

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian gabungan kuantitatif dan kualitatif (*Mixed Method*) dengan penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif dapat memberikan signifikansi terhadap produk akhir pada sebuah penelitian, lalu metode pada penelitian ini yakni menggunakan kuasi eksperimen yang dimana metode penelitian didalam proses pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan secara acak melainkan dengan melalui kelompok yang sudah ada.

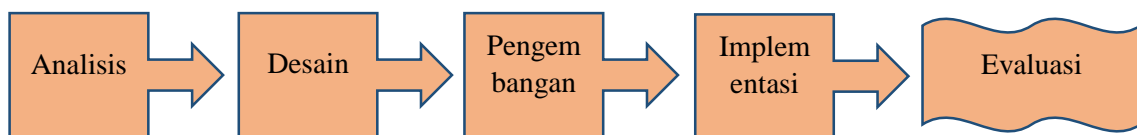
Menurut Jayaratne, 1993 (dalam tatang,dkk. 2016, hlm. 48). “data kualitatif dapat digunakan untuk mendeskripsikan makna dari penelitian yang digunakan pada data kuantitatif, lalu metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *research and developmen* (R&D) ADDIE yakni Analisis, desain, *development* (pengembangan), implementasi dan evaluasi untuk menghasilkan suatu produk lalu menguji keefektifan produk tersebut”.

Penelaah menggunakan pendekatan R&D dengan metode statistik deskriptif kemudian didalam pemilihan kelas penelitian penelaah menggunakan tehnik *Purpose Sampling* yakni merupakan tehnik menentukan sample dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan tertentu, dalam Sugiyono (2016, hlm. 85), pendekatan ini dipergunakan untuk menghasilkan sebuah barang ciptaan serta mengevaluasi keefektivitasan dari perangkat ciptaan tersebut, Pada jenis atau pendekatan penelitian yang sudah di paparkan tersebut disebut dengan model prosedural, pada R&D terdapat beberapa metode pengembangan R&D sebagaimana metode Borg&Gall, IDI, ADDIE, Dick&Carey, Kaufman serta metode R&D Sugiyono.

Namun model pengembangan yang dipakai oleh penelaah merupakan metode pengembangan ADDIE yaitu metode yang menggambarkan perangkat ciptaan yang sudah ada untuk meningkatkan keefektifan komponen yang sudah berjalan.

“Metode pengembangan merupakan pengkajian untuk menghasilkan satu perangkat ciptaan yang kemudian hasil dari perangkat ciptaan tersebut akan diuji dari efektivitas serta kelayakan perangkat ciptaanya tersebut”, Aji (dalam Sugiyono, 2019, Hlm. 53).

Rangkaian pada pengembangan terdiri dari Analisis, pada tahap ini untuk mencari permasalahan yang ada di lapangan, kemudian Desain, pada tahap ini mengembangkan suatu perangkat ciptaan untuk mengatasi permasalahan yang sudah di analisis, kemudian tahap pengembangan, pada tahap ini perangkat ciptaan dilakukan sebuah verifikasi kepada ahli media dan materi kemudian yang terakhir pelaksanaan dan penilaian hasil perangkat yang telah di ciptakan. Bagan prosedural dari pengembangan ini meliputi :



Gambar 3.1 Metode Research and Development (R & D) dari model ADDIE

- a. Tahap Analis (*Analysis*)
- b. Tahap Desain (*Design*)
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)
- d. Tahap Implementasi (*Implementation*)
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dikembangkannya penelitian ini dengan diawali menganalisis mencari pokok permasalahan yang ada di SMAN 4 Cimahi terkait metode pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran, maka dilakukanlah proses analisa terkait materi serta *test* yang pernah dilakukan guna mengetahui kriteria ketuntasan minimal siswa pada materi yang dianggap sukar oleh siswa, kemudian menganalisis kekurangan yang ada pada proses pembelajaran, kemudian menghasilkan produk perangkat yang akan digunakan pada proses uji lapangan guna mengetahui ketertarikan siswa kepada perangkat dan meningkatnya pemahaman pada siswa melalui perangkat tersebut.

3.2 Klasifikasi metode ADDIE

Royan Abdurrahman, 2022

PENGEMBANGAN EBOOK PADA MATERI HAK ASASI MANUSIA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN PPKN SISWA DI KELAS XI SMAN 4 CIMAHU
(kuasi eksperimen dikelas XI SMA Negeri 4 Cimahi)

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

Dalam pengembangan ini dilaksanakan memakai metode R&D ADDIE, penjelasan model ADDIE terdapat lima jumlah tahapan didalamnya, pengembangan ini dapat dikontrol apabila modal terbatas, dalam tahap pengembangan serta implementasi memerlukan biaya yang tidak sedikit. Berikut merupakan langkah-langkah tahap metode ADDIE, yakni sebagai berikut:

3.2.1 Analisis

Sebelum mengembangkan suatu produk yang akan digunakan oleh siswa guna menunjang proses pembelajaran maka harus dilakukan terlebih dahulu akar permasalahan yang terjadi dilapangan dengan cara menganalisis permasalahan-permasalahan tersebut, proses analisis ini dilakukan guna mengetahui juga keinginan siswa didalam mengikuti proses belajar, dengan sudah mengetahuinya kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa maka tujuan pun akan terbentuk yakni untuk meningkatkan kemampuan siswa serta meningkatkan pemahaman siswa didalam proses belajar pada materi-materi yang dipalejari.

Langkah selanjutnya diperlukanya penganalisan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh para siswa, dengan dilakukanya proses ini akan mengetahui tujuan utama yang akan diterima dan dimiliki oleh siswa seperti pengetahuan, keterampilan serta sikap untuk tercapainya tujuan pembelajaran, kemudian didalam mencari kebutuhan siswa didalam proses belajar terdapat indikator tingkah laku siswa guna mempengaruhi produk pengembangan seperti apa yang akan dibuat agar siswa tertarik terhadap produk pengembangan tersebut dan memiliki tujuan pembelajaran yang ideal didalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikapnya, karena tidak semua siswa menyukai model gaya pembelajaran yang mengikuti dengan perkembangan teknologi yang ada.

Kemudian harus dilakukanya proses penganalisan terhadap tujuan khusus didalam proses pembelajaran yang akan disajikan pada perangkat *ebook* berbasis android agar siswa tidak melihat serta

merasakan kemenarikannya saja terhadap perangkat tersebut, tetapi merasakan manfaat sesuai dengan Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tersaji pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, maka dengan siswa melakukan proses pembelajaran menggunakan *ebook* berbasis android akan mendapatkan keterampilan yakni sebagai berikut:

- a. Setelah melakukan proses belajar menggunakan *ebook*, siswa menghargai hak asasi manusia berdasarkan perspektif pancasila sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.
- b. Setelah melakukan proses belajar menggunakan *ebook*, siswa bersikap peduli terhadap hak asasi manusia berdasarkan perspektif pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- c. Setelah melakukan proses belajar menggunakan *ebook*, siswa menganalisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- d. Setelah melakukan proses belajar menggunakan *ebook*, siswa menyajikan hasil analisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Setelah mengetahui tahap-tahap permasalahan tersebut, guna mengetahui seberapa baik siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal maka siswa perlu diuji menggunakan test, apakah siswa bisa meningkatkan pemahamannya atau tidak dengan menggunakan perangkat media yang sedang dikembangkan.

3.2.2 Desain

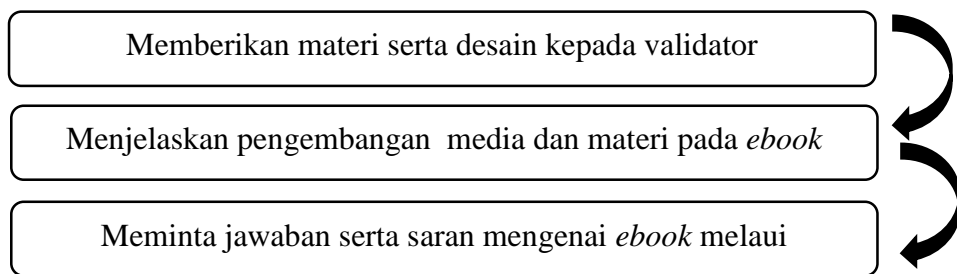
Setelah mengetahui permasalahan-permasalahan yang telah dilakukan pada tahap analisis, maka dilakukannya proses penataan pengembangan produk perangkat guna menjadi cara alternatif didalam meningkatkan pemahaman siswa pada saat proses belajar, dimulai dari langkah menata saat proses belajar berlangsung melalui strategi pembelajaran, seperti:

- a. Dilakukanya intermezzo guna mempersiapkan kesiapan sikis maupun psikis siswa agar siap didalam memulai proses pembelajaran.
- b. Penyajian materi pada perangkat belajar *ebook* berbasis android mampu diterima oleh siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- c. Pada saat proses pembelajaran berakhir maka kemampuan siswa akan dilihat melalui tes yang sudah dipersiapkan guna mengetahui kriteria ketuntasan minimal siswa.

Kemudian untuk menjawab serta mencari cara alternatif untuk menunjang proses belajar siswa melalui proses wawancara serta pembagian angket, maka dikembangkanlah suatu produk pengembangan berbasis media yakni *ebook*.

3.2.3 Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini meliputi dari validasi media, materi serta perevisian sebuah produk yang sifatnya masih rasional karena belum di uji coba ke lapangan, didalam tahap pengembangan ini validasi desain akan dilakukan kepada validator yang sudah berpengalaman, serta tahap-tahap yang akan dilaksanakan oleh peneliti merupakan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Validasi produk kepada validator

Dari tiap validator memberikan sebuah penilaian sehingga dapat diketua kelebihan serta kekurangan yang ada dalam produk, validator ahli yakni satu ahli perangkat elektronik dan satu ahli materi PKN, kemudian memberikan siswa angket guna mengetahui respon siswa

terhadap pembelajaran berbasis *ebook*, lalu pada tahap akhir siswa akan diberikan test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta mengetahui kriteria ketuntasan minimal sesuai dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar pendidikan kewarganegaraan, pengembangan *ebook* bahan ajar sesuai analisis kebutuhan siswa akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Bahan Ajar Berdasarkan Analisis Kebutuhan

No	Materi ajar	Kompetensi dasar	Media
1	Harmonisasi hak dan kewajiban asasi manusia.	Pemaparan mengenai makna hak dan kewajiban asasi manusia, HAM berdasarkan Pancasila, Kasus-Pelanggaran HAM, Upaya Penegakan HAM.	Bahan Ajar, <i>Elektronic Book</i> berbasis android

3.2.4 Implementasi

Implementasi merupakan langkah yang nyata dalam menerapkan hasil produk yang sudah dibuat, langkah-langkah dalam uji produk ini dengan cara mengunjungi siswa kelas XI, menginstruksikan tujuan meneliti, serta mengedukasi hasil perangkat ciptaan dan menyebarkan kuisioner kepada peserta didik. Dengan semua yang telah dikembangkan agar bisa di implementasikan, implementasi *ebook* ini bertujuan agar, membimbing peserta didik untuk lebih bisa belajar secara mandiri, dan memastikan didalam akhir proses belajar siswa memiliki kemampuan pengetahuan, ketarampilan dan sikap yang diperlukan. Pada bagian ini peneliti masih bisa melakukan sebuah revisi produk yang dibuatnya , pernyataan ini selaras dengan yang di utarakan Menurut Hamzah (2019:41) dalam Proses model pengembangan ADDIE.

“Proses evaluasi formatif bisa dilaksanakan pada 4 tahap sebelumnya yakni, Analisis, Desain, Pengembangan dan Implementasi untuk kebutuhan revisi”

Sehingga setelah proses Implementasi peneliti masih bisa melakukan suatu revisi produk sesuai dengan kebutuhannya.

3.2.5 Evaluasi

Pada bagian ini merupakan bagian dimana proses belajar menggunakan *ebook* yang sudah di bangun apakah layak atau tidak bagi siswa dalam kegiatan belajar, Namun dalam bagian ke lima ini penilaian merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE, penilaian merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk mengetahui apakah dengan adanya perangkat *ebook* pada materi Harmonisasi HAM dan kewajiban mampu merubah respon siswa serta pemahaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanaka pada masa pandemi serta keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat perubahan kompetensi peserta didik dengan adanya pengembangan *ebook* dalam proses belajar secara daring dimasa pandemi, pada tahap ini bisa ditandai dengan tahap akhir apabila bisa memecahkan permasalahan serta tercapainya tujuan pembelajaran maupun tahap revisi guna menyempurnakan produk pengembangan agar lebih efektif.

3.3 Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

3.3.1 Tahap Analisis

Didalam proses belajar tentu memiliki indikator yang paling mendasar agar pada saat proses belajar berakhir, siswa dapat memiliki keterampilan, pengetahuan serta sikap sesuai dengan tujuan pendidikan, maka hal pertama yang harus dianalisis yakni sebagai berikut:

- a. Analisis kurikulum

Tindakan didalam menganalisis kurikulum sebagai upaya didalam menentukan tujuan pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dasar yang dimiliki oleh siswa.

b. Analisi metode dan hasil belajar

Didalam proses analisis metode serta hasil belajar berupa hasil tes, guna menentukan bahan ajar/materi yang akan disajikan agar mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap metode dan materi yang sedang diajarkan.

c. Media *ebook* berbasis android

Pelaksanaan tahap ini guna memudahkan siswa didalam pengoprasian media pembelajaran berbasis *ebook*, menarik untuk siswa serta bisa meningkatkan pemahaman siswa.

3.3.2 Tahap pengembangan produk

Pada proses ini harus dilakukan beberapa tahap yakni sebagai berikut:

a. Penentuan kompetensi dasar dan pedoman bagi siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Pengembangan bahan ajar, pembelajaran ebook yang disajikan berbasis kontekstual akan mengarahkan siswa kepada permasalahan-permasalahan konteks yang akan dihadapi oleh siswa, yang kemudian siswa diarahkan mensintesis hasil buah pemikiran mereka akan bahan ajar/materi yang sedang dipelajari.

c. Pengembangan isi *ebook*, disajikan seiring dengan materi pembelajaran yang dibutuhkan kemudian di harmonisasikan dengan media serta motivasi siswa guna meningkatkan pemahaman siswa didalam proses belajar.

3.3.3 Tahap Pembuatan Produk

Pada proses pembuatan produk pengembangan *ebook* berbasis android yakni sebagai berikut:

- a. Penggunaan *MS Word, File PDF, Aplikasi Flip PDF Corporate Edition* serta *Aplikasi Bios IT Studio* agar *ebook* senantiasa bisa dioperasikan pada *smarphone*.
- b. Pembuatan latar belakang pada perangkat *ebook*
- c. Pembuata halaman
- d. Pembuatan *cover ebook*
- e. Pembuatan isi teks
- f. Pembuatan *Flip* pada *ebook*
- g. Menambahkan animasi
- h. Menambahkan audio
- i. Menambahkan vidio
- j. Menambahkan fitur suara
- k. Pembuatan *Quiz*
- l. Penambahan *cover* profil
- m. *Publish Online*

3.3.4 Tahap Validasi Ahli

Setelah melakukan pengembangan produk media ebook berbasis android maka produk tersebut harus di validasikan kepada ahli guna mengetahui kelayakan perangkat tersebut, tahap validasi ini dilakukan sebagai berikut:

- a. Ahli media, proses validitas terhadap media dilakukan oleh ahli (dosen) dibidang informatika berbasis pendidikan dengan melalui angket agar ebook yang disajikan dari segi media menarik serta layak untuk di gunakan.
- b. Ahli materi, proses validitas terhadap materi dilakukan oleh ahli (dosen) dibidang pembelajaran pendidikan dengan melalui angket agar ebook yang disaajikan dari segi media menarik serta layak untuk di gunakan.

3.3.5 Tahap Uji Coba Produk

Agar mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap perangkat media pembelajaran ebook berbasis android maka harus dilakukan terlebih dahulu uji kevalidan mengenai *ebook* tersebut dengan melakukan tahap konsultasi kepada pembimbing guna mendapatkan saran untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Kemudian tahap validasi kepada ahli materi dan ahli media guna mendapatkan kritik serta saran pada *ebook* untuk mendapatkan kelayakan didalam proses pengoprasian dilapangan. Adapun para ahli yang di hadirkan merupakan dosen ahli dibidang informatika (S2) , serta ahli yang di hadirkan pada bidang materi merupakan dosen dibidang pendidikan (S2). Proses penilaian yang dilakukan oleh para ahli menggunakan angket kuisisioner yang sudah di sesuaikan dengan kebutuhan media serta materi yang akan dibentuk kedalam *ebook*, setelah mendapatkan tingkat kevalidan ebook maka prosesi selanjutnya yakni uji coba lapangan.

3.3.6 Uji Coba lapangan

Pada tahap ini terdapat berapa kegiatan yang akan dilaksanakan oleh pengembang yakni sebagai berikut:

- a. Memberikan soal pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen
- b. Mengamati siswa didalam penggunaan media pembelajaran *ebook*
- c. Siswa memberikan respon terhadap *ebook* melalui angket
- d. Memberikan kembali soal pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen guna mengetahui apakah perangkat tersebut bisa meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa pada materi ajar yang sudah dipelajari.

3.4 Instrumen Penelitian

Jenis data yang dipakai dalam penelitian dalam memvalidasi kepada ahli yakni faktor minat, faktor tampilan, penyampaian materi dan minat siswa terhadap seluruh isi perangkat belajar *Flip PDF Corporate Edition*. Kemudian faktor dalam materi yakni penyampaian, keabsahan, serta aksentuasi, lalu untuk penilaian yang dilakukan dari siswa yakni presensi, kemanfaatan dan indikasi terhadap perangkat belajar *e-book*. Dalam tahap proses pengabsahan kepada ahli yakni berupa data kualitatif serta kuantitatif. dari kuantitatif diperoleh melalui ahli berupa instrumen pengabsahan dan narasumber siswa melalui kuesioner respon siswa, kemudian untuk kualitatif didapatkan melalui kritikan serta saran dari ahli dan siswa kemudian hasilnya akan dideskripsikan. Instrumen yang digunakan ialah sebagai berikut:

3.4.1 Observasi Pra Penelitian

Pengamatan merupakan proses pengumpulan informasi yang dilaksanakan di sekolah SMAN 4 Cimahi yang dilakukan kepada dua objek, yakni pendidik dan peserta didik, peneliti langsung turun ke lapangan menanyakan langsung kepada guru dan siswa yang sedang melakukan proses belajar secara daring dalam pertemuan pertama dengan materi harmonisasi HAM dan kewajiban, proses belajar dilakukan dengan cara mengirimkan sebuah materi kepada aplikasi dan peserta didik kemudian diberi tugas untuk menyelesaikan soal-soal terkait materi bahan ajar. Sehingga konklusinya yakni penggunaan perangkat belajar berbasis komunikasi seperti WhatsApp, *GoogleForm* kurang untuk menunjang dalam proses belajar.

3.4.2 Interview Pra Penelitian

Interview merupakan tahapan yang dilakukan dengan cara lisan secara langsung, proses ini dilaksanakan dirumah pendidik dan peserta didik *dengan* menggunakan protokol kesehatan yang berlaku karena proses pembelajaran masih dilaksanakan secara daring. Untuk menemukan respon penggunaan perangkat belajar *ebook*, Sehingga

penelaah memberikan solusi menggunakan perangkat belajar *ebook* yang bisa diakses pada *smartphone* peserta didik.

3.4.3 Subjek Uji Coba Produk Pengembangan.

Didalam tahap penelitian pengembangan, terdapat beberapa subjek yang terlibat yakni sebagai berikut:

a. Ahli media

Bergerak sebagai ahli media dalam pengembangan produk merupakan seorang magister atau lebih dari gelar tersebut, pemilihan ahli dibidang media didasarkan pada kapabilitas dalam bidang media pendidikan, ahli media memberikan kritik serta saran guna membangun media perangkat *ebook* untuk menjadi lebih efektif.

b. Ahli Materi

Bergerak sebagai ahli mater dalam pengembangan produk merupakan seorang magister atau lebih dari gelar tersebut, pemilihan ahli dibidang materi didasarkan pada kapabilitas dalam bidang pembelajaran pendidikan, ahli materi memberikan kritik serta saran guna membangun media perangkat *ebook* untuk menjadi lebih efektif.

c. Siswa

Pada tahap uji lapangan dilakukan pada kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi tahun ajaran 2021-2022 dengan menggunakan *Purpose Sampling* dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu kemudian data diolah menggunakan Uji T untuk mengetahui perbedaan diantara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.4.4 Instrumen Validasi Produk

Dalam tahap ini perangkat media *ebook* mempunyai komponen pertanyaan serta pernyataan terhadap dua ahli yakni ahli perangkat dan ahli materi PPKn tujuanya yakni mendapatkan penilaian serta masukan perihal perangkat *ebook*. lalu kesimpulanya akan dipakai sebagai

referensi apakah perangkat *ebook* tersebut sudah layak atau belum layak.

3.4.5 Kuisisioner Respon Peserta Didik

Kuisisioner ini dipergunakan untuk menghimpun anggapan siswa mengenai respon terhadap perangkat *ebook* yang sedang diproses, kemudian kuisisioner dimuat oleh siswa pada akhir rangkaian penilaian yang terdapat pada model ADDIE. Kuisisioner ini juga terdapat pendapat siswa perihal perangkat yang sedang dikembangkan terhadap media *ebook Flip PDF Corporate Edition*.

3.4.6 Rancangan Instrumen Test Pretest dan Posttest

Didalam hasil pengembangan media *ebook*, siswa akan diberikan penilaian sesuai dengan hasil test yang sudah di berikan guna untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta respon siswa terhadap perangkat media pembelajaran *ebook* berbasis android.

Untuk kelas eksperimen digunakan pada kelas XI IPA 4 dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual pembelajaran secara langsung, kemudian kelas kontrol digunakan pada kelas XI IPA 1 dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbasis konvensional.

3.4.7 Rancangan Instrumen Non Test dalam meningkatkan pemahaman

Rancangan instrumen dibuat dan digunakan untuk mengetahui serta mengukur bagaimana pemahaman siswa mengenai materi harmonisasi hak dan kewajiban asasi manusia.

Menurut S Azwar (1987, hlm. 62) “pemahaman ialah seseorang dikatakan mengerti dia mampu menjelaskan, mengklasifikasikan serta membedakan materi bahan ajar yang sedang di pelajari”.

Kegiatan yang dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa yakni dengan cara melakukan latihan terstruktur, kemudian latihan terbimbing lalu pada tahap akhir dilakukan latihan secara mandiri dan hasil dari latihan mandiri tersebut meliputi penilaian

pemahaman materi, penyimpulan materi, penganalisisan dan memberikan contoh atas jawaban permasalahan yang telah diberikan itu akan menjadi alat ukur pada tingkat pemahaman siswa.

Maka diperlukanya indikator keberhasilan siswa untuk mengetahui serta mengukur tingkat pemahaman siswa dengan melalui metode non test, dengan pendapat para ahli mengenai indikator pemahaman maka pada dasarnya dengan seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dapat memahami
2. Dapat menyimpulkan
3. Dapat menganalisis
4. Dapat memberikan contoh

3.4.8 Indikator Pemahaman Siswa Materi HAM

Dengan adanya indikator keberhasilan mengenai tingkat pemahaman siswa maka indikator tersebut diintegrasikan dengan indikator pemahaman siswa pada materi hak dan kewajiban asasi manusia yakni sebagai berikut:

1. Siswa mampu memahami tentang pelanggaran serta upaya penegakan hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila untuk mewujudkan harmoni hak dan kewajiban asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Siswa mampu menganalisis tentang pelanggaran serta upaya penegakan hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila untuk mewujudkan harmoni hak dan kewajiban asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Siswa mampu menyimpulkan tentang pelanggaran serta upaya penegakan hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila untuk mewujudkan harmoni hak dan kewajiban asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
4. Siswa mampu memberikan contoh tentang pelanggaran serta upaya penegakan hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila

untuk mewujudkan harmonisasi hak dan kewajiban asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

3.4.9 Instrumen non test latihan mandiri

Didalam proses pembelajaran terdapat materi pembelajaran hak asasi manusia serta sintak didalam proses kegiatan awal hingga kegiatan penutup, perangkat pembelajaran ini diintegrasikan dengan kurikulum dan RPP, adapun model pembelajaran yang digunakan pada rancangan pembelajaran ini menggunakan *mastery Learning* dengan sintak yakni orientasi, penyajian, latihan terstruktur, latihan terbimbing dan latihan secara mandiri dengan rancangan pembelajaran sebagai berikut:

Adapun indikator keberhasilan siswa yang akan menjadi tolak ukur didalam penilaian seperti memahami, menganalisis, menyimpulkan dan memberi contoh yang akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Soal Latihan mandiri

No	Soal Latihan Mandiri	Indikator jawaban benar
1	Jelaskan makna hak dan kewajiban asasi manusia ?	Hak Asasi Manusia atau HAM merupakan sebuah hak yang melekat pada diri manusia yang senantiasa di berikan oleh Tuhan sejak manusia itu lahir sedangkan Kewajiban asasi manusia adalah sesuatu yang wajib di lakukan oleh setiap individu sebagai makhluk hidup.
2	Mengapa kewajiban harus lebih didahulukan dibandingkan dengan hak ?	Ini berarti hak hanya muncul tatkala kewajiban sudah dilaksanakan dengan baik. Pemberian hak selaras dan seimbang dengan pelaksanaan kewajiban.
3	Penguasaan diri setiap individu masyarakat indonesia merupakan tolak ukur untuk keberhasilan harmonisasi antar hak dan kewajiban, penguasaan didalam pemahaman HAM dan emosional akan memudahkannya didalam menjalankan kehidupan, perlakuan yang tepat akan melindungi hak orang lain, sebaliknya perlakuan yang ceroboh akan	Setiap individu harus terampil didalam penguasaan pemahaman HAM dan emosional

	menyebabkan pelanggaran hak dan kewajiban, simpulan teks tersebut adalah	
4	Berikan contoh Upaya apa saja yang dilakukan di Indonesia melalui UUD untuk memajukan, menghormati, dan menegakkan hak asasi manusia?	UUD 39 tahun 1999 Tentang HAM. UUD 26 tahun 2000 tentang pengadilan HAM

Didalam tugas ini siswa tidak diberikan jawaban salah ataupun benar melainkan harus memahami dari segi pengetahuan yang luas, mengembangkan fakta-fakta yang terkait dengan tugas yang diberikan serta logis lalu ide serta gagasan tersebut di tuangkan kedalam tulisan.

Menurut skala Odel (1927) (dalam siswanto,2006) “untuk menilai jawaban yang diberikan siswa melalui tugas essay, dengan memperlihatkan bahwa dengan panjangnya jawaban yang diberikan oleh siswa meliputi pengetahuan, sesuai dengan fakta dan logis itu berhubungan dengan skor yang ia peroleh, maka semakin panjang jawaban siswa yang diberikan maka nilai akan lebih tinggi untuk didapatkan”.

Tehnik sample yang digunakan merupakan tehnik *simple random samplig*:

“Menurut sugiyono (2018) simple random sampling merupakan pengambilan anggota yang dilakukan dengan pola acak tanpa memperhatikan tingkatan pada populasi tersebut dengan menggunakan *random number table*”.

Tehnik ini akan dilakukan pada kelas eksperimen XI IPA 4 dan kelas kontrol XI IPA 1.

Tabel 3.3
Random Number Table kelas eksperimen dan kontrol

Random Number Table								
35	13	6	16	5	17	11	19	4
3	23	14	8	21	9	20	10	18
2	15	22	26	7	24	12	25	1
29	32	30	31	27	36	33	34	28

3.4.10 Dokumentasi

Dalam tahap pengarsipan yang dipakai merupakan gambar pemotretan pada tahap Implementasi perangkat belajar *ebook* yang sedang dikembangkan terhadap siswa.

3.5 Tehnik Analisis Data

3.5.1 Analisis Instrumen Validasi Ahli

Pada tahap ini penelaah membuat sebuah pertanyaan yang dimana para ahli memberikan suatu pendapat yang kemudian dari setiap pendapat tersebut ditelaah, Dengan cara Jumlah para ahli dibagi dengan jumlah nilai para ahli.

Ini merupakan tabel dikembangkan terdapat 5 indikator penilaian yang akan dinilai terhadap indikator media dan materi hak asasi manusia yakni sangat menarik, menarik, cukup menarik, kurang menarik serta tidak menarik , untuk penampilan gambar yakni sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian

Skor	Validasi Media	Validasi Materi
5	Sangat menarik, sangat jelas, Sangat mudah dipahami, Sangat memotivasi, Sangat layak.	Sangat sesuai, Sangat mudah, Sangat meliputi, Sangat paham.
4	Menarik, Jelas, Mudah dipahami, Memotivasi, Layak.	Sesuai, Mudah, Meliputi, Paham.
3	Cukup Menarik, Cukup Jelas, Cukup dipahami, Cukup Memotivasi, Cukup Layak.	Cukup sesuai, Cukup mudah, Cukup meliputi, Cukup paham.
2	Kurang Menarik, Kurang Jelas, Kurang dipahami, Kurang Memotivasi, Kurang layak.	Kurang sesuai, Kurang mudah, Kurang meliputi, Kurang paham.
1	Tidak Menarik, Tidak Jelas, Tidak dipahami, Tidak Memotivasi, Tidak layak.	Tidak Sesuai, Tidak mudah, Tidak meliputi, Tidak paham.

Lalu Kuisisioner dijabarkan menggunakan rumus :

$$\bar{v} = \frac{\sum V}{n}$$

Keterangan:

\bar{V} = Skor rata-rata pertanyaan.

$\sum V$ = Jumlah skor dari narasumber

n = Banyak narasumber.

Perbandingan yang dipakai dalam bagian verifikasi ahli yakni penilaian dari skor 1 mencapai skor 5. Pada skor 5 merupakan penilaian tertinggi dan sebaliknya untuk skor 1 merupakan penilaian paling terendah, standar yang digunakan didalam memverifikasi ahli ialah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Validasi Analisis Rata-rata Setiap Pertanyaan

Rata-rata Setiap Pertanyaan	Kriteria Validasi
$4,21 \leq \bar{V} \leq 5,00$	Sangat Valid
$3,41 \leq \bar{V} \leq 4,20$	Valid/Tidak Revisi
$2,61 \leq \bar{V} \leq 3,40$	Cukup Valid/Tidak Revisi
$1,80 \leq \bar{V} \leq 2,60$	Kurang Valid/Sebagian Revisi
$1,00 \leq \bar{V} \leq 1,80$	Tidak Valid/Revisi Total

Selepas melaksanakan analisis terhadap rata-rata dari setiap pertanyaan, Maka secara keseluruhan akan dicari hasil analisisnya dengan rumus likert:

$$p = \frac{\sum score \times f}{score \text{ tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Jumlah persentase.

f = Frekuensi validator.

Kemudian perolehan tersebut dipakai untuk mengetahui perangkat belajar yang dikembangkan dengan memakai definisi pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.6
Skor Kuisisioner Validasi Desain

Skor	Tingkat Indikator Pencapaian (%)	Kualifikasi
5	$80 < V \leq 100$	Sangat Setuju/Sangat Valid
4	$60 < V \leq 80$	Setuju/Valid
3	$40 < V \leq 60$	Ragu-Ragu
2	$20 < V \leq 40$	Kurang Baik/Kurang Valid
1	$0 \leq V \leq 20$	Tidak Baik/Tidak Valid

Jika hasil skor menunjukkan $\geq 61\%$ maka perangkat belajar *ebook* dinyatakan valid, jadi tidak perlu memperbaiki kembali produk tersebut, jikalau ada yang di revisi itupun hanya bagian-bagian tertentu saja.

Sebaliknya jika hasil skor menunjukkan $< 61\%$ maka perangkat belajar *e-book* belum dinyatakan valid, maka harus merevisi kembali produknya tersebut yang sedang di kembangkan.

3.5.2 Analisis Respon Peserta Didik

Hasil yang didapatkan melalui angket respon siswa dalam tahap implementasi perangkat belajar tersebut lalu dianalisis agar mengetahui kevalidanya, ini merupakan tabel respon siswa yakni sebagai berikut:

Tabel 3.7
Skor Respon Peserta Didik

Skor Pernyataan Positif	Pernyataan	Skor Pernyataan Positif
5	Sangat Setuju	1
4	Setuju	2
3	Ragu-ragu	3

Royan Abdurrahman, 2022

PENGEMBANGAN EBOOK PADA MATERI HAK ASASI MANUSIA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN PPKN SISWA DI KELAS XI SMAN 4 CIMAHU (kuasi eksperimen dikelas XI SMA Negeri 4 Cimahi)

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

2	Tidak Setuju	4
1	Sangat tidak setuju	5

Kemudian Kuisioner tersebut dianalisis terlebih dahulu kemudian dipersentasekan, persentase dari keseluruhan dihitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{score} \times f}{\text{score tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Jumlah persentase yang dicapai.

f = Frekuensi peserta didik.

Kemudian hasil perolehan tersebut dipakai untuk mengetahui kevalidan perangkat belajar *e-book* menggunakan definisi tingkat pencapaian dari 100 hingga 80 dengan kriteria sangat layak, kemudian untuk pencapaian tingkat 80 dengan kriteria Layak/setuju, lalu tingkat pencapaian 60 hingga 40 dengan kriteria cukup layak, tingkat pencapaian 40 sampai dengan 20 kriteria kurang layak dan tingkat pencapaian 20 sampai 0 dengan kriteria tidak layak, seperti didalam tabel berikut:

Tabel 3.8
Interpretasi Skor Kuisioner Respon Peserta Didik

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Pernyataan Respon Peserta Didik	
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
5	$80 < X \leq 100$	Sangat Setuju/Sangat Layak	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	$60 < X \leq 80$	Setuju/Layak	Setuju	Tidak Setuju

3	$40 < X \leq 60$	Cukup Setuju/Cukup Layak	Ragu-Ragu	Ragu-Ragu
2	$20 < X \leq 40$	Kurang Setuju/Kurang Layak	Tidak Setuju	Setuju
1	$0 \leq X \leq 20$	Tidak Setuju/Tidak Layak	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju

Jika hasil persentase memperoleh $< 61\%$ maka Produk *E-book* harus direvisi sebagaimana dengan apa yang tercantum didalam hasil.

Sebaliknya apabila persentase meperoleh $\geq 61\%$, kemudian Produk *E-book* telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam menunjang proses belajar siswa yang dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase Penilaian Skor

f : Skor Yang di Peroleh

N : Skor Maksimal yang diharapkan