

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) pada penelitian ini. Metode ini berfokus menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji efektifitas dari produk tersebut (Bentriska & Suprijono, 2022, hlm. 8). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan pada tahun 1990an. Sezer (dalam Rayanto & Sugianti, 2020) menyebutkan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menitikberatkan pada analisis menyeluruh terhadap komponen yang saling terkait dan berpengaruh. Puspita dkk., (2021) menjelaskan lima tahapan model ADDIE menurut Branch (2009) yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Berikut gambar Model pengembangan ini



Gambar 3. 1 Alur Model ADDIE

Branch (2009)

Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method*, yaitu kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data yang lebih komprehensif yakni menggabungkan antara pengembangan (R&D) dengan desain pre-eksperimental. Pendekatan kualitatif digunakan pada tahap analisis kebutuhan dalam mengamati kondisi lapangan. Sedangkan pendekatan kuantitatif diterapkan dalam validasi ahli dan uji efektivitas media melalui angket karakter berkebhinekaan global yang dianalisis secara statistik. Berdasarkan gambar 3.1 model yang digunakan oleh peneliti yaitu ADDIE dengan penjelasan berikut: 1) *Analyze*, yakni peneliti melihat secara langsung fakta dan kondisi di lapangan, salah satu diantaranya adalah

penggunaan media yang dipakai ketika pembelajaran. 2) *Design*, peneliti merumuskan rancangan mengenai media yang akan dikembangkan seperti materi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 3) *Development*, peneliti membuat produk pembelajaran berupa aplikasi, kemudian pelaksanaan validasi ahli materi dan ahli media sebagai bentuk penentuan layak digunakan atau tidak. 4) *Implementation*, yakni tahap dimana peneliti melaksanakan uji coba pada partisipan penelitian. 5) *Evaluation*, ini adalah tahap akhir yaitu memperbaiki media agar lebih optimal dalam penggunaannya berdasarkan evaluasi validator dan partisipan penelitian. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena memiliki beberapa keunggulan yaitu model ini memberikan suatu kerangka yang terorganisir dan terencana untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Model ADDIE juga fleksibel diterapkan dalam berbagai konteks dan jenis pembelajaran serta populer digunakan dalam penelitian pengembangan.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan model One Group Pretest-Posttest Design.

$$O_1 \rightarrow x \rightarrow O_2$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

O1 = Pretest

O2 = Posttest

X = Perlakuan

Pelaksanaan desain ini yakni dengan memberikan lembar pretest kepada satu kelompok sebagai bentuk penilaian awal, kemudian diberi perlakuan media dan diakhiri dengan pemberian lembar posttest untuk melihat dampak dari perlakuan. Tahapan Desain penelitian One Group Pretest-Posttest sesuai dengan pendapat Borg & Gall (dalam Setyosari, 2016) yaitu: (1) Pelaksanaan Pretest untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan diberikan; (2) Pemberian perlakuan; (3) Pelaksanaan Posttest untuk melihat dampak perlakuan terhadap variabel terikat. Dalam

penelitian ini, Pretest-Posttest yang diberikan berupa lembar angket untuk mengukur peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global.

3.3 Variabel Penelitian

Segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan, termasuk faktor-faktor dalam fenomena yang akan diteliti disebut variabel penelitian (Setyosari, 2016a). Berdasarkan fungsinya, variabel penelitian diklasifikasikan menjadi 2 bagian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.3.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah faktor yang diperkirakan menjadi penyebab perubahan dalam hasil penelitian (Setyosari, 2016a). Dalam penelitian ini, variabel yang mempengaruhi adalah media SUBUYA yang kemudian memberikan dampak terhadap variabel terikat.

3.3.2 Variabel Terikat

Variabel bebas adalah faktor yang diperkirakan menjadi penyebab perubahan dalam hasil penelitian (Setyosari, 2016a). Dalam penelitian ini, variabel yang mempengaruhi adalah media SUBUYA yang kemudian memberikan dampak terhadap variabel terikat.

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Perencanaan

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah mencari, mengambil lalu menelaah topik yang menjadi permasalahan dalam penelitian. Kemudian menentukan sekolah mana yang sesuai dengan kriteria dari permasalahan yang ditemukan. Setelah mendapatkan sekolah yang akan dituju, peneliti melakukan kunjungan bertujuan untuk mendapatkan informasi sarana dan prasarana, jumlah siswa, dan kurikulum yang diterapkan, serta melihat kondisi siswa secara langsung saat proses pembelajaran.

3.4.2 Pelaksanaan ADDIE

Tahapan penelitian model ADDIE ialah sebagai berikut.

1. *Analyze*

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi pemasalahan yang terjadi melalui beberapa tahapan yaitu dengan menganalisis studi literatur dan melakukan analisis kondisi yang terjadi di lapangan. Setelah mendapatkan hasil identifikasi membuat rumusan masalah yang menjadi dasar dari penelitian ini.

1) Studi Literatur

Pada kegiatan ini peneliti mencari dan mengumpulkan data informasi dan kajian teori yang mendukung melalui beberapa rujukan seperti jurnal ilmiah, buku dan artikel relevan. Selain itu peneliti juga menelisik penelitian sebelumnya terkait dengan topik yang sedang diteliti berupa pengembangan media, isi konten, pendidikan karakter, dan karakter berkebhinekaan global serta aspek-aspek lain.

2) Studi Lapangan

Setelah melakukan studi literatur, peneliti mengidentifikasi, mengumpulkan dan menganalisis data serta informasi yang diserap dari objek penelitian berupa analisis kurikulum, konten, sumber daya dan lingkungan belajar serta analisis karakter berkebhinekaan global. Proses ini dilakukan untuk mendalami masalah yang terjadi, terutama upaya penguatan karakter siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang di sesuaikan dengan kondisi di lapangan. Melalui analisis yang komprehensif, peneliti berusaha menemukan solusi yang efektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan mendukung peningkatan karakter siswa.

2. *Design*

Tahap ini merupakan tahapan membuat rancangan media, didasari dari tahapan sebelumnya yang telah dilakukan. Dalam hal ini, peneliti memerhatikan berbagai tahapan diantaranya sebagai berikut.

1) Penyusunan Materi

Peneliti melakukan penyusunan materi yang akan dijadikan isi konten pembelajaran dalam media dengan memerhatikan capaian pembelajaran dan disesuaikan dengan indikator karakter berkebhinekaan global agar struktur dan isi konten mudah dipahami.

2) Pembuatan *Flowchart*

Pada tahap ini *Flowchart* dibentuk untuk menggambarkan rangkaian media yang akan dikembangkan mulai dari proses perencanaan dan pengorganisasian materi, hingga langkah-langkah implementasi dalam pembelajaran. *Flowchart* menjadi acuan utama dalam merancang arahan navigasi pada media pembelajaran termasuk identifikasi kebutuhan, pengembangan konten, pembuatan media, serta evaluasi untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan proses pembelajaran.

3) Pembuatan Storyboard

Selanjutnya, pada tahap ini pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan representasi visual dari skenario atau setiap elemen yang ditampilkan dalam media pembelajaran. Pembuatan storyboard berfungsi menyederhanakan konsep dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang bagaimana kontennya akan dipergunakan.

3. *Development*

Pada tahap pengembangan media, peneliti menjalankan rancangan yang telah didesain menjadikan sebuah produk yang nyata. Peneliti membuat aplikasi berbasis android yang disesuaikan dengan tahap analisis sehingga

permasalahan yang ada dapat teratasi. Selanjutnya, peneliti melakukan tahapan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media layak untuk digunakan dan mendapatkan saran serta masukan yang mendukung peningkatan kualitas media. Produk selesai dibuat dan telah mendapatkan hasil validasi yang dinyatakan layak oleh ahli, langkah berikutnya media SUBUYA di uji cobakan. Uji coba dilaksanakan dalam 2 tahapan, uji skala kecil dan besar kepada siswa kelas 5 di SD Negeri Gunungsari dan SD Negeri Sukaraja II. Uji coba bertujuan untuk memastikan kelayakan media.

4. *Implementation*

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan media SUBUYA dalam pembelajaran kelas 5 di SD Negeri Sukaraja I. Pada tahap ini, peneliti menggunakan desain pre-eksperimental *one group pretest posttest* dengan memberikan angket karakter berkebinekaan global diawal dan diakhir pembelajaran menggunakan media SUBUYA serta angket respon siswa untuk melihat tanggapan mereka terhadap media SUBUYA. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengevaluasi dampak media terhadap peningkatan penguatan karakter berkebinekaan global siswa.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahapan untuk menentukan keberhasilan media. Pada tahap ini peneliti memberikan angket respon siswa terhadap media. Proses evaluasi selanjutnya peneliti mengumpulkan dan menganalisis data hasil uji coba menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas media.

3.5 Populasi dan Partisipan Penelitian

3.5.1 Populasi

Populasi merujuk pada kelompok umum yang mencakup objek, subjek, dan ciri khas yang dimiliki oleh objek atau subjek, yang ditentukan peneliti untuk diteliti dan dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan (Sugiyono,

2017). Berdasarkan pengertian, populasi dalam penelitian ini yaitu SD Negeri Sukaraja I, Kec. Sumedang Selatan.

3.5.2 Partisipan

Partisipan penelitian merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang mencerminkan jumlah dan karakteristik tersebut (Sugiyono, 2017). Karena populasi sangat banyak jumlahnya dan terdapat batasan dari penelitian, maka peneliti mengambil partisipan penelitian dari populasi melalui teknik sampling non probability, salah satunya yaitu *purposive sampling*. Menurut Maxwell (dalam Ramadhani & Dina, 2021, hlm. 160) Teknik *purposive sampling* merupakan teknik yang digunakan ketika mengambil partisipan dengan secara sengaja dipilih untuk mendapatkan informasi penting yang diberikan oleh partisipan dan tidak dapat diperoleh dari yang lainnya. Diperkuat juga oleh Sugiyono (2017, hlm. 144) bahwa teknik *purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel di mana pemilihan sumber data dilakukan berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Lincoln dan Guba (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 144) menyebutkan ciri-ciri khusus sampel *purposive*, salah satunya adalah disesuaikan dengan kebutuhan. Pada saat uji coba media jumlah partisipan skala kecil sebanyak 10 siswa dan skala besar berjumlah 20 siswa. Berdasarkan hal diatas, untuk uji efektivitas media, partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Sukaraja I yang berjumlah 26 siswa dan 1 guru dengan alasan peneliti menyesuaikan pada kurikulum, capaian pembelajaran, dan sumber daya.

3.6 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sukaraja I yang terletak di Jl. Pangeran Kornel, Regol Wetan, Kec. Sumedang Sel., Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45311.

3.7 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan, sejak bulan Oktober sampai Desember tahun 2024. Waktu pelaksanaan dapat saja berubah sesuai situasi dan kondisi.

3.8 Definisi Operasional

Dalam sebuah penelitian, perlu ditulis definisi operasional dari penelitian yang dilakukan untuk menyamakan pengertian agar tidak menimbulkan beragam persepsi.

3.8.1 Media Pembelajaran Digital Berbasis Android

Media pembelajaran digital ialah seperangkat alat berupa teknologi dalam pembelajaran untuk penyampaian informasi berupa materi pembelajaran. Media pembelajaran digital berbasis android artinya media tersebut dapat diakses atau dioperasikan oleh sistem android yakni melalui *smartphone*, tablet atau perangkat lainnya yang kompatibel. Media pembelajaran ini berupa aplikasi yang berisi konten pendidikan yang didalamnya dipadukan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif yang menarik sehingga siswa tidak bosan dan mendapatkan pengalaman baru yang bervariasi.

3.8.2 Kebhinekaan Global

Kebhinekaan global dapat diartikan sebagai sikap dalam menghargai semua keberagaman dengan tetap menghargai dan mencintai budaya sendiri tanpa menutup diri dari budaya lain (Fuad & Lingga, 2024). Indikator kebhinekaan global pada siswa mencakup pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki siswa dalam menghargai dan berinteraksi dengan berbagai budaya, agama, bahasa, dan pandangan dunia yang berbeda di lingkungannya. Membangun kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan individu dari latar belakang yang beragam, serta tekad untuk mempromosikan budaya, keadilan, dan perdamaian di tingkat global (Asep & Reni, 2022).

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Usaha untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin yang relevan dengan menggunakan berbagai metode disebut dengan teknik pengumpulan data (Siyoto & Sodik, 2015). Perolehan data dilakukan melalui metode wawancara dan angket.

1. Wawancara

Teknik ini berfungsi untuk mengetahui kondisi yang terjadi sebelum dilakukannya penelitian sebagai data awal. Kegiatan ini berfungsi untuk menggali informasi mengenai topik yang akan diteliti seperti penggunaan media pembelajaran, karakter kebhinekaan global siswa, dan upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan karakter tersebut. Wawancara menurut (Jailani, 2023) adalah sebuah teknik dalam mengumpulkan data yang melibatkan antara peneliti dan partisipan dengan berinteraksi secara langsung. Hal ini juga didukung dengan pendapat Sugiyono (2017) (dalam Umrati & Wijaya, 2020) bahwa wawancara adalah bertemunya dua orang yang saling menukar ide dan informasi melalui kegiatan tanya jawab secara mendalam. Dalam proses wawancara ini peneliti mempersiapkan instrumen sebelum melakukan wawancara selain itu juga mempersiapkan lembar catatan, perekam suara untuk mencatat informasi agar tidak hilang. Tahap wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas 5 di SD Negeri Sukaraja I, untuk membahas topik permasalahan menggunakan pertanyaan yang sudah dibuat pada instrumen wawancara.

2. Angket/Kuisisioner

Angket atau kuesioner menurut Arikunto (2010) (dalam Nugroho, 2018, hlm. 19) adalah sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang digunakan peneliti dalam menghimpun informasi dari responden. Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang penilaian siswa terhadap karakter kebhinekaan global sebelum dan sesudah

intervensi. Hal ini didukung pendapat Nizamuddin dkk., (2021) bahwa angket dapat dipergunakan untuk mendapatkan data mengenai aspek yang mengukur sikap, respon, pendapat, minat dan motivasi. Data yang didapatkan diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Penggunaan angket atau kuesioner ini juga berfungsi untuk mengetahui hasil penilaian oleh ahli. Selain itu angket berfungsi untuk mengetahui respon siswa dan guru setelah menggunakan aplikasi SUBUYA.

3.10 Instrumen Penelitian

Alat bantu untuk mengumpulkan dan menghimpun data yang diperlukan disebut instrumen (Siyoto & Sodik, 2015). Peran instrumen ini sangat krusial dalam penelitian karena data yang didapatkan akan mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan sehingga terhindar dari kesimpulan yang salah (Amalia dkk., 2023, hlm. 2). Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian

No	Pertanyaan Penelitian	Instrumen	Sasaran	Waktu Pelaksanaan	Jenis Data
1.	Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran SUBUYA dalam Meningkatkan Penguatan Karakter Kebhinekaan	Pedoman Wawancara	Guru dan/atau Kepala Sekolah	Pra-Penelitian	Kualitatif

	Global Siswa kelas 5 Sekolah Dasar?				
2.	Bagaimana kelayakan produk pengembangan media SUBUYA dalam Meningkatkan Penguatan Karakter Kebhinekaan Global Siswa kelas 5 Sekolah Dasar?	Lembar Angket validasi ahli materi dan media	Ahli materi dan ahli media	Pra-Penelitian	Kuantitatif
3.	Bagaimana implementasi media SUBUYA dalam Meningkatkan	Lembar Angket respon siswa	Siswa	Selama pembelajaran menggunakan media SUBUYA	Kuantitatif

	Penguatan Karakter Kebhinekaan Global Siswa kelas 5 Sekolah Dasar				
4.	Bagaimana penguatan karakter kebhinekaan global siswa setelah implementasi?	Lembar Angket karakter berkebhinekaan global	Siswa	Pra dan Pasca pembelajaran	Kuantitatif

1. Pedoman wawancara

Dalam melakukan wawancara, harus sudah tersedia instrumen yang terstruktur untuk memastikan secara jelas informasi yang akan didapatkan. Pelaksanaan Wawancara dilakukan bersama wali kelas 5. Adapun berikut ini adalah pedoman wawancara yang berbentuk butir-butir pertanyaan.

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah tempat bapak/ibu mengajar?
2.	Apa saja fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah tempat bapak/ibu mengajar?
3.	Menurut bapak/ibu seberapa penting penggunaan media pembelajaran di kelas?

4.	Media pembelajaran seperti apa yang sering digunakan oleh bapak/ibu di sekolah dan biasanya pada mata pelajaran apa saja media pembelajaran digunakan?
5.	Bagaimana respon siswa saat menggunakan media tersebut?
6.	Menurut bapak/ibu media pembelajaran seperti apa yang disenangi oleh siswa?
7.	Apa kendala yang bapak/ibu hadapi dalam menggunakan media pembelajaran?
8.	Apakah bapak/ibu mengenal media pembelajaran berbasis aplikasi pada android untuk meningkatkan karakter berkebhinekaan global siswa?
9.	Bagaimana bapak/ibu mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan di kelas?
10.	Apakah bapak/ibu tahu tentang karakter berkebhinekaan global?
11.	Bagaimana tingkat pengetahuan siswa tentang keberagaman suku budaya di Indonesia?
12.	Menurut bapak/ibu seberapa penting siswa mengetahui keberagaman suku budaya di Indonesia dan bagaimana caranya?
13.	Bagaimana cara bapak/ibu menilai atau mengukur pemahaman dan sikap siswa terhadap kebhinekaan global?
14.	Apakah sekolah bapak/ibu sudah memiliki program khusus untuk meningkatkan karakter berkebhinekaan global siswa? Jika ya, seperti apa program tersebut?
15.	Bagaimana siswa berinteraksi dengan teman-teman yang berbeda latar belakang budaya di sekolah?
16.	Apakah siswa menunjukkan sikap toleransi dan saling menghargai dalam kegiatan sehari-hari di sekolah?
17.	Bagaimana bapak/ibu membantu siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam keberagaman budaya?

2. Lembar Angket

Instrumen angket dalam penelitian ini mengadopsi skala *likert* sebagai dasar untuk menentukan rentang interval yang terdapat pada alat ukur. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) bahwa skala *likert* dalam penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menaksir pendapat, persepsi individu atau kelompok terhadap objek permasalahan, proses pembuatan dan media yang telah dihasilkan.

1) Angket validasi ahli materi

Angket ini digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli materi, saran dan masukan terhadap isi materi dalam media. Melalui angket ini, diharapkan dapat teridentifikasi kekuatan dan kelemahan materi yang disajikan, sehingga dapat dilakukan perbaikan yang diperlukan untuk memastikan media efektif dan relevan bagi siswa. Berikut adalah kisi-kisi ahli materi.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir Instrumen
1.	Kelayakan materi	Materi memenuhi kebutuhan siswa	1
		Penyajian materi dilakukan secara sistematis	2
2.	Isi materi	Penyajian materi dilakukan secara sistematis	3
		Materi disajikan dengan menarik	4
		Materi membantu siswa memahami konsep kebhinekaan global	5
		Materi memberikan dorongan kepada siswa untuk menghargai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari	6

3.	Kelayakan kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa	7
		Penggunaan tata bahasa dan ejaan yang tepat	8
		Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan siswa	9
		Kalimat yang disajikan efektif dan tidak berbelit-belit	10

2) Angket validasi ahli media

Angket validasi media diberikan kepada ahlinya untuk memperoleh penilaian, saran dan masukan terhadap media yang diukur berdasarkan aspek kelayakan tampilan, kesesuaian materi, dan kemanfaatan media. Dibawah ini adalah kisi-kisi ahli media.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penelitian	Nomor Butir Instrumen
1.	Kelayakan tampilan	<i>Font</i> (jenis huruf) yang digunakan jelas dan mudah dibaca	1
		Ukuran <i>font</i> memudahkan untuk membaca	2
		Komposisi warna dan teks sesuai dengan karakteristik siswa	3
		Gambar yang disajikan menarik perhatian siswa	4
		Desain media sesuai dengan tingkat pemahaman dan karakteristik siswa	5
2.	Kesesuaian materi	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi kebhinekaan global	6

		Gambar yang ditampilkan memudahkan siswa dalam memahami materi	7
3.	Kemanfaatan media	Media mudah diakses oleh siswa	8
		Media memberikan pemahaman tentang keberagaman budaya dan nilai-nilai kebhinekaan	9
		Media mendorong siswa untuk berinteraksi dengan budaya lain	10
		Media mendorong siswa memanfaatkan pengalaman kebhinekaannya	11
		Media mendorong siswa memiliki pemahaman dan tindakan berkeadilan sosial	12

3) Angket respon siswa

Angket ini disusun untuk mendapatkan penilaian siswa menggunakan media SUBUYA dalam proses pembelajaran. Penilaian ini akan membantu mengukur tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas materi yang disampaikan melalui media ini.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Tampilan Media	Media SUBUYA sangat menarik
		Gambar pada materi menarik dan relevan
		Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca
		Pemilihan warna media mendukung pemahaman materi
		Desain media sesuai dengan selera siswa
		Media SUBUYA mudah diakses kapan saja dan di mana saja
		Media SUBUYA mudah untuk digunakan.
2.	Materi	Materi disusun dengan rapi dan teratur

	Materi yang disajikan memberikan informasi yang bermanfaat
	Materi yang disajikan menarik minat siswa
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Melalui media SUBUYA, siswa dapat memahami pentingnya keberagaman budaya
	Melalui media SUBUYA, siswa dapat mengenal budaya Indonesia dengan lebih baik
	Melalui media SUBUYA, memotivasi siswa untuk menghargai dan memahami kebhinekaan
	Media SUBUYA mendorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari

Dibawah ini merupakan interval skala likert yang digunakan untuk proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan untuk mengukur respon siswa terhadap media SUBUYA. Setiap pernyataan dalam angket diberi pilihan jawaban dengan interval skor tertentu.

Tabel 3. 6 Interval Skala likert angket validasi materi, validasi media, dan respon siswa

Pilihan Jawaban	Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Baik	Sangat Baik
Skor	1	2	3	4

(Sugiyono, 2017)

Setelah mendapatkan hasil dari proses penilaian ahli materi dan media dilakukan perhitungan menggunakan rumus berikut

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kategori kelayakan materi dan media berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2009:35)

Tabel 3. 7 Kategori kelayakan

No.	Skor %	Kategori Kelayakan
-----	--------	--------------------

Nur Inayah, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA SUBUYA UNTUK MENINGKATKAN PENGUATAN KARAKTER BERKEBHINEKAAN GLOBAL SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

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

1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Hasil persentase penilaian ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa sudah di dapatkan kemudian dikelompokkan ke dalam kategori kelayakkan yang sesuai berdasarkan interval presentase diatas.

4) Angket Karakter Berkebhinekaan Global

Angket karakter berkebhinekaan global ini dirancang berdasarkan elemen-elemen yang termuat dalam variabel karakter berkebhinekaan global. Setiap indikator dan sub indikator dalam angket ini diukur melalui sejumlah item yang bertujuan untuk mengevaluasi seberapa jauh siswa mengembangkan sikap dan perilaku yang mendukung kebhinekaan global. Berikut adalah kisi-kisi angket karakter berkebhinekaan global.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Karakter Berkebhinekaan Global

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
Karakter Berkebhinekaan Global siswa	Mengenal dan Menghargai Budaya	Mengetahui berbagai budaya di Indonesia	1,2
		Menghargai keberagaman budaya	3,4
	Komunikasi dan Interaksi antar Budaya	Berkomunikasi dengan teman dari budaya berbeda	5,6
		Bekerjasama dalam kelompok dengan latar budaya yang berbeda	7,8

	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan	Merefleksikan pengalaman berinteraksi dengan budaya lain	9
		Mengambil tanggungjawab dalam menjaga keberagaman	10,11
	Berkeadilan Sosial	Menghormati hak-hak orang lain	12,13
		Berlaku adil dalam pergaulan sehari-hari	14,15

Penguatan karakter berkebhinekaan global siswa diukur dengan skala likert melalui lima pilihan jawaban yakni tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering dan selalu. Skala ini dirancang untuk mengevaluasi seberapa sering siswa menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kebhinekaan global. Berikut adalah interval skala Likert yang digunakan dalam angket karakter berkebhinekaan global.

Tabel 3. 9 Interval Skala likert Angket Karakter Berkebhinekaan Global

Pilihan Jawaban	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
Skor	1	2	3	4	5

(Sugiyono, 2017)

Setelah instrumen diberikan kepada siswa dan data diolah, hasil siswa yang mendapatkan skor 5 pada skala Likert menunjukkan penguatan karakter berkebhinekaan global yang berkembang dengan baik. Hal ini menunjukkan siswa memiliki pemahaman yang mendalam tentang keberagaman budaya, mampu melakukan komunikasi dan berinteraksi dengan teman dari latar belakang yang berbeda, serta memiliki tanggung jawab dalam menjaga keberagaman.

3.11 Teknik Analisis Instrumen

3.11.1 Uji Validitas

Uji validitas pada instrumen bertujuan untuk menentukan apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian dapat diterima atau dianggap sah sehingga layak digunakan. Validitas instrumen dianggap tinggi jika dapat mengukur variabel yang diteliti dengan akurat tanpa adanya kesalahan yang signifikan. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dapat diandalkan dan diinterpretasikan dengan benar (Simbolon dkk., 2023). Uji validitas instrumen angket karakter kebhinekaan global dilakukan melalui penilaian dari siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Uji validitas pada instrument ini menggunakan rumus *Bivariate Pearson* dengan melakukan korelasi skor item dari pernyataan angket karakter berkebhinekaan global. Berikut ini adalah kriteria dari uji validitas:

- a. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau **Sig.** $< 0,05$, maka angket *pretest* dan *posttest* yang digunakan dianggap valid.
- b. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau **Sig.** $> 0,05$, maka angket *pretest* dan *posttest* yang digunakan dianggap tidak valid.

Berikut ini kriteria validitas menurut Guilford (dalam Supriyadi, 2021).

Tabel 3. 10 Kriteria Validitas

Kriteria	Koefisien Korelasi
Sangat Tinggi	$0.80 < r_{xy} \leq 1,00$
Tinggi	$0.60 < r_{xy} \leq 0,80$
Sedang	$0.40 < r_{xy} \leq 0,60$
Rendah	$0.20 < r_{xy} \leq 0,40$
Sangat Rendah	$0.00 < r_{xy} \leq 2,20$

Guilford (dalam Supriyadi, 2021)

Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Angket Karakter Berkebhinekaan Global

No.	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Kriteria	Kesimpulan	Ket.
1.	0,396	0,557	Sedang	Valid	Digunakan
2.	0,396	0,618	Tinggi	Valid	Digunakan
3.	0,396	0,614	Tinggi	Valid	Digunakan
4.	0,396	0,540	Sedang	Valid	Digunakan
5.	0,396	0,513	Sedang	Valid	Digunakan
6.	0,396	0,766	Tinggi	Valid	Digunakan
7.	0,396	0,687	Tinggi	Valid	Digunakan
8.	0,396	0,624	Tinggi	Valid	Digunakan
9.	0,396	0,688	Tinggi	Valid	Digunakan
10.	0,396	0,418	Sedang	Valid	Digunakan
11.	0,396	0,797	Tinggi	Valid	Digunakan
12.	0,396	0,708	Tinggi	Valid	Digunakan
13.	0,396	0,845	Sangat Tinggi	Valid	Digunakan
14.	0,396	0,623	Tinggi	Valid	Digunakan
15.	0,396	0,723	Tinggi	Valid	Digunakan

Setelah hasil penilaian siswa telah diperoleh, kemudian dilakukan Uji Validitas didapatkan bahwa 15 pernyataan dikatakan valid, dengan rincian 4 pernyataan berkriteria sedang, 10 pernyataan berkriteria tinggi, dan 1 pernyataan berkriteria sangat tinggi.

3.11.2 Uji Reliabilitas

Konsistensi angket karakter berkebhinekaan global diukur dengan Uji Reliabilitas (Sugiyono, 2017). Teknik ini menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* yang perhitungannya dilakukan dengan menggunakan *software IBM SPSS*. Nilai *Cronbach's Alpha* dibandingkan dengan taraf signifikan 0,6. Adapun kriteria pengambilan keputusan menurut (Darma, 2021) sebagai berikut:

Nur Inayah, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA SUBUYA UNTUK MENINGKATKAN PENGUATAN KARAKTER BERKEBHINEKAAN GLOBAL SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

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

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$, maka instrumen angket karakter berkebhinekaan global dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$, maka instrumen angket karakter berkebhinekaan global dinyatakan tidak reliabel.

Berikut ini adalah kriteria reliabilitas menurut (Arikunto, 2010)

Tabel 3. 12 Kriteria Reliabilitas

Kriteria	Koefisien Korelasi
Sangat Tinggi	$0.80 < r_{xy} \leq 1,00$
Tinggi	$0.60 < r_{xy} \leq 0,80$
Sedang	$0.40 < r_{xy} \leq 0,60$
Rendah	$0.20 < r_{xy} \leq 0,40$
Sangat Rendah	$0.00 < r_{xy} \leq 2,20$

(Arikunto, 2010)

Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Karakter Berkebhinekaan Global

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Kriteria
0.900	15	Sangat Tinggi

Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* $0,900 > 0,60$ yang diinterpretasikan kedalam kriteria koefisien korelasi menunjukkan angket karakter berkebhinekaan global berada pada kriteria sangat tinggi. Setelah angket karakter berkebhinekaan global sudah di uji reliabilitas, maka tahapan selanjutnya instrument dapat digunakan untuk penelitian.

3.12 Analisis Data

Analisis data adalah mengolah data yang sudah terkumpul, kemudian diolah dan diubah menjadi informasi yang berguna (Keumala dkk., 2022). Dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan dua pendekatan yakni kualitatif dari hasil wawancara dan kuantitatif dari hasil angket.

3.12.1 Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif melibatkan data berupa kata-kata, gambar, dan informasi lain tidak berbentuk angka misalnya wawancara, dan pengambilan kesimpulan diambil berdasarkan fakta di lapangan, bukan dari teori tertentu sehingga memudahkan untuk dipahami oleh pembaca (Abdussamad, 2021). Analisis kualitatif ini diterapkan untuk menganalisis data perolehan wawancara dengan guru sebagai bagian dari studi lapangan. Setelah mendapatkan hasil wawancara, peneliti menganalisis penggunaan media dalam pembelajaran dan penguatan karakter siswa, serta menginterpretasikan berdasarkan temuan yang diperoleh.

3.12.2 Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif merupakan pengolahan data yang berfokus pada angka bukan kata-kata yang bertujuan untuk memberikan penjelasan yang dapat terukur dengan jelas terhadap variabel. Dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif berperan dalam menganalisis data dengan cara menjelaskan informasi yang telah dikumpulkan tanpa tujuan untuk menarik kesimpulan atau generalisasi yang luas (Sugiyono, 2017). Analisis ini bertujuan untuk mengolah hasil data angket penilaian materi, dan penilaian media serta respon siswa terhadap media SUBUYA. Proses ini melibatkan perhitungan rata-rata (*mean*), nilai tertinggi, dan standar deviasi data untuk memperoleh informasi mengenai perbedaan data yang diperoleh. Perhitungan analisis data ini menggunakan rumus statistik.

2. Analisis Statistik Inferensial

Data sampel diolah menggunakan statistik inferensial yang di mana hasil analisis tersebut ditarik kesimpulannya dan diterapkan pada populasi (Salafuddin & Dewi, 2022). Setelah dilakukan pengujian dengan analisis statistik deskriptif data hasil angket karakter

berkebhinekaan global akan diuji dengan statistik inferensial dengan urutan uji *Normalitas*, uji Hipotesis, dan uji *N-Gain*.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data angket *pretest* dan *posttest* angket menunjukkan distribusi normal atau tidak. Statistik parametrik digunakan apabila data normal, namun jika tidak normal menggunakan statistik non parametrik. *Shapiro wilk test* digunakan melalui *software* IBM SPSS. Distribusi data dikatakan normal dilihat dari perhitungan nilai signifikansi. Berikut ini dasar keputusan uji normalitas menurut (Wijayanti Sutha, 2019):

- a. Nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal
- b. Nilai signifikansi $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal

B. Uji Hipotesis

Setelah data dipastikan berdistribusi normal, maka selanjutnya uji hipotesis. Uji hipotesis yang dibandingkan adalah nilai signifikansi *pretest* karakter berkebhinekaan global sebelum diberi perlakuan media SUBUYA dengan rata-rata *posttest* karakter berkebhinekaan global sesudah diberi perlakuan media SUBUYA. Adapun berikut ini adalah hipotesis dari penelitian.

H₀: Tidak terdapat peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar setelah menggunakan media SUBUYA.

H₁: Terdapat peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar setelah menggunakan media SUBUYA. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired t-test* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Nilai signifikansi $< 0,05$, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima
- b. Nilai signifikansi $> 0,05$, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak

C. Uji *N – Gain*

Uji *N – Gain* dilakukan untuk mengukur pengaruh perlakuan media SUBUYA dapat meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global pada siswa. Nilai *pretest* dibandingkan dengan *posttest* melalui rumus menurut Hake (2002) sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{S_{Posttest} - S_{Pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

Kemudian hasil diinterpretasikan dengan kriteria penilaian berikut.

Nilai <i>N - Gain</i>	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Meltzer & David (dalam Kurniawan & Hidayah, 2020).