/Isi	1. Kesesuaian CP pada kurikulum merdeka
	2. Kelengkapan isi/materi pembelajaran
	3. Kesesuaian fakta
	4. Ketepatan konsep dan definisi
	5. Ketepatan contoh
	6. Ketepatan gambar
	7. Isi/materi mendorong rasa ingin tahu siswa
	8. Isi/materi menciptakan kemampuan bertanya
Kebahasaan	9. Bahasa mudah dimengerti
	10. Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	11. Menciptakan komunikasi interaktif
	12. Penyampaian pesan/informasi secara <i>visual</i> efektif dengan bantuan gambar
	13. Kemampuan mendorong berpikir kritis
Kegrafikan	14. Kerapian tampilan papan pada media pembelajaran
	15. Penampilan unsur tata letak media memiliki kesesuaian serta konsisten
	16. Tampilan media pembelajaran menggambarkan isi/materi yang diajarkan
	17. Secara keseluruhan huruf dapat terbaca dengan baik

18. Penyajian keseluruhan tampilan kreatif dan menarik

d. Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan diberikan kepada siswa kelas IV SD yang ikut serta dalam implementasi media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code*. 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 instrument angket respon siswa:

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Respon Siswa

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

Tabel 3.12 Angket Respon 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 isi/materi yang mendorong saya berpikir
	5. Media pembelajaran mendorong keingintahuan saya
	6. Media pembelajaran mendorong saya untuk bertanya
	Kebahasaan
	8. Gambar yang tertera mudah di pahami

	9. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti
Kegrafikan	10. Tampilan media pembelajaran menarik
	11. Warna dalam media pembelajaran menarik
	12. Tulisannya mudah dibaca

e. Lembar Angket Wawancara Kebutuhan Siswa

Lembar angket wawancara akan dibagikan kepada siswa kelas IV 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 wawancara kebutuhan siswa.

Tabel 3.13 Angket Wawancara Kebutuhan Siswa

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
1.	1	Apakah kamu menyukai pelajaran IPS?
2.	2	Apa alasan kamu (meyukai/tidak menyukai) pelajaran IPS?
3.	3	Apa yang kamu ketahui tentang kenampakan alam?
4.	4	Bagaimana cara guru memberikan materi mengenai kenampakan alam?
5.	5.	Media pembelajaran seperti apa yang guru gunakan saat sedang mengajar IPS materi kenampakan alam?
6.	6.	Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu inginkan saat sedang belajar di kelas?
7.	7.	Apakah kamu senang dan tertarik dengan media pembelajaran yang guru gunakan?
8.	8.	Hal apa yang membuat kamu semangat dan senang saat sedang belajar di kelas?
9.	9.	Apakah kamu senang jika pembelajaran dikelas dilakukan sambil bermain?

3.6 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 teknik pengumpulan data yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, dan respon guru yaitu menggunakan skala likert (Mulyono,2013). 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 (SKB).

Tabel 3.14 Skoring Skala Likert

Penilaian	SB	B	KB	SKB
	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	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 respon siswa 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:

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

(Purwanto,2013)

Keterangan:

P = Presentase

S = Jumlah skor yang di dapatkan

N = Jumlah skor ideal

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

Yuga Fibra Nurhakim, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS QR CODE PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

berikut:

Tabel 3.15 Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
$\leq 50\%$	Kurang Layak

Data yang telah diinterpretasikan dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel merupakan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *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 pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* layak. Dari data yang diperoleh dengan skor persentase maka akan diketahui jika skor yang dihasilkan 76% - 85% maka hasil penelitian disebut layak dan jika skor 86%-100% maka hasil penelitian disebut sangat layak, sehingga memberikan kesimpulan bahwasanya pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* layak atau sangat layak digunakan pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar.