

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan masalah, calon peneliti akan mengembangkan suatu produk Media Pembelajaran berupa *Story Card*. Maka metode penelitian yang digunakan ialah Penelitian *Desain and Development* dengan fokus penelitian untuk menciptakan suatu produk media. Penelitian pengembangan bukan untuk menguji hipotesis atau menghasilkan sebuah teori, namun, tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini diupayakan untuk menciptakan suatu produk yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dihasilkan suatu *prototype* produk dan memperoleh respon dari beberapa ahli untuk menguji kelayakan media. Hasil produk pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam materi yang akan disajikan.

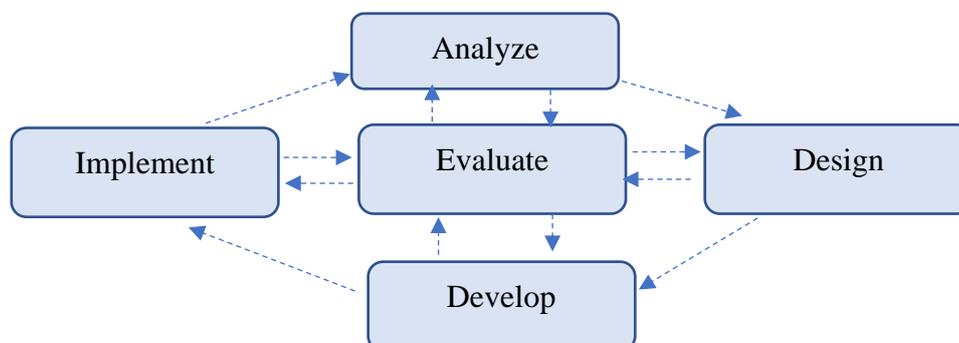
Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan dan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (dalam Tegeh Jamel & Pudjawan, 2014 hlm. 13) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan ialah suatu langkah dalam pengembangan sebuah produk baru atau dapat juga menyempurnakan produk yang ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Soenarto (dalam Tegeh, Jamel & Pudjawan, 2014 hlm. 12) mengemukakan bahwa “Penelitian pengembangan adalah sebuah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, alat dan atau strategi pembelajaran dan digunakan sebagai solusi pembelajaran di dalam kelas dan bukan untuk menguji suatu teori”. Dalam penelitian *Design and Development* (D&D) ini merupakan penelitian yang terdiri dari tahap desain dan dan tahap mengembangkan media pembelajaran melalui uji validitas produk. D&D digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat yang baik dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran.

Kemudian Sentyasa (dalam Tegeh, Jamel & Pudjawan, 2014 hlm. 12) mengemukakan mengenai karakteristik penelitian pengembangan :

1. Masalah yang akan dipecahkan adalah masalah yang nyata berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
2. Pengembangan model, pendekatan, dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
3. Proses pengembangan produk validasi yang dilakukan melalui uji ahli dan uji lapangan secara terbatas perlu dilakukan, sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi dan uji coba lapangan seharusnya dideskripsikan secara jelas sehingga dapat dengan mudah dipertanggung jawabkan secara akademik.
4. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

### 1.1 Desain Penelitian

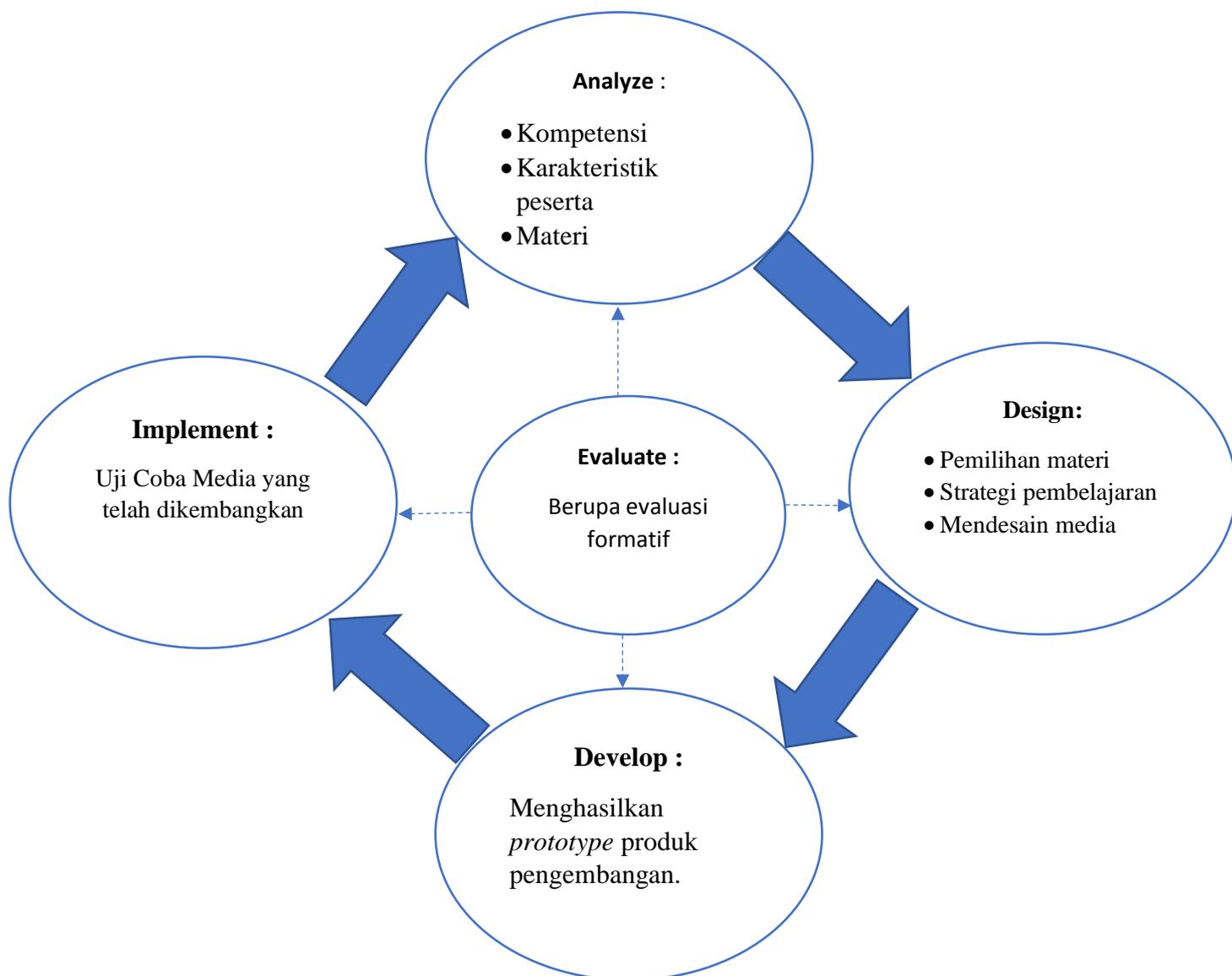
Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang akan mengacu pada model desain produk ADDIE (dalam Tegeh, Jamel dan Pudjawan, 2014). Model pengembangan ADDIE ini merupakan salah satu model yang sistematis. Dalam model ini urutan-urutan disusun secara sistematis dalam upaya untuk pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar dan juga menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Tahapan model ADDIE (dalam Tegeh, Jamel & Pudjawan, 2014) ini digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3. 1**

Tahapan model ADDIE

Dari tahapan model ADDIE yang dikemukakan oleh Tegeh, Jamel & Pudjawan, desain penelitian dapat diinterpretasikan seperti berikut :



**Gambar 3.2**

Rancangan Penelitian Yang digunakan (Interpretasi model ADDIE menurut Tegeh, Jamel & Pudjawan, 2014)

Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE ini memberi

peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Pada tahap terakhir model ini, yakni tahap evaluasi merupakan tahap dimana dilakukan evaluasi terhadap keseluruhan produk pengembangan.

Rencana penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mencipta produk berupa media visual berbentuk *Story Card* yang berisikan contoh perilaku toleransi terhadap teman sebayanya atas adanya keberagaman, rencana penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut ini Tegeh, Jamel dan Pudjawan (2014) :

#### 1. *Analyze*

Pada tahap ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

##### a. Analisis kompetensi yang dituntut pada peserta didik

Analisis kompetensi ini difokuskan pada kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas IV sekolah dasar berupa kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan perumusan indikator pada mata pelajaran IPS. Kompetensi yang harus dicapai oleh siswa terdiri dari kompetensi spiritual, sikap, pengetahuan dan juga keterampilan. Kompetensi dasar yang akan dianalisis merupakan kompetensi dasar dalam materi Keberagaman yang tercantum pada tema 7 yaitu Indahnnya keberagaman di negeriku. Indikator dirumuskan oleh peneliti untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai dari produk yang akan dirancang.

##### b. Analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi

Dalam analisis materi, peneliti akan menganalisis materi atau konten ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada pada buku siswa kelas IV tema Indahnnya Keberagaman negeriku yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

##### c. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan melalui pengamatan berupa observasi langsung. Kemudian analisis hasil belajar siswa pada tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dilalui peserta didik. Karakteristik siswa kelas IV ini setelah dianalisis kemudian disesuaikan dengan teori yang ada seperti teori perkembangan peserta didik.

## 2. *Design*

Dalam tahap ini difokuskan pada kegiatan seperti pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi. Setelah dianalisis, peneliti akan mempertimbangkan materi yang akan dikembangkan dalam media yang akan dirancang yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut oleh siswa untuk memberi solusi sekaligus menambah pengetahuan bagi siswa dari adanya media yang akan dirancang. Pada tahap ini akan ditentukan desain materi berupa cerita, desain gambar, dan desain bentuk variasi media. Dalam tahap desain ini media akan ditentukan spesifikasi produk dengan memperhatikan karakteristik peserta didik mulai dari ukuran, bentuk, gambar, kombinasi warna, jenis tulisan, dan sebagainya agar media yang akan dirancang dapat menarik perhatian siswa. Kemudian, menentukan strategi pembelajaran yang diterapkan untuk menyampaikan media. Strategi yang dikembangkan akan disesuaikan dengan situasi pembelajaran yang mengupayakan adanya interaksi antara guru dan juga siswa sehingga terjadi kolaborasi di dalam kelas. Kemudian peneliti menentukan bentuk evaluasi yang digunakan untuk memperoleh respon dan masukan terhadap media *collaborative story card* yang dirancang.

## 3. *Development*

Pada tahap ini yakni kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Kemudian melakukan pengembangan atau penggabungan rancangan desain gambar dan juga materi menjadi suatu bentuk media pembelajaran yaitu *story card*. Pada tahap ini pula, peneliti melakukan validasi produk pada ahli media, materi dan juga ahli bahasa untuk mendapatkan perbaikan dan juga melakukan konsultasi. Setelah melakukan tahap validasi, peneliti akan mendapatkan penilaian atau uji validitas dari para ahli menggunakan lembar instrument yang telah dirancang. Dari lembar instrumen tersebut akan diperoleh data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut.

## 4. *Implementation*

Tahap implementasi bertujuan untuk mendapatkan masukan dari guru maupun siswa. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran atau untuk mengetahui

pengaruhnya yang meliputi kemenarikan, keefektifan penggunaan media dan efisiensi pembelajaran. Kemenarikan berkaitan dengan sejauh mana media dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tahap Implementasi dihasilkan data berupa respon guru dan siswa.

## 5. *Evaluation*

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, Tegeh, Jamel dan Pudjawan (2014) mengungkapkan bahwa dalam penelitian pengembangan umumnya hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan.

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Data yang telah diperoleh dari para ahli serta hasil implementasi dianalisis kembali dengan cara dideskripsikan dan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi.

## 1.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam pengujian kualitas media *collaborative story card* ini yaitu dengan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut :

- a. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan IPS yang akan menilai kelayakan cakupan materi yang termuat dalam media *collaborative story card* ToMaYa. Adapaun pihak yang dilibatkan yaitu Ibu Yona Wahyuningsih, M. Pd.
- b. Validasi pakar media yang menyatakan kelayakan media oleh Bapak M. Ridwan Sutisna, M. Pd.
- c. Ahli bahasa yang terdiri dari dosen dengan latar belakang yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan, dalam hal ini ahli bahasa akan menilai kesusiaan Bahasa Indonesia dengan perkembangan anak kelas IV SD. Adapun pihak yang dilibatkan yaitu Ibu Dr. Kurniawati, S.Sd., M.Pd.

- d. Guru kelas IV di SD Negeri Percobaan, Jl. SMU No.42, Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung yaitu kepada Ibu Rosmiati, M.Pd.
- e. Siswa kelas IV atau anak berusia 9-11 tahun yang merupakan subjek uji lapangan terdiri dari 8 orang siswa yang berasal dari SD yang berbeda. Dikarenakan masa pandemic Covid-19, pelaksanaan uji coba untuk mengetahui respon dari media yang dirancang peneliti dilakukan dalam lingkup skala kecil di daerah Kecamatan Cileunyi, Jawa Barat.

Subjek penelitian dipilih secara acak dari Sekolah Dasar yang berbeda, namun berdasarkan kriteria usia anak 9-11 tahun, kriteria ini didapati berdasarkan hasil observasi lapangan di salah satu sekolah dasar kelas IV Kabupaten Bandung, observasi dilaksanakan sebelum masa pandemic covid-19.

### **1.3 Pengumpulan Data**

Riduwan (2012) menguraikan bahwa pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu melalui instrument penelitian. Instrumen penelitian sendiri dinyatakan oleh Arikunto (dalam Riduwan, 2012) yaitu suatu alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Maka dari itu peneliti mengumpulkan informasi melalui instrument penelitian, diantaranya :

#### **1.3.1 Lembar Observasi**

Lembar observasi digunakan oleh peneliti saat melakukan studi pendahuluan di lapangan untuk mengumpulkan suatu informasi yang berkaitan dengan desain yang akan dikembangkan untuk menjadi produk media. Melalui observasi, dapat memberi gambaran yang lebih realistic mengenai suatu peristiwa atau perilaku. Dengan pengamatan, peneliti dapat mengetahui karakteristik dari salah satu calon pengguna media yaitu siswa. Dari observasi ini peneliti dapat mengumpulkan informasi berkaitan dengan karakteristik peserta didik, usia, jenis kelamin, hasil belajar, kondisi siswa dan guru, mengamati situasi belajar serta masalah yang terjadi saat pembelajaran. Lembar observasi ini sangat diperlukan untuk mengumpulkan data

untuk dianalisis pada tahap pengembangan. Sebelum mendesain, perlu dilakukan analisis karakteristik siswa, maka dengan lembar observasi ini peneliti dapat mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk menentukan rancangan produk yang akan dibuat.

**Tabel 3.1**

*Tabel Lembar Observasi*

Tanggal Pengamatan :

Nama Sekolah :

Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Guru	Siswa
1	Usia		
2	Jenis Kelamin		
3	Jumlah		
4	Karakteristik		
5	Penggunaan Media Pembelajaran		

**Tabel 3.2**

Lembar Observasi Uji Coba

Tanggal Pengamatan/Pelaksanaan Uji Coba :

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	Aktivitas siswa saat menggunakan media	
2	Tingkat kesulitan saat menggunakan media	
3	Minat siswa terhadap materi berbantuan media	
4	Mendorong siswa berinteraksi, komunikatif dan <i>collaborative</i>	
5	Mendorong siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah	

### 1.3.2 Lembar Wawancara Guru

Wawancara merupakan instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung atau tidak langsung seperti menggunakan media atau pendapat lain. Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang menjurus pada penelitian yang sedang dilakukan. Lembar wawancara ini digunakan pada tahap implementasi, karena peneliti akan mendapat masukan dari guru berdasarkan hasil pengembangan yang diterapkan dalam pembelajaran atau untuk mengetahui pengaruhnya. Lembar wawancara ini yaitu untuk memperkuat respon guru dalam memberikan kesan dan juga masukan terhadap produk media pembelajaran yang dirancang peneliti.

**Tabel 3.3**

*Wawancara Guru*

No	Pertanyaan
1	Apakah media ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
2	Apakah media tersebut dapat menarik minat dan perhatian siswa?
3	Apakah media tersebut mudah untuk digunakan?
4	Apakah terdapat kesulitan dalam penggunaan media tersebut?
5	Apakah materi dalam media tersebut sesuai dengan kurikulum pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?
6	Apakah materi sudah sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa?
7	Apakah ada kesulitan mengenai materi yang disajikan dalam media <i>collaborative story card</i> ?
8	Apakah Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa?
9	apakah media ini menggunakan Bahasa yang menarik untuk dibaca oleh siswa?
10	Apakah media sudah memuat gambar yang sesuai dengan objek penyajian materi?

### 1.3.3 Lembar Wawancara Siswa

Lembar wawancara ini digunakan pada tahap implementasi setelah produk media dikenalkan kepada siswa, dari lembar wawancara ini peneliti akan mendapat masukan dari siswa untuk mengetahui respon terhadap produk. Lembar wawancara ini yaitu untuk memperkuat respon siswa dalam memberikan kesan dan juga memungkinkan memberi masukan terhadap produk media pembelajaran yang

dirancang peneliti. Beberapa pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti diantaranya :

**Tabel 3.4**

*Wawancara Siswa*

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu menyukai media/alat tersebut?
2	Apakah kamu bisa menggunakan media tersebut?
3	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan media tersebut?
4	Apakah kamu memahami materi dalam media tersebut?
5	Materi apa yang kamu peroleh dari media tersebut?
6	Apakah kamu memahami makna toleransi dalam media tersebut?
7	Adakah kata-kata dalam media yang kurang dimengerti?
8	Apakah gambar dalam media tersebut jelas dan menarik?
9	Apakah cerita yang ada dalam media tersebut menyenangkan?
10	Apakah media pembelajaran tersebut membuat kamu lebih termotivasi untuk lebih semangat dalam belajar?

### 1.3.4 Lembar Angket Validasi Media

Pengujian instrument yang selanjutnya yaitu melalui validasi, yakni dengan membandingkan isi instrument dengan teori yang telah ada. Lembar angket validasi media ini di isi oleh seorang ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar instumen ini digunakan pada saat tahap *development* atau pengembangan. Dimana melalui angket validasi media ini akan diperoleh data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut, serta memperoleh masukan untuk mendapat revisi terhadap media pembelajaran yang dirancang. Terdapat beberapa penilaian dalam media yang meliputi aspek sebagai berikut :

**Tabel 3.5** Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	INDIKATOR	NOMOR SOAL	JUMLAH SOAL
1	Efektifitas penggunaan media	1,2,3,4,5,6,7	7

2	Kualitas desain	8,9,10,11,12,13	7
Jumlah			14

Aspek tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator penilaian seperti berikut:

ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	NOMOR SOAL	JUMLAH SOAL
Efektifitas penggunaan media	Media mudah digunakan oleh peserta didik	1	7
	Media memudahkan dalam proses pembelajaran	2	
	Media dapat digunakan dimana saja tanpa terbatas ruang atau waktu	3	
	Media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	
	Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar	5	
	Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik	6	
	Media mampu memberikan pengalaman baru dalam proses belajar	7	
Kualitas Desain	Desain ukuran telah sesuai untuk peserta didik	8	7
	Ukuran dan jenis teks mudah untuk dibaca oleh peserta didik	9	
	Penerapan gambar sesuai dengan usia peserta didik	10	
	Kesesuaian gambar dan materi yang dibuat	11	
	Kombinasi warna	12	
	Desain <i>packing</i> sesuai untuk produk	13	
	Media aman digunakan oleh peserta didik	14	
<b>JUMLAH</b>			14

**Tabel 3.6** Indikator Angket Validasi Media Pembelajaran

### 1.3.5 Lembar Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media dalam segi materi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya di kelas empat. Lembar instrumen ini digunakan pada saat tahap *development* atau pengembangan, diimana melalui angket validasi materi akan diperoleh data untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran pada media yang dirancang, serta memperoleh masukan untuk mendapat revisi terhadap materi pembelajaran yang dirancang peneliti. Angket validasi ini untuk penilaian yang dilakukan oleh ahli materi. Dengan beberapa aspek sebagai berikut :

**Tabel 3.7** Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	ASPEK	NOMOR SOAL	JUMLAH SOAL
1	Isi/Materi	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Aspek Pembelajaran	8,9,10	3
Jumlah			10

Aspek tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator penilaian seperti berikut:

**Tabel 3.8** Indikator Angket Validasi Materi dalam Media Pembelajaran

ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	NOMOR SOAL	JUMLAH SOAL
Isi/Materi	Ketepatan materi dengan silabus	1	7
	Ketepatan materi dengan KD	2	
	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	3	
	Penggunaan Bahasa	4	
	Ketepatan cerita dengan materi	5	
	Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	6	
	Kejelasan cerita yang diberikan	7	
Aspek Pembelajaran	Relevansi media dengan materi yang dipelajari oleh siswa	8	3
	Sajian/isi/nilai pengetahuan pada cerita dalam media pembelajaran	9	

	Pemberian motivasi belajar dalam media pembelajaran	10	
<b>JUMLAH SOAL</b>			<b>10</b>

### 1.3.6 Lembar Angket Validasi Bahasa

Angket validasi bahasa dilakukan oleh ahli bidang bahasa untuk mengetahui kelayakan bahasa dalam media yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar instrumen ini digunakan pada saat tahap *development* atau pengembangan, dimana melalui angket validasi media ini akan diperoleh data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dari aspek bahasa, serta memperoleh masukan untuk mendapat revisi terhadap kebahasaan dalam media yang dirancang oleh peneliti. Indikator yang dikembangkan yaitu mengenai aspek kebahasaan. Diantaranya seperti berikut :

**Tabel 3.9** Indikator Angket Validasi Bahasa dalam Media

<b>ASPEK YANG DINILAI</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>NOMOR SOAL</b>	<b>JUMLAH SOAL</b>
Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar	1	6
	Kesesuaian kaidah Bahasa atau EYD dalam cerita	2	
	Kesesuaian alur cerita dengan materi melalui penggunaan bahasa	3	
	Konsistensi penggunaan istilah dan lambar ekspresi	4	
	Ketepatan dialog dalam cerita dengan materi	5	
	Kejelasan makna kata dan kalimat	6	
<b>JUMLAH</b>			<b>6</b>

### 1.3.7 Angket Respon Guru

Angket respon guru ini di isi oleh guru kelas IV untuk mengetahui tanggapan dan penilai yang bersangkutan dengan media pembelajaran yang telah dirancang. Angket respon guru ini digunakan pada tahap implementasi setelah produk dikenalkan atau di uji cobakan. Dengan angket respon guru ini, peneliti akan mendapatkan data berupa penilaian terhadap produk yang dirancang. Penilai pada instrument ini menggunakan *rating scale*, dimana setelah mendapatkan data maka diolah menjadi data kualitatif. Aspek yang dinilai dalam angket respon guru ini antara lain :

**Tabel 3.10**

*Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru*

Aspek	Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/Materi	Kesesuaian materi dengan silabus/kompetensi dasar	1	<b>10</b>
	Urutan penyajian materi	2	
	Kesesuaian gambar dan materinya	3	
	Daya tarik penyajian materi dalam cerita	4	
	Nilai pengetahuan pada cerita dalam media pembelajaran	5	
	Penggunaan bahasa	6	
Media	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	7	
	Daya tarik desain media	8	
	Fleksibilitas penggunaan media	9	
	Pemberian motivasi belajar dalam media pembelajaran	10	

### 1.3.8 Angket Respon Siswa

Angket respon siswa ini di isi oleh siswa kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari sudut pandang siswa terhadap media pembelajaran. Angket respon siswa ini digunakan pada tahap implementasi setelah

produk dikenalkan atau di uji cobakan. Dengan angket respon siswa ini, peneliti akan mendapatkan data berupa penilaian terhadap produk yang dirancang oleh peneliti. Beberapa aspek yang akan menjadi penilaian dalam angket ini antara lain :

**Tabel 3.11**

*Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa*

<b>Aspek</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>No</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Isi/materi</b>	Cerita dalam kartu menarik bagi saya untuk membaca	<b>1</b>	<b>10</b>
	Gambar dan juga cerita dalam media kartu cerita ( <i>story card</i> ) menarik	<b>2</b>	
	Alur cerita dapat saya pahami	<b>3</b>	
	Bahasa yang digunakan dalam cerita mudah saya pahami	<b>4</b>	
	Dengan menggunakan <i>Story Card</i> ToMaYa saya memahami arti toleransi	<b>5</b>	
<b>Media</b>	Timbul rasa senang belajar menggunakan media kartu cerita ( <i>story card</i> )	<b>6</b>	
	Gambar dalam kartu sangat menarik	<b>7</b>	
	Warna dalam kartu sangat menarik	<b>8</b>	
	Saya bisa menggunakan media kartu cerita ( <i>story card</i> )	<b>9</b>	
	Dengan media kartu cerita ( <i>story card</i> ) ini menambah wawasan/pengetahuan saya	<b>10</b>	

#### **1.4 Analisis Data**

Dalam Penelitian ini peneliti berencana akan menggunakan teknik analisis data dengan Analisis Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif, dimana data yang dianalisis merupakan hasil *review* ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan

wawancara guru serta siswa. Teknis analisis data pada penelitian ini mendeskripsikan semua saran, tanggapan, yang didapatkan dari lembar instrument atau komentar. Pada tahap uji coba akan diperoleh data himpun menggunakan angket penilaian untuk memberi kritik, saran dan masukan untuk dapat diperbaiki oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data yaitu melalui perhitungan presentase rata-rata dari setiap bagian angket.

**Tabel 3.12**

Skoring berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	4	3	2	1

Skor yang didapat dari pernyataan setiap angket nantinya akan dirubah ke dalam bentuk presentase, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Ps : \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Presentase

S = Jumlah Skor yang di dapat

N = Jumlah Skor Ideal

Atau bisa dijabarkan sebagai berikut :

$$Skor\ interpretasi = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ kriterium} \times 100\%$$

Agar tidak menimbulkan bias atas respon yang diberikan, opsi skor 3 dihilangkan, sehingga terdapat empat opsi skor bernilai 1,2,4 dan 5 (sangat setuju; 5, setuju; 4, kurang setuju ; 2, tidak setuju ;1).

Hasil dari perhitungan tersebut di rubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor menurut Riduwan, 2015 (dalam Wahyuningsih, 2012)

**Tabel 3.13** Interpretasi Skor

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
0%-20%	Sangat tidak baik
21%-40%	Tidak baik
41%-60%	Cukup baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

**Tabel 3.14** Interpretasi Skor

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Data yang telah diinterpretasikan akan diubah dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Penyajian data diperlukan untuk memudahkan dalam membaca hasil dari penelitian pada laporan yang akan dibuat. Penyajian data dapat disusun menggunakan table, uraian, bagan dan lainnya.