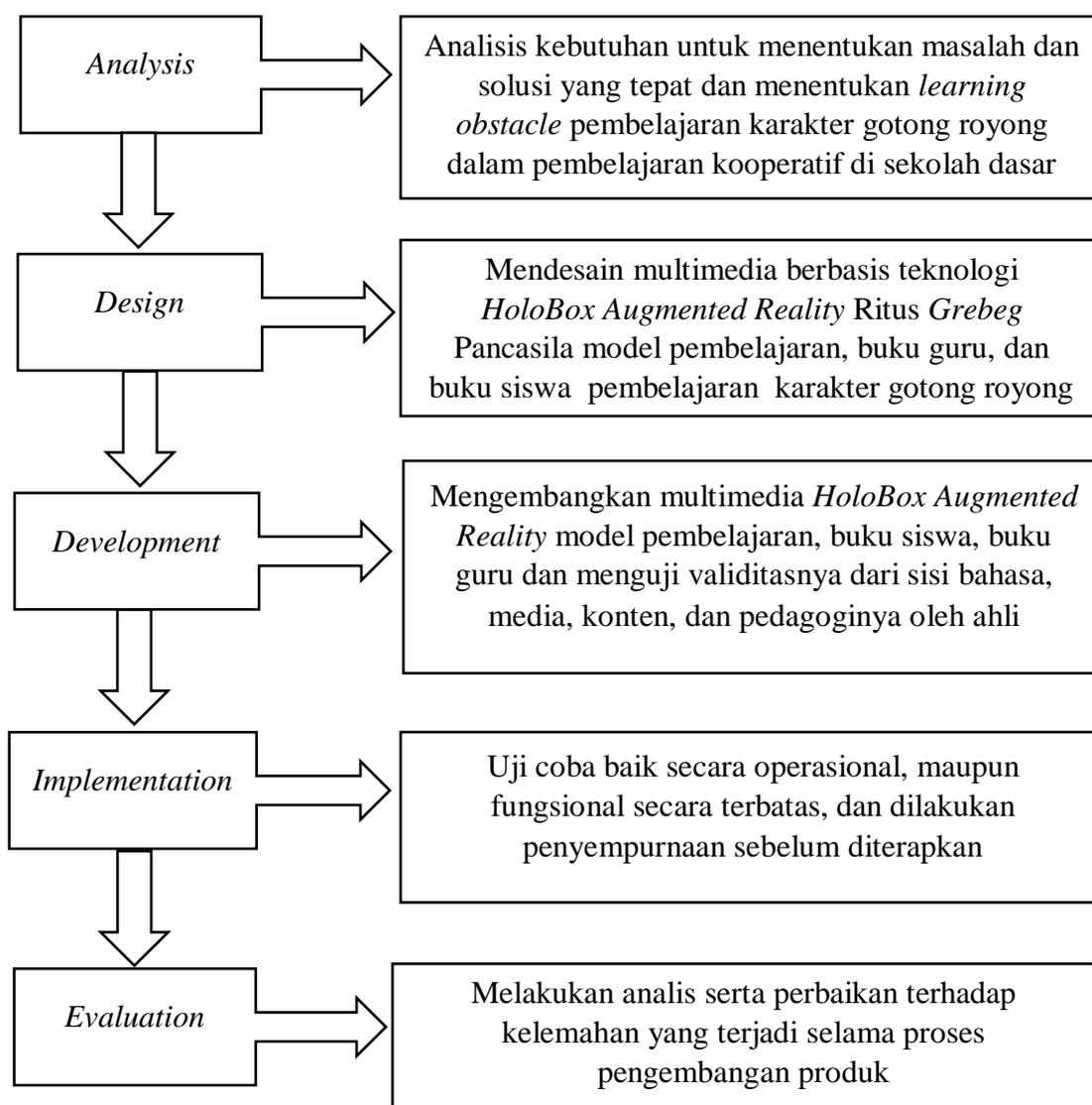


## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginternalisasikan nilai ritus Grebeg Pancasila ke dalam pembelajaran melalui multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* untuk meningkatkan karakter bergotong royong siswa sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa prosedur yang diawali dengan menganalisis permasalahan di lapangan, merumuskan realitas empirik ritus *Grebeg Pancasila* dalam membudayakan karakter bergotong royong di masyarakat, menganalisis kondisi faktual internalisasi karakter bergotong royong dalam pembelajaran kooperatif di SD/MI, mengkonstruksi model hipotetik internalisasi nilai ritus *Grebeg Pancasila* ke dalam pembelajaran melalui pengembangan model kooperatif Grebeg Pancasila dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* sebagai alternatif solusi, memvalidasi model tersebut dari sisi operasional dan konten sehingga siap digunakan di kelas 3 jenjang sekolah dasar SD/MI.

### **3.1 Desain dan Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan *research and development (R&D)* Model pengembangan yang dipakai dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif, multimedia teknologi *Holobox AR*, buku guru dan buku siswa merujuk pada tahapan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, develop, implementation* dan *evaluation* (Almelhi, 2021; Alnajdi, 2018; Bani, Marsi, 2021; Salas-Rueda et al., 2020). Terdapat lima tahapan dalam melakukan penelitian ini. Adapun tahapan metode penelitian pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan dengan Model ADDIE

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini dilakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan dengan menetapkan kondisi saat ini dengan kondisi yang diinginkan, serta masalah yang muncul dari kebutuhan (Amelia & Rustaman, 2020; Safitri & Djuniadi, 2021). Jadi pada tahap ini merupakan proses menganalisis tujuan pembelajaran siswa dan guru, dengan mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai masalah atau hambatan yang muncul sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

## 2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini berbagai unsur-unsur yang perlu dimuat dalam produk media yang dikembangkan baik dari sisi konten, proses pengerjaan maupun pembelajaran (Salas-Rueda et al., 2020; Zhang, 2020). Adapun perancangan yang dilakukan untuk desain multimedia adalah (1) merancang materi yang ditampilkan dalam media, (2) pembuatan *flowchart* yang menggambarkan program, (3) pembuatan navigasi aplikasi sebagai perencanaan alur program, (4) pengumpulan bahan ajar/materi berupa gambar, animasi audio, video, dan lain sebagainya yang menunjang pembuatan media, (5) perancangan 3D dan animasi, (6) penyusunan acuan tes (Safitri & Djuniadi, 2021). Dalam penelitian ini tahap desain dilakukan dengan merancang materi, membuat flowchart, navigasi aplikasi, mengumpulkan materi dan bahan ajar, merancang tahapan model pembelajaran, sintak, sistem sosial, dan dampak pengiring.

## 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini pembuatan *storyboard* atau *flowchart* yang telah dibuat dan diproses lebih lanjut di tahap berikutnya dengan pembuatan *prototype* dan software media pembelajaran (Bani, Marsi, 2021). Pengembangan dalam multimedia dilakukan dengan: (1) pembuatan animasi dan model 3D dengan software paint 3d, (2) pembuatan video hologram 4 sisi dengan software camtasia. (3) pembuatan aplikasi android sesuai dalam tahap sebelumnya menggunakan software adobe animate cc, (4) pembuatan hologram dari mika bening (Safitri & Djuniadi, 2021). Pada penelitian ini pembuatan mika hologram tidak masuk dalam tahap pengembangan tetapi masuk dalam tugas proyek pembelajaran di kelas.

## 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini masuk pada tahap pengujian produk media yang telah dibuat. Tahap implementasi meliputi: (1) uji validasi media kepada validator materi dan validator media, (2) perbaikan media sesuai saran validator materi dan media, (3) distribusi media, (4) uji coba penggunaan media oleh, guru, siswa bersama orang tua (Sujati et al., 2016). Pada penelitian ini produk diimplementasikan secara terbatas pada kelas uji coba kecil. Tapi sebelumnya media divalidasi terlebih

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

dahulu oleh ahli teknologi, ahli media, ahli bahasa, ahli budaya dan ahli materi dan pembelajaran untuk dievaluasi dan direvisi.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Penilaian)

Tahap ini akan mengetahui secara pasti kelebihan dan kekurangan media yang dibuat sehingga dapat memperbaiki media yang dikembangkan untuk pengembangan yang lebih sempurna. Tahap evaluasi meliputi: (1) penentuan kriteria evaluasi, (2) pemilihan alat evaluasi yaitu perhitungan data dan instrumen angket yang telah dibuat, (3) analisis kelayakan media, (4) analisis kepraktisan media terhadap kemanfaatan dan kemudahan pengguna, (5) analisa efektifitas media (Safitri & Djuniadi, 2021). Pada penelitian ini produk dievaluasi dengan uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan, kemanfaatan dan kemudahan pengguna.

Penelitian dengan desain ini, pertama kali peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara kualitatif. Berbagai metode dapat dilakukan antara lain dengan studi literatur, studi lapangan, wawancara dan observasi. Selanjutnya mengembangkan instrumen yaitu desain model pembelajaran, desain media pembelajaran dengan konten materi ritus *Grebeg* Pancasila. Selanjutnya pengujian instrumen oleh tim validator yang terdiri dari ahli budaya, bahasa, teknologi, materi, media, dan pembelajaran. Untuk dapat digunakan oleh subjek penelitian, capaian kelayakan produk diberikan oleh validator. Tahap selanjutnya adalah menerapkan ke sampel dan populasi dengan uji coba terbatas pada kelas kecil. Kemudian uji coba penerapan pada kelas besar dengan memberikan intervensi yang berlainan pada kelas kontrol dan eksperimen.

### 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar dan Madrasah (SD/MI). Sidiq (2019) mengungkapkan bahwa partisipan merupakan seseorang yang dapat menyediakan informasi yang diperlukan. Sampling purposif merupakan cara pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dimana itu merupakan pengambilan sampel yang bertujuan untuk meneliti suatu subjek

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

penelitian tertentu dari suatu kondisi (Fraenkel, 2011). Adapun kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang berada di kelas 3 SD/MI.
2. Siswa dengan usia 9 – 11 tahun.
3. Siswa yang diberikan pembelajaran buku tema 1, 2, 3 dan 4 di kelas 3.

Tempat penelitian dilakukan di SDN Sentul 02, SDN Kepanjen Lor 02, MI Pesantren dan MIN Gedog Kota Blitar. Tempat penelitian tersebut dipilih atas berbagai pertimbangan antara lain:

1. Lokasi sekolah dekat dengan tempat pelaksanaan prosesi ritus *Grebeg* Pancasila. MIN Gedog Kota Blitar dekat dengan gedung Kusuma Wicitra tempat pelaksanaan ritus Bedhol Pusaka Nagari, SDN Kepanjen Lor 02 terletak di dekat gedung balaikota tempat pelaksanaan ritus Malam Tirakatan, dan alun-alun Kota Blitar tempat pelaksanaan ritus Upacara Budaya. SDN Sentul 02 terletak di area Makam Bung Karno dan dilalui ritus Kirab Gunungan Lima, dan MI Pesantren terletak di dekat area pelaksanaan Kenduri Pancasila.
2. Karakteristik keempat sekolah tersebut hampir sama terkait kondisi sekolah, guru, siswa dan sarana prasarannya.
3. Perbedaan lokasi menyebabkan variasi tingkat pengenalan yang berbeda dari keempat sekolah diatas tentang *Grebeg* Pancasila. Hal ini karena ada sekolah yang terlibat langsung karena dilalui prosesi sehingga siswanya mempunyai pengalaman melakukan prosesi secara langsung. Dari perbedaan tersebut diharapkan dapat dijadikan penemuan dalam penelitian ini.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SDN Sentul 02, SDN Kepanjen Lor 02, MIN Gedog dan MI Peantren Kota Blitar. Prosedur penyampelan yang dilakukan dengan *purposive sampling*. Sebanyak 200 orang siswa dilibatkan dalam penelitian ini. Dengan rincian sebagai berikut:

Septinaningrum, 2022

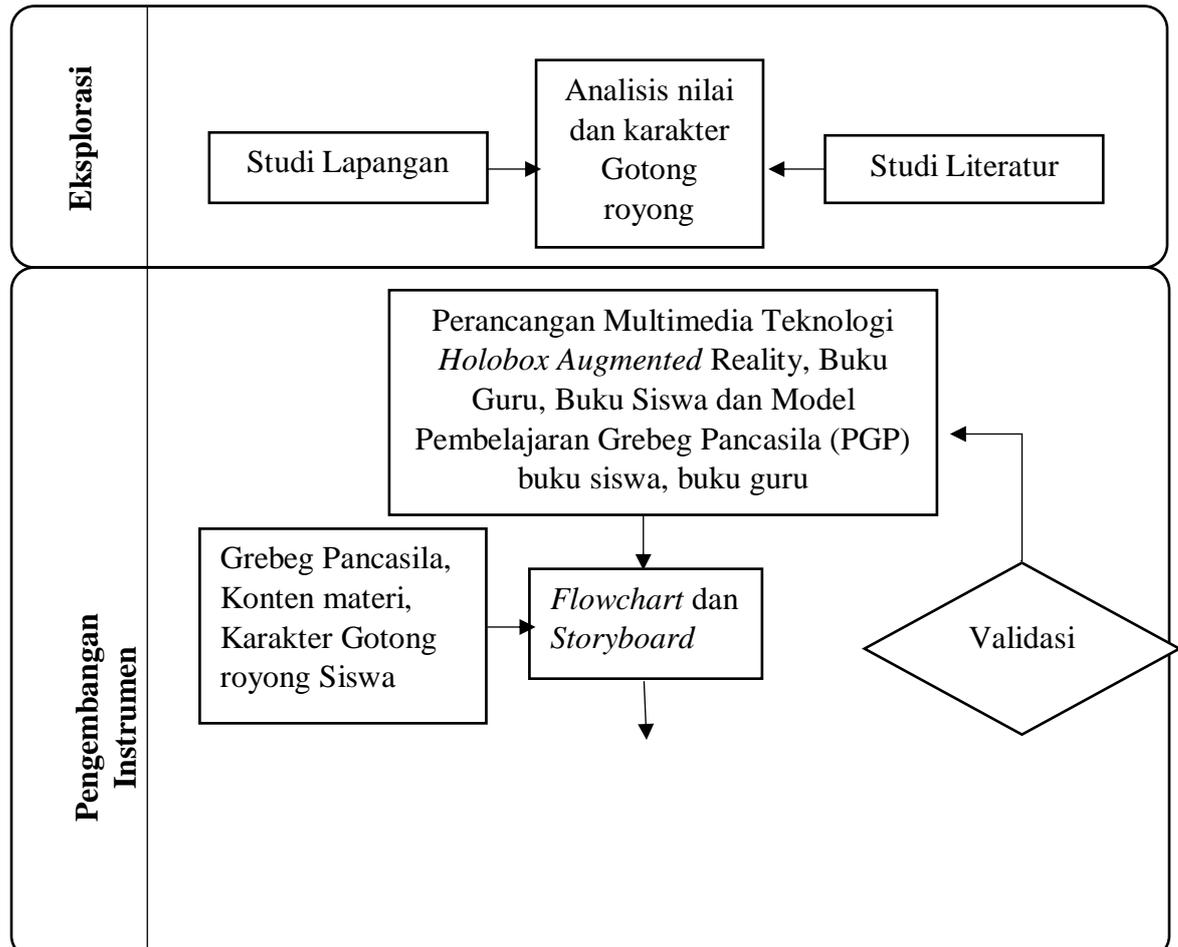
**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

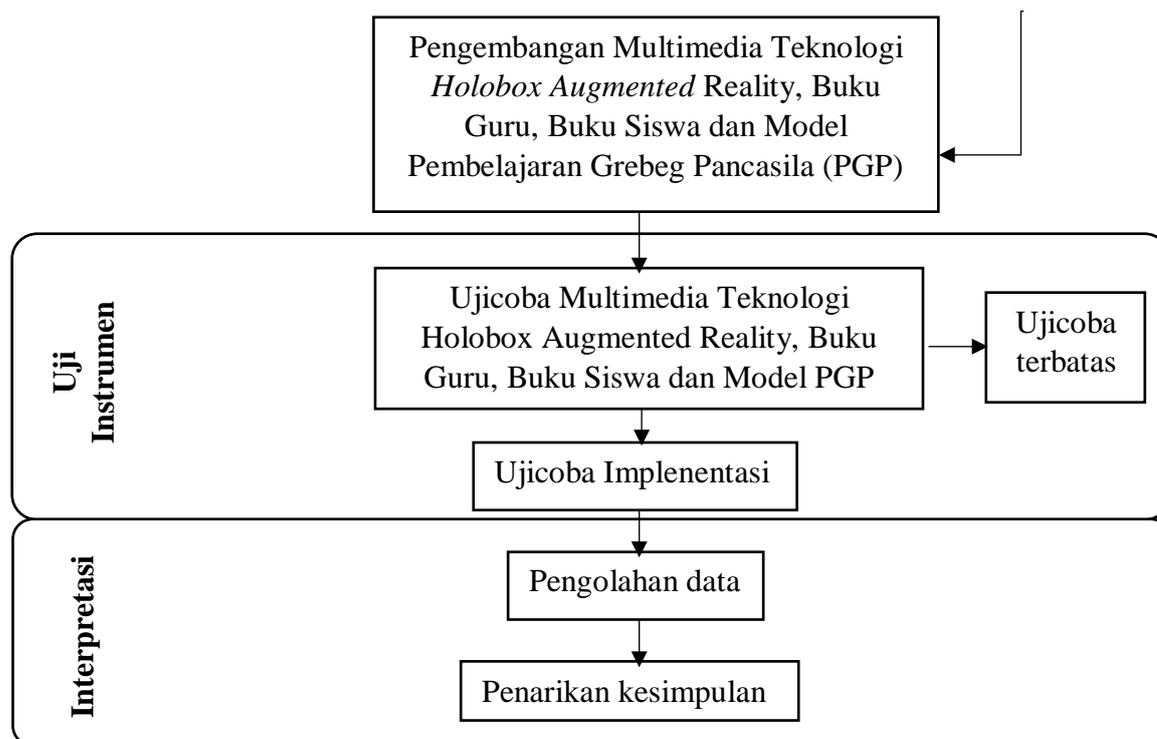
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. 40 orang siswa untuk sampel uji validitas dan reliabilitas instrumen.
2. 20 orang siswa untuk sampel uji coba terbatas pada kelas kecil masing-masing yaitu 10 siswa dari SDN Sentul 02 dan 10 siswa dari MI pesantren. Uji coba terbatas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk dari sisi keterbacaan oleh siswa dan uji reliabilitas dan validitas instrumen.
3. 120 orang siswa untuk sampel uji coba penerapan atau uji coba luas secara eksperimen, masing-masing 60 siswa dari SDN Kepanjen Los 2 dan 60 Siswa dari MIN Gedog. Roscoe (1975) mengungkapkan bahwa untuk memenuhi standar ukuran sampel dalam penelitian eksperimen, jumlah ukuran sampel tersebut dianggap sudah cukup. Kesimpulannya dengan ukuran sampel dengan jumlah tersebut reliabel dan cukup untuk memenuhi standar penelitian eksperimen.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Langkah prosedur penelitian ini terdiri dari tiga langkah utama yaitu: Eksplorasi, pengembangan instrumen, dan mengelola dan menguji fitur instrumen untuk sampel dan populasi, berikut gambaran *flowchart* penelitian sebagai berikut:





### 3.5 Variabel dan Definisi Operasional

Gambar 3.2 *Prosedur Penelitian*

Model Pembelajaran Grebeg Pancasila (Model PGP) dan Multimedia Teknologi *Holobox Augmented Reality* yang merupakan produk pengembangan penelitian merupakan variabel independen dalam penelitian ini. Sementara itu, sikap gotong royong dan hasil belajar kognitif siswa SD/MI merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

Supaya kajian semakin fokus dan memudahkan pemahaman, konsep variabel didefinisikan sebagai berikut:

- Model Pembelajaran Grebeg Pancasila (Model PGP) adalah revitalisasi sintaks-sintaks model pembelajaran kooperatif dengan berbasis nilai dan karakter gotong royong pada ritus Grebeg Pancasila dalam masyarakat Kota Blitar.
- Karakter gotong royong dalam penelitian ini merupakan nilai gotong royong yang diambil dari Profil Pelajar Pancasila. Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong royong yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah: (a) kolaborasi, (b) kepedulian dan (c) berbagi. Dari ketiga elemen dasar bergotong-royong tersebut kemudian dikembangkan menjadi nilai gotong royong yaitu (1) Bekerja sama dalam/antar kelompok heterogen, (2) menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru, (3) menghormati ide orang lain, (4) membuat keputusan dengan mempertimbangkan kepentingan bersama, (5) interaksi tatap muka, (6) bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, (7) keterampilan komunikasi, (8) berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, (9)berempati kepada sesama teman kelas, (10) melakukan sksi sosial, (11) membangun kerukunan warga kelas, (12) kesediaan berbagi dengan orang lain dalam suka dan duka.

c. Hasil belajar (Kognitif)

Merupakan dampak iringan penerapan model Pembelajaran Grebeg Pancasila dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* pada ranah kognitif pada tema 4 Kewajiban dan Hakku kelas 3 SD/MI.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Beberapa instrumen yang telah divalidasi baik secara internal maupun eksternal digunakan dalam penelitian ini. Dalam pengujian validitas soal dan uji coba produk secara terbatas kepada siswa maka dilakukan validitas internal. Siswa kelas 3 SDN Sentul 02 Kota Blitar dan MI Pesantren Kota Blitar dilibatkan sebagai subjek dalam validasi intrumen. Sementara itu, beberapa *expert judgment* di bidang pendidikan nilai dan karakter, pendidikan bahasa, ahli teknologi dan media pembelajaran, ahli budaya *Grebeg* Pancasila, dan ahli materi pembelajaran dilibatkan dalam proses validasi eksternal.

Beberapa instrumen dalam penelitian ini, yaitu: instrumen studi pendahuluan, instrumen materi, instrumen media, dan instrumen pembelajaran.

#### 1. Instrumen Studi Pendahuluan ke SD/MI

Instrumen ini dibuat untuk memperoleh informasi bagaimana Ritus *Grebeg*

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

Pancasila dari berbagai aspek yaitu latar belakang, tujuan, pesan yang terkandung, dan pelaksanaan. Studi lapangan untuk sekolah mitra dilakukan dengan kuesioner yang diperdalam juga dengan wawancara dan diskusi yang meliputi:

- a. Sumber Daya Sarana Prasarana: ruang kelas, laboratorium, peralatan pembelajaran, ruang pimpinan, ruang guru, ruang rapat, dan infrastruktur teknologi.
- b. Kinerja pembelajaran: kualifikasi & kreativitas guru, karakter peserta didik, jadwal pelajaran, beban mengajar guru, silabus dan rpp, proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran
- c. Penanaman nilai-nilai pancasila: kebijakan, program, dan implementasi
- d. Ritus Grebeg Pancasila dan *kearifan lokal* pembelajaran: kebijakan, program, dan implementasi

## 2. Instrumen Pedoman Wawancara ke Tokoh dan Kepala Dinas

Instrumen wawancara ini ditujukan kepada tokoh masyarakat, akademisi, budayawan, kepala dinas pariwisata dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang:

- a. Sejarah ritus *Grebeg* Pancasila.
- b. Prosesi pelaksanaan ritus *Grebeg* Pancasila
- c. Nilai dan karakter yang terkandung dalam pelaksanaan ritus *Grebeg* Pancasila
- d. Nilai dan karakter gotong royong dalam ritus *Grebeg* Pancasila
- e. Ritus *Grebeg* Pancasila dalam pembelajaran di SD/MI.

## 3. Instrumen Materi Pembelajaran

Instrumen ini ditujukan kepada ahli materi yaitu guru kelas 3 sekolah dasar SD/MI untuk memperoleh validitas tentang Buku Siswa, Buku Guru dan Multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* yang meliputi aspek

- a. Relevansi materi, ilustrasi, penjelasan, tugas dan soal sesuai dengan KI/KD.
- b. Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan, mutakhir, kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, dan pengemasan sesuai dengan

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

bidang keilmuan.

- c. Kelengkapan sajian sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa
- d. Sistematika sajian mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks, lingkup lokal ke global
- e. Kesesuaian sajian sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat kepada siswa
- f. Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
- g. Keterbacaan dan kekomunikatifan

#### **4. Instrumen Media dan Teknologi Pembelajaran**

Instrumen ini ditujukan kepada ahli media dan teknologi pembelajaran yaitu dosen teknologi pembelajaran untuk memperoleh validitas tentang Buku Siswa, Buku Guru dan Multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* yang meliputi aspek:

- a. Jenis dan ukuran huruf, tata letak dan penomoran, penggunaan ilustrasi dan warna.
- b. Uji Alpha yang meliputi tracking, tampilan sudut pandang tarjet, proses loading, dan pengaturan tampilan.
- c. Uji Jarak antara kamenra dengan marker yang ada di buku siswa.

#### **5. Instrumen Bahasa**

Instrumen ini ditujukan kepada ahli bahasa yaitu dosen bahasa Indonesia untuk memperoleh validitas tentang Buku Siswa, Buku Guru dan Multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* yang meliputi aspek:

- a. Komunikatif, keterbacaan dan kemudahan pemahaman
- b. Struktur kalimat, penataan kalimat pada buku
- c. Dialogis dan interaktif, ketepatan gaya penulisan
- d. Lugas, keakuratan pilihan kata yang digunakan
- e. Ejaan, kesesuaian ejaan dengan KBBI
- f. Alur pikir, keruntutan dan keterpaduan antar pembelajaran

#### **6. Instrumen Budaya**

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

Instrumen ini ditujukan kepada ahli budaya yaitu tokoh budayawan *Grebeg Pancasila* untuk memperoleh validitas tentang Buku Siswa, Buku Guru dan Multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* yang meliputi aspek:

- a. Keterbacaan.
- b. Kesesuaian isi dengan prosesi ritus Grebeg Pancasila
- c. Kemudahan pemahaman sesuai dengan prosesi ritus Grebeg Pancasila

## 7. Instrumen Model Pembelajaran Karakter

Instrumen ini ditujukan kepada ahli model pembelajaran dan karakter yaitu dosen pembelajaran karakter untuk memperoleh validitas tentang

- a. Naskah Akademik,
- b. Desain Model Pembelajaran Grebeg Pancasila,
- c. Perangkat Pembelajaran,
- d. Materi Ajar,
- e. Buku Siswa, Buku Guru dan Multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dan
- f. Penilaian hasil belajar kognitif siswa

Sementara itu, berdasarkan variabel independen dan dependen, maka beberapa instrumen untuk mengumpulkan datanya, yaitu:

### 1. Instrumen untuk mengukur pengembangan karakter gotong royong siswa.

#### a. Pengembangan Instrumen

Karakter gotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila dikembangkan berbasis prinsip ritus Grebeg Pancasila sebagai kearifan lokal masyarakat kota Blitar menghasilkan instrumen karakter gotong royong dalam model PGP seperti tabel berikut ini:

**Tabel 3.1**  
***Instrumen Indikator dan Deskriptor Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran Kooperatif Model PGP***

No	Pernyataan
1	Saya senang bisa bekerja sama dalam/antar kelompok yang heterogen

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

No	Pernyataan
2	Saya mampu menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru sesuai dengan lembar kegiatan di Buku Siswa Grebeg Pancasila (BSGB)
3	Saya menghargai ide-ide orang lain
4	Saya mampu membuat dan menulis kesimpulan dalam BSGB
5	Saya memilih salah satu siswa sebagai ketua kelompok
6	Saya tidak memisahkan diri dengan teman sekelompok
7	Saya memakai HP atau <i>smartphone</i> (membuka AR atau mencari informasi dari internet) saat kerja kelompok
8	Saya ikut bertanggung jawab terhadap terselesainya tugas tepat waktu
9	Saya menyampaikan pendapat atau ide saat berdiskusi dengan sopan
10	Saya bertanya kepada teman saat menemukan masalah
11	Saya mencari sumber belajar sesuai materi yang dipelajari di BSGB
12	Saya menggunakan sumber belajar (internet atau AR dan buku) dalam mengerjakan tugas
13	Saya peka terhadap kondisi teman
14	Saya mendengarkan keluh kesah teman
15	Saya membantu membersihkan kelas
16	Saya menolong orang lain
17	Saya ikhlas menyumbang kegiatan amal
18	Saya bersikap adil dan saling menghargai saat bermain peran
19	Saya menghindari pertengkaran dalam dan antar kelompok ketika berbeda pendapat dan ide
20	Saya meminjamkan <i>smartphone</i> , buku atau alat tulis pada teman kelompok lain yang tidak membawa dengan ikhlas

Karakter gotong royong diukur melalui observasi berdasarkan indikator dan deskriptor prinsip gotong royong dalam ritus Grebeg Pancasila. Sebelum digunakan instrumen diuji validasi ahli terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan instrumen sehingga dapat diterapkan dalam penelitian.

#### b. Pedoman Skoring Data

Skala Likert digunakan dalam penelitian ini untuk pengembangan instrumen. Skala likert yang dipakai pada penelitian ini menggunakan kategori 1 – 5 karena kesesuaian lebih tepat menginterpretasikan kondisi responden yang diteliti sekarang. Pernyataan-pernyataan yang terdapat pada instrumen karakter gotong royong hanya terdiri dari satu jenis butir pernyataan, yaitu pernyataan positif

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

(*favorable*). Responden disediakan sebanyak lima alternatif jawaban. Rincian penskoran data tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.2**  
***Penskoran Data***

<b>Kode</b>	<b>Kategori</b>	<b>Skoring</b>
STS	Sangat Tidak Sesuai	1
TS	Tidak Sesuai	2
CS	Cukup Sesuai	3
S	Sesuai	4
SS	Sangat Sesuai	5

c. Pengujian Instrumen

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen melalui dua tahapan, yaitu: (1) memvalidasi instrumen secara teoritis, dan (2) menguji coba instrumen secara empiris. Secara rinci, pengujian instrumen di dalam penelitian ini diuraikan berikut ini:

1) Uji Validitas Instrumen Secara Teoritis

Untuk memperoleh hasil pengukuran yang sesuai dengan konteks kajian berdasarkan isi, konstruksi, dan redaksi maka uji rasionalitas instrumen perlu dilakukan. Kajian teori dari para ahli terkait karakter gotong royong digunakan untuk menguji instrumen secara rasional. Angket karakter gotong royong disusun berdasarkan tiga indikator, yaitu kolaborasi, peduli, dan berbagi yang dispesifikasikan ke dalam 20 item pernyataan. Enam orang validator yang terdiri dari tiga orang dosen ahli dan tiga orang guru dilibatkan dalam pengujian rasional instrumen penelitian ini. Pengujian instrumen tersebut diklasifikasikan menjadi tiga jenis kategori, diantaranya: memadai, kurang memadai, dan tidak memadai. Hasil pengujian berupa saran dan tambahan dari para ahli disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.3**  
***Pengujian Instrumen Angket Secara Rasional***

No	Penilai	Saran Perbaikan
1	Prof. Jazeri, M.Pd	Dalam pernyataan harus diperhatikan kalimatnya agar mudah dipahami. Instrumen dapat langsung digunakan dalam penelitian setelah direvisi.
2	Sunarti, S.Pd., M.Pd Indrayana Kusuma, S.Pd Kukuh Satria Tetuka, S.Pd	Masih terdapat kesalahan dalam penulisan. Instrumen sudah bisa digunakan dengan beberapa perbaikan dan saran.
3	Dr. Moh. Mukhlas, M.Pd Dr. Irwan Marwan, M. Hum	Instrumen yang dibuat sudah baik hanya ada beberapa kesalahan dalam penulisan kata. Setelah direvisi dapat langsung dipergunakan dalam penelitian.

Hasil uji instrumen secara rasional oleh tiga ahli tersebut mengungkapkan bahwa 20 item pernyataan pada instrumen tersebut dapat digunakan tetapi 5 item pernyataan harus direvisi dengan tujuan untuk mudah dipahami oleh responden, sedangkan 15 item pernyataan lainnya sudah layak dan tidak perlu direvisi.

## 2) Uji Validitas Instrumen Secara Empiris

Uji validitas instrumen secara empiris dilaksanakan untuk mengetahui kualitas dari instrumen penelitian tertentu yang telah dibuat sehingga instrumen tersebut layak untuk digunakan.. Tiga sekolah dasar sederajat di Kabupaten Blitar dipilih untuk melakukan proses uji coba terhadap instrumen karakter gotong royong. Sebanyak 40 orang siswa dilibatkan pada kegiatan uji coba instrumen karakter gotong royong. Korelasi rho Spearman digunakan untuk menguji validitas instrumen karena data dari setiap item pernyataannya tidak berdistribusi normal dimana hasil uji normalitas data terhadap semua item pernyataan yang dilibatkan menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi dari setiap item pernyataannya kurang dari 0,05 (de Gois et al., 2020; Gebernova & Lemeshko, 2012; Rasch et al., 2011). Hasil uji validitas terhadap instrumen karakter gotong royong yang telah dirancang dan divalidasi secara teoritis disajikan pada di bawah ini.

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

**Tabel 3.4**  
*Hasil Uji Korelasi rho Spearman dari Angket*

<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Nilai rho Spearman (r)</b>	<b>Nilai Signifikansi (p)</b>
Kolaborasi	P1	0,723	0,003
	P2	0,756	0,001
	P3	0,702	0,015
	P4	0,792	0,001
	P5	0,732	0,023
	P6	0,741	0,027
	P7	0,762	0,031
	P8	0,773	0,035
	P9	0,812	0,001
	P10	0,832	0,001
	P11	0,745	0,027
	P12	0,751	0,025
Peduli	P13	0,845	0,001
	P14	0,856	0,001
	P15	0,814	0,002
	P16	0,874	0,002
	P17	0,825	0,002
	P18	0,716	0,034
	P19	0,756	0,031
Berbagi	P20	0,716	0,002

Taherdoost (2016) mengungkapkan bahwa suatu item pernyataan dikatakan valid jika nilai korelasinya setidaknya 0,4 ( $r \geq 0,4$ ). Tabel 3.a menunjukkan bahwa semua nilai korelasi r dari setiap item pernyataannya lebih besar dari 0,4. Selain itu, semua nilai signifikansi dari koefisien rho Spearman-nya kurang dari 0,05. Temuan ini menginterpretasikan bahwa setiap item pernyataan dari instrumen karakter gotong royong tersebut dapat dinyatakan valid. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap item pernyataan dari instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur karakter gotong royong siswa.

### 3) Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen yang valid harus dijustifikasi juga tingkat reliabilitasnya.

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

Copper et al. (2013) mengungkapkan bahwa suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut mempunyai tingkat konsistensi ataupun tingkat kepercayaan terhadap nilai yang diukur dengan tingkat kecermatan pengukuran tertentu. Uji Alpha-Cronbach digunakan untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen karakter gotong royong. Hasil uji Alpha-Cronbach disajikan pada berikut ini:

**Tabel 3.5**  
*Hasil Uji Alpha-Cronbach dari Angket*

Deskripsi	Reliabilitas	Alpha-Cronbach
Person	0,83	0,92
Item	0,87	

Tabel 3.5 menunjukkan bahwa tingkat konsistensi responden (person) adalah 0,83 sedangkan tingkat konsistensi pernyataan (item) adalah 0,87. Hinton et al. (2014) mengategorikan nilai konsistensi tersebut sebagai konsistensi yang tinggi (high reliability). Selanjutnya, Tabel 3.5 juga menunjukkan bahwa nilai Alpha-Cronbach adalah 0,92. Hinton et al. (2014) mengungkapkan bahwa nilai minimum dari konsistensi internal adalah 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen karakter gotong royong tersebut adalah reliabel. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen karakter gotong royong tersebut memiliki konsistensi atau kepercayaan yang bagus sekali.

## **2. Instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif**

### **a. Pengembangan Instrumen**

Sesuai penjelasan dalam definisi operasional bahwa hasil belajar kognitif siswa berpedoman pada ranah kognitif taksonomi Bloom. Tes untuk mengukur pemahaman kognitif siswa terdiri dari 30 soal pilihan ganda, 10 soal isian singkat dan 5 soal esai dengan tema “Kewajiban dan Hakku”. Soal telah diuji Validitas dan Reliabilitasnya sebelum diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Adapun kisi-kisi soal dipaparkan dalam lampiran.

### **b. Pengujian Instrumen**

Pada penelitian ini, pengujian instrumen melalui dua tahapan, yaitu: (1)

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

memvalidasi instrumen secara teoritis, dan (2) menguji coba instrumen secara empiris. Secara rinci, pengujian instrumen di dalam penelitian ini diuraikan berikut ini:

#### 1) Uji Validasi Instrumen Secara Teoritis

Untuk memperoleh hasil pengukuran yang sesuai dengan konteks kajian berdasarkan isi, konstruksi, dan redaksi maka uji rasionalitas instrumen perlu dilakukan. Kajian teori dari para ahli terkait tes kognitif yang merupakan hasil belajar siswa digunakan untuk menguji instrumen secara rasional. Tes tertulis kognitif yang mengukur hasil belajar siswa disusun berdasarkan tiga jenis soal, yaitu pilihan ganda, isian singkat, dan esai yang dispesifikasikan ke dalam 50 item pertanyaan. Enam orang validator yang terdiri dari tiga orang dosen ahli dan tiga orang guru dilibatkan dalam pengujian rasional instrumen penelitian ini. Pengujian instrumen tersebut diklasifikasikan menjadi tiga jenis kategori, diantaranya: memadai, kurang memadai, dan tidak memadai. Hasil pengujian berupa saran dan tambahan dari para ahli disajikan pada berikut ini.

**Tabel 3.6**  
*Pengujian Instrumen Tes Kognitif Secara Rasional*

No	Penilai	Saran Perbaikan
1	Prof. Jazeri, M.Pd	Dalam pertanyaan harus diperhatikan kalimatnya agar mudah dipahami. Instrumen dapat langsung digunakan dalam penelitian setelah direvisi.
2	Sunarti, S.Pd., M.Pd Indrayana Kusuma, S.Pd Kukuh Satria Tetuka, S.Pd	Masih terdapat beberapa pertanyaan yang kurang berhubungan dengan topik/materi yang dipelajari. Instrumen sudah bisa digunakan dengan beberapa perbaikan dan saran.
3	Dr. Moh. Mukhlas, M.Pd Dr. Irwan Marwan, M. Hum	Instrumen yang dibuat sudah baik hanya ada beberapa kesalahan dalam penulisan kata. Setelah direvisi dapat langsung dipergunakan dalam penelitian.

Hasil uji instrumen secara rasional oleh tiga ahli tersebut mengungkapkan bahwa 50 item pertanyaan pada instrumen tersebut dapat digunakan tetapi 6 item

pertanyaan pada pilihan ganda, 2 item pertanyaan pada isian singkat, dan 3 item pertanyaan esai harus direvisi dengan tujuan untuk mudah dipahami oleh responden, sedangkan 39 item pertanyaan lainnya sudah layak dan tidak perlu direvisi.

## 2) Uji Validasi Instrumen Secara Empiris

Uji validitas instrumen secara empiris dilaksanakan untuk mengetahui kualitas dari instrumen penelitian tertentu yang telah dibuat sehingga instrumen tersebut layak untuk digunakan. Tiga sekolah dasar sederajat di Kabupaten Blitar dipilih untuk melakukan proses uji coba terhadap instrumen hasil belajar kognitif siswa. Sebanyak 40 orang siswa dilibatkan pada kegiatan uji coba instrumen hasil belajar kognitif siswa. Korelasi rho Spearman digunakan untuk menguji validitas instrumen karena data dari setiap item pernyataannya tidak berdistribusi normal dimana hasil uji normalitas data terhadap semua item pernyataan yang dilibatkan menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi dari setiap item pernyataannya kurang dari 0,05 (de Gois et al., 2020; Gebernova & Lemeshko, 2012; Rasch et al., 2011). Hasil uji validitas terhadap instrumen hasil belajar kognitif siswa yang telah dirancang dan divalidasi secara teoritis disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.7**  
*Hasil Uji Korelasi rho Spearman dari Tes Kognitif*

<b>Tipe Soal</b>	<b>Item</b>	<b>Nilai rho Spearman (r)</b>	<b>Nilai Signifikansi (p)</b>
Pilihan Ganda	PG1	0,723	0,003
	PG2	0,741	0,027
	PG3	0,702	0,015
	PG4	0,762	0,031
	PG5	0,732	0,023
	PG6	0,762	0,031
	PG7	0,762	0,031
	PG8	0,723	0,003
	PG9	0,812	0,001
	PG10	0,741	0,027
	PG11	0,745	0,027
	PG12	0,723	0,003
	PG13	0,723	0,003
	PG14	0,762	0,031
	PG15	0,723	0,003

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

<b>Tipe Soal</b>	<b>Item</b>	<b>Nilai rho Spearman (r)</b>	<b>Nilai Signifikansi (p)</b>
	PG16	0,723	0,003
	PG17	0,741	0,027
	PG18	0,741	0,027
	PG19	0,762	0,031
	PG20	0,751	0,025
	PG21	0,762	0,031
	PG22	0,832	0,001
	PG23	0,741	0,027
	PG24	0,756	0,001
	PG25	0,723	0,003
	PG26	0,773	0,035
	PG27	0,762	0,031
	PG28	0,792	0,001
	PG29	0,741	0,027
	PG30	0,723	0,003
Isian Singkat	IS1	0,762	0,031
	IS2	0,856	0,001
	IS3	0,762	0,031
	IS4	0,874	0,002
	IS5	0,825	0,002
	IS6	0,716	0,034
	IS7	0,756	0,031
	IS8	0,814	0,002
	IS9	0,845	0,001
	IS10	0,762	0,031
Essay	E1	0,716	0,002
	E2	0,856	0,001
	E3	0,856	0,001
	E4	0,856	0,001
	E5	0,856	0,001

Taherdoost (2016) mengungkapkan bahwa suatu item pernyataan dikatakan valid jika nilai korelasinya setidaknya 0,4 ( $r \geq 0,4$ ). Tabel 3.6 diatas menunjukkan bahwa semua nilai korelasi r dari setiap item pernyataannya lebih besar dari 0,4. Selain itu, semua nilai signifikansi dari koefisien rho Spearman-nya kurang dari 0,05. Temuan ini menginterpretasikan bahwa setiap item pernyataan dari instrumen hasil belajar kognitif siswa tersebut dapat dinyatakan valid. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap item pernyataan dari instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

### 3) Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen yang valid harus dijustifikasi juga tingkat reliabilitasnya. Copper et al. (2013) mengungkapkan bahwa suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut mempunyai tingkat konsistensi ataupun tingkat kepercayaan terhadap nilai yang diukur dengan tingkat kecermatan pengukuran tertentu. Uji Alpha-Cronbach digunakan untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen hasil belajar kognitif siswa. Hasil uji Alpha-Cronbach disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.8**  
***Hasil Uji Alpha-Cronbach dari Tes Kognitif***

Deskripsi	Reliabilitas	Alpha-Cronbach
Person	0,89	0,91
Item	0,82	

Tabel 3.7 menunjukkan bahwa tingkat konsistensi responden (person) adalah 0,89 sedangkan tingkat konsistensi pernyataan (item) adalah 0,82. Hinton et al. (2014) mengkategorikan nilai konsistensi tersebut sebagai konsistensi yang tinggi (high reliability). Selanjutnya, Tabel 3.7 juga menunjukkan bahwa nilai Alpha-Cronbach adalah 0,91. Hinton et al. (2014) mengungkapkan bahwa nilai minimum dari konsistensi internal adalah 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen hasil belajar kognitif siswa tersebut adalah reliabel. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen hasil belajar kognitif siswa tersebut memiliki konsistensi atau kepercayaan yang bagus sekali.

### 3. Instrumen untuk mengukur tingkat keterlaksanaan penerapan model PGP

Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa dan guru ketika proses pembelajaran sesuai sintaks model PGP.

## 3.7 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

**a. Non-Tes**

- 1) Observasi: Teknik observasi dilakukan dalam penelitian ini adalah pada saat studi lapangan untuk memperoleh gambaran terkait Ritus *Grebeg* Pancasila dan pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar MI/SD. Selanjutnya observasi pada tahap pengujian instrumen implementasi model pembelajaran, buku ajar dan multimedia dengan konten materi *Grebeg* Pancasila. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dalam bentuk *check list* untuk mengamati aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung di tiap pertemuan. Pelaksanaan observasi melibatkan 1 orang observer. Aktivitas siswa yang diamati pada saat pembelajaran menggunakan produk diamati untuk memperoleh gambaran tentang kondisi, kendala, dan faktor dalam pelaksanaan implementasi produk.
- 2) Wawancara: Teknik wawancara digunakan dalam studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran terkait informasi tentang Ritus *Grebeg* Pancasila pelaksanaan pembelajaran tematik. Selanjutnya wawancara dilaksanakan setelah uji coba produk untuk menggali informasi kaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Lembar validasi: Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari ahli isi/materi, ahli media untuk memperoleh tingkat validitas dan kemenarikan produk model pembelajaran, buku ajar dan multimedia *Grebeg* Pancasila. Data yang dihimpun dari validasi ahli pada buku ajar menurut Akbar (2012: 9-10) berupa relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa, cara penyajian, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, keterbacaan dan kekomunikatifan.
- 4) Angket respon guru dan siswa: Teknik angket digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemenarikan buku ajar yang dikembangkan. Angket respon siswa diberikan kepada siswa pada saat uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Sedangkan angket respon guru langsung diberikan

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

kepada guru yang melakukan uji coba menggunakan produk model pembelajaran, buku ajar dan multimedia *Holobox AR Grebeg Pancasila* yang dikembangkan.

#### **b. Tes**

Tes digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang Ritus Grebeg Pancasila dan materi tematik pada Tema Kewajiban dan Hakku. Tes ini diberikan pada saat pengujian produk dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Analisis data berpedoman pada desain penelitian yaitu *mixed method*. Internalisasi dalam desain ini melibatkan penggunaan temuan kualitatif untuk mengembangkan model pembelajaran, buku dan multimedia. Selanjutnya interpretasinya dilakukan dengan menggabungkan hasil analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa observasi, wawancara, dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif berupa lembar validasi, tes dan angket. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif dari observasi, wawancara, angket tanggapan, saran, dan kritik dari produk yang dibuat. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi, angket dan lembar tes.

Adapun rincian analisis data deskriptif kuantitatif adalah:

#### **1. Analisis kevalidan produk**

Analisis kevalidan produk adalah kevalidan yang menggambarkan produk yang dikembangkan. Validitas produk diperoleh dari ahli isi/materi dan ahli media. Analisis kevalidan produk dilakukan dengan rumus, sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Hasil analisis kevalidan produk ditafsirkan dan diputuskan dengan berpedoman pada kriteria dan tingkat validitas yang disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.9**  
**Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi**

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapa tdigunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Sumber: (Akbar, Sa'dun, 2011)

Produk dinyatakan valid untuk digunakan jika mendapat kriteria “cukup valid” dan/atau “sangat valid”.

## **2. Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Grebeg Pancasila dan Multimedia Teknologi *Holobox Augmented Reality***

### **a. Analisis Karakter Gotong Royong Siswa Secara Deskriptif**

Deskripsi data penelitian dapat digunakan untuk membahas bagaimana data tanggapan responden yang dihubungkan dengan variabel karakter gotong royong. Untuk memudahkan dalam menginterpretasikan tingkat sikap gotong royong siswa, maka dilakukan kategorisasi respon siswa. Rata-rata hitung digunakan sebagai pedoman dalam kategorisasi respon siswa. Tingkat kategori tersebut dibedakan menjadi tiga klasifikasi, yaitu: 1,00 – 2,39 (rendah); 2,4 – 3,59 (sedang); dan 3,60 – 5,00 (tinggi) (Supangat, 2007).

### **b. Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa Secara Deskriptif**

Untuk mendeskripsikan pemahaman kognitif siswa, kriteria ketuntasan minimal (KKM) digunakan. KKM yang ditetapkan untuk pemahaman kognitif siswa adalah 75. Hal ini berarti bahwa siswa yang memperoleh skor minimal 75 dikatakan lulus atau tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh skor dibawah 75

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

dikatakan tidak lulus atau tidak tuntas. Tes kognitif yang merupakan hasil belajar siswa terdiri dari pilihan ganda terdiri dari 30 soal yang setiap soal skornya adalah 1, isian singkat terdiri dari 10 soal yang setiap soal skornya adalah 2, dan esai terdiri dari 5 soal yang setiap soal skornya adalah 10.

c. Analisis Peningkatan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar Kognitif Siswa melalui pembelajaran dengan Model Pembelajaran Grebeg Pancasila dan Multimedia Teknologi *Holobox Augmented Reality*

Untuk mengukur peningkatan karakter gotong royong dan pemahaman kognitif siswa maka data pre-test dan post-test dari pengukuran sikap gotong royong dan hasil belajar kognitif digunakan. Peningkatan karakter gotong royong dan hasil belajar kognitif diukur dari ukuran efek (*effect size*) dari masing-masing variabel tersebut. Persamaan Hedges digunakan untuk mengukur ukuran efek (Borenstein dkk., 2009), berdasarkan persamaan ini ukuran sampel pada kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol menjadi relatif kecil (Lipsey & Wilson, 2001). Persamaan Hedges g dirumuskan sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{\text{within}}} \dots \dots \dots (3.1)$$

$$S_{\text{within}} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \dots \dots \dots (3.2)$$

$$J = 1 - \frac{3}{4df - 1} \dots \dots \dots (3.3)$$

$$g = J \times d \dots \dots \dots (3.4)$$

dimana  $df$  = derajat kebebasan,  $\bar{X}_1$  = rata-rata kelas eksperimen,  $\bar{X}_2$  = rata-rata kelas kontrol,  $n_1$  = ukuran sampel kelas eksperimen,  $n_2$  = ukuran sampel kelas kontrol,  $S_1^2$  = simpangan baku kelas eksperimen, dan  $S_2^2$  = simpangan baku kelas kontrol. Nilai  $g$  yang diperoleh diinterpretasikan menggunakan kategori ukuran efek yang dikembangkan oleh Cohen dkk. (2018), yaitu:  $g = 0,00 - 0,20$  (efek yang lemah),  $g = 0,21 - 0,50$  (efek yang sederhana),  $g = 0,51 - 1,00$  (efek yang sedang), dan  $g > 1,00$  (efek yang kuat).

Uji Mann-Whitney atau uji  $t$  digunakan untuk menguji signifikansi

efektivitas dari pembelajaran dengan model Pembelajaran Grebeg Pancasila Pancasila dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* terhadap sikap gotong royong dan hasil belajar kognitif siswa. Uji Mann-Whitney digunakan dengan syarat bahwa data angket dan tes kognitif siswa tidak terdistribusi normal, sedangkan uji t digunakan dengan syarat bahwa data angket dan tes kognitif siswa terdistribusi normal (de Winter & Dodou, 2010; McElduff dkk., 2010). Aplikasi SPSS versi 21 dan aplikasi CMA versi 3 digunakan untuk mendukung proses analisis data.

### 3. Analisis kemenarikan

Angket yang diberikan kepada siswa dan guru digunakan untuk memperoleh data kemenarikan produk. Analisis data kemenarikan produk menggunakan rumus yang dimodifikasi dari (Hobri, 2010) berikut ini:

$$M_s = \frac{\sum A_i}{n}$$

Keterangan:

$M_s$  = Nilai kemenarikan dari siswa dan guru

$\sum A_i$  = Jumlah nilai untuk semua indikator

$n$  = Jumlah indikator

Setelah diperoleh presentase kemenarikan dari setiap siswa, kemudian dilakukan pengambilan rata-rata untuk mengetahui kemenarika secara umum dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari (Arikunto, 2006) sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{\sum x_m} \times 100\%$$

Keterangan:

$M$  = Persentase kemenarikan siswa

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan kemenarika siswa satu kelas

$\sum x_m$  = Jumlah skor ideal dalam kemenarikan siswa satu kelas

100% = Konstanta

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

Penafsiran terhadap hasil analisis data responden dilakukan berdasarkan tabel di bawah ini:

**Tabel 3.10**  
***Kriteria Kememaran Produk***

<b>Peresentase</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
80% - 100%	Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
60% - 79%	CukupMenarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50% - 59%	KurangMenarik	Tidak dapat digunakan
< 49%	TidakMenarik	Terlarang digunakan

Kriteria kemenarikan produk untuk digunakan jika mendapatkan penilaian dengan kualifikasi “cukup menarik” dan/atau “menarik”.

#### **4. Analisis Keterterapan**

Data keterterapan diperoleh dari angket tanggapan siswa dan guru pada uji coba lapangan. Data keterterapan dianalisis dengan deskriptif persentase, dengan rumus:

$$A = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

A = *Applying*

TSEV = Total Skor Empirik

S-max = skor maksimal yang diharapkan

Hasil analisis keterterapan ditafsirkan dan diputuskan berdasarkan kriteria tingkat keterterapan produk yang disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.11**  
***Kriteria Tingkat Keterterapan Produk***

<b>Peresentase</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
80% - 100%	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi
60% - 79%	Cukup baik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50% - 59%	Kurang baik	Tidak dapat digunakan

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA  
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

---

< 49%	Tidak baik	Terlarang digunakan
-------	------------	---------------------

---

Keterterapan produk dapat digunakan jika mendapatkan penilaian dengan kualifikasi “sangat baik” dan/atau “cukup baik.