

BAB III

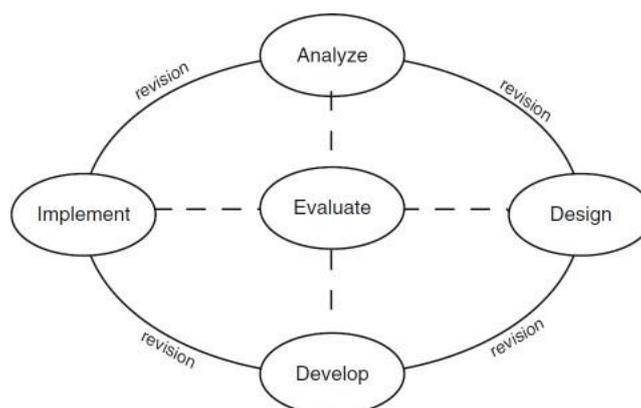
METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design & Development (D&D)*. Richey dan Klein (2014) mengemukakan bahwa model *Design & Development* merupakan sebuah model yang yang digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran. Terdapat dua kategori umum dalam penelitian D&D berdasarkan jenis tujuannya, yaitu diantaranya penelitian produk dan alat, dan penelitian model (Richey dan Klein, 2014). Kemudian menurut Munaroh (dalam Winawangsari, 2020, hlm. 23) dalam metode penelitian *Design & Development (D&D)*, produk yang dihasilkan dapat berbentuk perangkat keras dan perangkat lunak seperti RPP, buku, LKPD, soal evaluasi, ataupun penerapan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran. Adapun kategori yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian produk yaitu LKPD.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Junaedi (dalam Hidayat, Fitria dan Nizar, 2021, hlm.29) desain ADDIE merupakan konsep yang digunakan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, dengan fokus pada pengembangan desain produk pembelajaran. Desain instruksional ADDIE berpusat pada pembelajaran individu dan melibatkan fase yang terdiri dari langkah-langkah yang sistematis dan berkelanjutan.



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE (Cahyadi, 2019, hlm.37)

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para ahli yang memiliki kompetensi di bidang masing-masing yang berkaitan dengan penelitian ini. Ahli tersebut diantaranya ahli di bidang media dan ahli di bidang materi. Ahli media merupakan salah satu dosen aktif di jurusan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia untuk menilai tampilan *layout* LKPD. Dosen ahli materi merupakan salah satu dosen aktif di jurusan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia untuk menilai kelayakan isi materi. Partisipan lainnya adalah siswa kelas VI pada salah satu SD yang berada di Kabupaten Bandung Barat. Siswa kelas VI tersebut dilibatkan untuk pengambilan data *pre test* dan *post test* untuk mendapatkan hasil penelitian berupa hasil belajar.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menghasilkan LKPD berbasis *Experiential Learning* yang teruji validitasnya dengan melakukan desain pengembangan ADDIE. Rayanto & Sugianti (2020) menjabarkan tahap dari desain ADDIE yaitu analisis, desain, atau pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut uraian tiap langkah-langkah penelitian:

3.3.1 Analisis

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ADDIE adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis masalah dan analisis kurikulum untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan analisis masalah yang didapat, peneliti memperoleh permasalahan yang

menyebabkan rendahnya hasil belajar PPKn pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu, LKPD yang digunakan hanya terdiri dari latihan-latihan soal dan terpaku pada buku teks penerbit, sehingga pembelajaran cenderung diarahkan untuk menghafal. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Analisis kurikulum merupakan langkah awal dalam penyusunan LKPD menurut Depdiknas dalam Prastowo (2016, hlm.212). Peneliti mengidentifikasi silabus untuk menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan. Sebelum mengembangkan LKPD, peneliti melakukan studi literatur pada silabus kelas VI SD yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru sekolah uji coba, pembelajaran di sekolah menggunakan kurikulum 2013. Sehingga, silabus yang diidentifikasi merupakan silabus kurikulum 2013 pada pembelajaran semester dua.

Kegiatan identifikasi silabus ini dilakukan untuk menentukan kompetensi dasar, indikator dan materi yang akan digunakan agar LKPD yang dikembangkan sesuai dengan konten maupun sumber belajar yang digunakan. Silabus yang digunakan pada LKPD berbasis model *Experiential Learning* dalam pembelajaran PPKN adalah silabus kelas VI Tema 7 Kepemimpinan, dengan subtema 1 Pemimpin di Sekitarku dengan KD 1.1, 2.1, 3.1 dan 4.1. Hasil identifikasi silabus, mata pelajaran yang difokuskan adalah mata pelajaran PPKN sehingga LKPD akan berbentuk parsial, hal tersebut dikarenakan fokus pengembangan LKPD hanya materi penerapan nilai Pancasila sila ke-1 dan sila ke-2.

Kegiatan analisis yang sudah dilakukan dijabarkan dalam Garis-garis Besar Program Pembelajaran (GBPP). GBPP dijadikan petunjuk dalam penyusunan LKPD berbasis *Experiential Learning*. GBPP disusun peneliti setelah peneliti melakukan analisis terhadap silabus, KD dan kebutuhan dari LKPD yang akan dikembangkan. GBPP disusun oleh peneliti untuk memaparkan isi materi yang terdapat pada LKPD serta sumber materi yang akan digunakan sebagai referensi untuk materi dalam LKPD. **(GPBB terlampir pada Lampiran 6)**

3.3.2 Desain

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten pada LKPD berbasis *Experiential Learning*. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan LKPD Berbasis *Experiential Learning* masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3.3.3 Pengembangan

Tahap pengembangan adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang dilakukan. Tujuan tahap ini adalah untuk memproduksi dan melakukan uji validasi terhadap LKPD berbasis *Experiential Learning* yang sudah peneliti desain. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari LKPD yang telah dikembangkan. Pada proses validasi, peneliti menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.

Peneliti membutuhkan peralatan yang mendukung dalam mengembangkan desain LKPD seperti *hardware laptop*, *software*, dan ketersediaan jaringan internet. *Hardware* atau perangkat keras utama yang digunakan dalam mengembangkan LKS berbasis *Experiential Learning* ini adalah sebuah *laptop*. Spesifikasi *laptop* yang digunakan memiliki RAM sebesar 4 GB, *processor* 2,59 GHz, dengan model APU berjenis Intel Core i3. Perangkat lunak (*software*) atau aplikasi yang digunakan oleh peneliti untuk merancang desain LKPD berbasis *Experiential Learning* adalah *Canva Design* dan *Corel Draw*. *Canva Design* dan *Corel Draw* merupakan aplikasi pembuatan desain grafis untuk merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*.

Peneliti melakukan revisi produk yaitu LKPD berbasis *Experiential Learning* setelah mendapatkan hasil dari uji validasi. Produk direvisi atau diperbaiki dengan masukan dari ahli materi dan ahli media yang kemudian akan dikonsultasikan kembali kepada ahli materi dan media. Produk hasil revisi yang telah dikonsultasikan akan memasuki tahap implementasi.

3.3.4 Implementasi

Implementasi adalah langkah di mana produk yang telah dikembangkan

diterapkan atau digunakan. Pada penelitian ini, LKPD berbasis *Experiential Learning* yang telah dikembangkan dan kemudian diuji kepada siswa kelas VI. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar PPKn setelah menggunakan LKPD berbasis *Experiential Learning*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre test* dan *post test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar PPKn pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan.

3.3.5 Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah penting yang dilakukan setelah pelaksanaan implementasi untuk mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan LKPD Berbasis *Experiential Learning*. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai dengan menggunakan LKPD berbasis *Experiential Learning* terdapat peningkatan hasil belajarmengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, serta memberikan masukan untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan berbagai Teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (Iryana dan Kawasati, 2019). Berikut ini merupakan Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan informasi :

3.4.1 Wawancara

Wawancara menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2016, hlm.231) merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara yang peneliti gunakan yaitu wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2016, hlm.223) mengemukakan bahwa wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

3.4.2 Angket Validasi

Menurut Sugiyono (2016, hlm.142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket

digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan LKPD yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai LKPD yang dikembangkan. Angket validasi ditujukan pada ahli materi dan ahli media. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala Guttman.

3.4.3 Tes

Tes dilakukan dengan membuat soal *pre test* dan *post test*. Instrumen *pre test* dan *post test* digunakan peneliti untuk mengukur peningkatan hasil belajar PPKn setelah menggunakan LKPD berbasis *Experiential Learning*. *Pre test* diberikan kepada siswa sebelum melakukan uji coba LKPD berbasis *Experiential Learning* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Kemudian *Post test* diberikan di akhir setelah menyelesaikan seluruh penugasan dalam LKPD *Experiential Learning* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah sikap, pengetahuan keterampilan pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan seperangkat peralatan yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian (Kristanto, 2018). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, angket validasi dan pedoman tes. Berikut merupakan instrumen penelitian yang telah peneliti rancang :

3.5.1 Wawancara

Wawancara yang peneliti gunakan yaitu wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2016, hlm.223) mengemukakan bahwa wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Proses wawancara dilakukan dengan beberapa guru kelas di SDN SRWG. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada di dalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada di dalam kelas serta untuk memperoleh data mengenai LKPD apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Peneliti melakukan wawancara saat melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui pentingnya penelitian dan

pengembangan LKPD berbasis *Experiential Learning*. (Sampel hasil wawancara terlampir pada Lampiran 7)

3.5.2 Angket Validasi

Angket validasi ditujukan kepada ahli media dan dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan LKPD. Angket validasi yang digunakan menggunakan Skala Guttman. Menurut Sugiyono (2016, hlm.94) Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, karena hanya terdapat dua jawaban seperti “Ya” atau “Tidak”. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk penilaian LKPD berbasis *Experiential Learning* yang telah dirancang oleh peneliti :

1) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media merupakan instrumen berupa angket yang digunakan oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan pada tampilan *layout LKPD*. Angket validasi ahli media ini diberikan kepada seorang dosen yang memiliki spesifikasi di bidang kegrafisan.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi LKPD berbasis *Experiential Learning* oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	No.	Jumlah
Desain Cover LKPD berbasis <i>Experiential Learning</i>	Tata letak <i>cover</i> LKPD berbasis <i>Experiential Learning</i> .	1	1
	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	2	1
	Huruf yang digunakan sederhana.	3	1
Desain isi LKPD berbasis <i>Experiential Learning</i>	Tata letak konsisten.	4,5,6	3
	Unsur tata letak harmonis	7	1
	Penempatan dan penampilan unsur tata letak	8	1
	Tata letak mempercepat pemahaman	9	1

Aspek	Indikator	No.	Jumlah
Tipografi isi LKPD berbasis <i>Experiential Learning</i>	Tipografi sederhana.	10	1
	Tipografi mudah dibaca	11	1
	Tipografi memudahkan pemahaman.	12	1
Ilustrasi isi LKPD berbasis <i>Experiential Learning</i>	Ilustrasi memperjelas dan mempermudah pemahaman.	13	1
	Ilustrasi isi menimbulkan daya tarik.	14, 15	2
Jumlah			15

diadaptasi dari BSNP (2008)

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi merupakan instrumen berupa angket yang digunakan oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan atau nilai kevalidan dalam aspek kompetensi, isi materi, kesesuaian tujuan pembelajaran dan kesesuaian dengan materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Angket validasi ahli materi ini diberikan kepada seorang dosen yang memiliki spesifikasi di bidang PPKn.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi LKPD *Experiential Learning* oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	No.	Jumlah
Kelayakan Isi	Kesesuaian Isi dengan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran	1,2,3	3
	Keakuratan Materi	4,5,6,7,8	5
	Mendorong Keingintahuan	9	1
	Kemutakhiran Materi	10,11,12	3
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	12,13	2
	Penyajian Pembelajaran	14	1
	Kelengkapan Penyajian	15	1

Haya Fathin Khoerani, 2023

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS VI SD

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

Aspek	Indikator	No.	Jumlah
Kelayakan Kebahasaan	Dialogis dan Interaktif	16	1
	Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa	17	1
	Komunikatif	18,19	2
Kesesuaian Model <i>Experiential Learning</i>	Langkah-Langkah Model <i>Experiential Learning</i>	20	1
	Karakteristik Model <i>Experiential Learning</i>	21,22,23,24	4
Jumlah			24

diadaptasi dari BSNP (2008)

3.5.3 Pedoman Tes

Tes dilakukan dengan membuat soal *pre test* dan *post test* penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berikut merupakan instrumen soal *pre test* dan *post test* yang telah dirancang oleh peneliti :

1) *Pre Test* dan *Post Test* Hasil Belajar Sikap

Menurut Sudjana (2009, hlm. 31) hasil belajar sikap dapat dilihat dan dinilai ketika proses pembelajaran dan setelah pembelajaran selesai dilakukan. Pada penelitian ini, sikap yang dinilai adalah setelah selesai pembelajaran yaitu mempraktikkan nilai yang terkandung dalam materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang akan dicapai. Kemudian menurut Fadillah (2014, hlm.211-212) dalam Kurikulum 2013 penilaian sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat, dan jurnal. Pada penelitian ini, untuk melakukan penilaian sikap peneliti memilih menggunakan penilaian diri atau *self-report*. Teknik penilaian diri menurut Suwandi (2010, hlm.114) yaitu teknik penilaian dengan cara peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dan tingkat pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran tertentu. Kelebihan dari menggunakan teknik penilaian diri adalah peserta didik dapat mengetahui kelemahan dan kekuatannya dalam pembelajaran, sehingga peserta

didik akan terus meningkatkan potensi yang ia punya agar dalam proses pembelajaran bisa lebih baik.

Penilaian diri disusun dengan menggunakan skala sikap model likert. Menurut Mawardi (2019, hlm.295) skala sikap model likert menggunakan ukuran ordinal sehingga dapat membuat ranking walaupun tidak diketahui berapa kali responden yang satu lebih baik atau lebih buruk dari responden lainnya. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif dengan lima alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Soal *Pre test* dan *Post test* Penilaian Sikap

Kompetensi Dasar	Indikator	No.Butir Pernyataan
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila secara utuh sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	Berdo'a Ketika Melakukan Kegiatan Dalam Kehidupan Sehari-Hari	1,2,3,4,5,6
	Menjalankan Ibadah Sesuai Dengan Agama Yang Dianut	7,8,9,10,11,12
2.1 Bersikap penuh tanggung jawab sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	Saling Menghormati Antara Pemeluk Agama Dengan Penganut Kepercayaan yang Berbeda-Beda Terhadap Tuhan Yang Maha Esa.	1,2,3
	Menghormati Kebebasan Menjalankan Ibadah Sesuai Dengan Agama Dan Kepercayaannya Masing-Masing.	4,5,6
	Saling Menghargai Sesama Manusia Dalam Kehidupan Sehari-Hari Tanpa Membedakan Suku, Ras, Agama Dan Golongan	7,8,9,10,11, 12,13,14,15
	Menolong Sesama Manusia Tanpa Membedakan Suku, Agama, Ras, Dan Golongan.	16,17,18, 19,20,21

2) *Pre Test* dan *Post Test* Hasil Belajar Pengetahuan

Menurut Putri, Susiani, Wandani dan Putri (2022, hlm.142) Penilaian kompetensi pengetahuan dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Pada penelitian ini, tes yang digunakan dalam penilaian pengetahuan berbentuk tes tulis dengan jenis soal uraian. Menurut Putri, dkk. (2022, hlm.142) soal uraian merupakan tes yang berupa pertanyaan atau perintah yang jawabannya menuntut test mengorganisasikan gagasan atau hal-hal yang telah dipelajarinya dengan cara mengemukakan gagasan tersebut dalam bentuk tulisan. Soal uraian yang disusun oleh peneliti disajikan dengan teks untuk dianalisis oleh siswa. Salah satu kelebihan dari tes uraian menurut Ismail (2020) adalah Penggunaan tes uraian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyusun jawaban sesuai dengan jalan pikirannya sendiri, hal ini sangat penting melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, pemilihan tes dengan soal uraian dibuat berdasarkan kompetensi dasar pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila yaitu menganalisis.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal *Pre test* dan *Post test* Penilaian Pengetahuan

Indikator	No.	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor Maksimal
Menganalisis 5 contoh penerapan nilai Pancasila Sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga.	1	Berdasarkan teks “ <i>Fadli, Anak yang Berbakti</i> ”, tuliskan 5 contoh penerapan nilai Pancasila sila ke-1 di lingkungan keluarga yang telah dilakukan oleh tokoh dalam teks tersebut!	1) Membaca do’a sebelum belajar. 2) Membaca do’a sebelum makan. 3) Shalat magrib berjama’ah bersama dengan keluarga. 4) Membaca Al-Qur’an bersama dengan keluarga. 5) Mengucapkan hamdallah sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME.	5
Menganalisis 5 contoh penerapan nilai Pancasila Sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari di	2	Berdasarkan teks “ <i>Fadli, Anak yang Berbakti</i> ”, tuliskan 5 contoh penerapan nilai Pancasila sila ke-2 di	1) Membantu Adel menahan keranjang buah. 2) Membantu Ayah dan Ibu menjaga adiknya, Adel. 3) Membantu Ayah dan Ibu membersihkan rumah.	5

Indikator	No.	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor Maksimal
lingkungan keluarga.		lingkungan keluarga yang telah dilakukan oleh tokoh dalam teks tersebut!	4) Mengucapkan terima kasih kepada Ayah dan ibu karena telah memberi hadiah. 5) Membagi makanan kepada keluarga.	
Menganalisis 5 contoh penerapan nilai Pancasila Sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.	3	Berdasarkan teks <i>"Indahnya Toleransi"</i> , tuliskan 5 contoh penerapan nilai Pancasila sila ke-1 di lingkungan sekolah yang telah dilakukan oleh tokoh dalam teks tersebut!	1) Shalat dhuha berjama'ah. 2) Murid-murid berdo'a sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. 3) Tidak ribut dan mengganggu siswa lain yang sedang beribadah. 4) Berdzikir bersama setelah menunaikan shalat dhuha. 5) Bersyukur kepada Tuhan YME atas nikmat/rezeki yang didapat.	5
Menganalisis 5 contoh penerapan nilai Pancasila Sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.	4	Berdasarkan teks <i>"Indahnya Toleransi"</i> , tuliskan 5 contoh penerapan nilai Pancasila sila ke-2 di lingkungan sekolah yang telah dilakukan oleh tokoh dalam teks tersebut!	1) Membantu ibu dan bapak guru membersihkan lapangan. 2) Membantu murid yang kehilangan sepatu. 3) Mengucapkan terima kasih karena telah membantu. 4) Bekerja sama dengan baik dalam kelompok walaupun terdiri dari suku, ras dan agama yang berbeda. 5) Elang membantu temannya yang kesulitan dalam kelompok tanpa melihat perbedaan yang ada.	5
Menganalisis 5 contoh penerapan nilai	5	Berdasarkan teks <i>"Kebersamaan Warga"</i>	1) Melaksanakan Shalat berjama'ah bersama di masjid. 2) Berdo'a bersama.	5

Indikator	No.	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor Maksimal
Pancasila Sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.		<i>Kampung Rambutan</i> ”, tuliskan 5 contoh penerapan nilai Pancasila sila ke-1 di lingkungan masyarakat yang telah dilakukan oleh tokoh dalam teks tersebut!	3) Berdzikir bersama setelah selesai shalat. 4) menunggu dengan tenang dan tertib jika ada warga lain yang sedang beribadah. 5) Bersyukur kepada Tuhan YME karena diberikan kemudahan dalam membantu sesama.	
Menganalisis 5 contoh penerapan nilai Pancasila Sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.	6	Berdasarkan teks “ <i>Kebersamaan Warga Kampung Rambutan</i> ”, tuliskan 5 contoh penerapan nilai Pancasila sila ke-2 di lingkungan masyarakat yang telah dilakukan oleh tokoh dalam teks tersebut!	1) Membantu membersihkan rumah warga tanpa melihat perbedaan suku, ras dan agama. 2) Berpartisipasi dalam penggalangan dana. 3) Menyumbangkan makanan, pakaian dan uang tunai untuk warga yang tertimpa musibah. 4) Pak RT mengucapkan terima kasih kepada warga yang telah ikut membantu. 5) Pak RT mengajak seluruh warga untuk makan bersama di rumahnya.	5
Menganalisis manfaat menerapkan nilai Pancasila Sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari.		Berdasarkan ketiga teks yang telah kamu baca pada soal nomor 1-6, menurutmu apa manfaat dari penerapan nilai Pancasila sila ke-1 dalam kehidupan	Manfaat menerapkan nilai Pancasila Sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari yaitu : 1) Mendekatkan diri kepada Tuhan YME melalui kegiatan beribadah, bersyukur maupun berdoa. 2) menumbuhkan rasa cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kegiatan	5

Indikator	No.	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor Maksimal
		sehari-hari? Jelaskan!	beribadah, bersyukur maupun berdoa . 3) menumbuhkan rasa dan sikap toleransi beragama sehingga tercipta kerukunan dan keharmonisan dalam kehidupan sehari-hari. (pilih salah satu jawaban dari poin di atas)	
Menganalisis manfaat menerapkan nilai Pancasila Sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari.		Berdasarkan ketiga teks yang telah kamu baca pada soal nomor 1-6, menurutmu apa manfaat dari penerapan nilai Pancasila sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan!	Manfaat menerapkan nilai Pancasila Sila ke-2 yaitu : 1) dapat menumbuhkan rasa cinta kepada anggota keluarga 2) menumbuhkan rasa cinta dan hormat kepada orang tua maupun orang yang lebih tua 3) menumbuhkan rasa cinta kepada setiap manusia dan tidak membeda-bedakan 4) meningkatkan rasa persaudaraan. 5) Membantu sesama membuat pekerjaan menjadi lebih cepat selesai. 6) Membantu sesama dapat membuat seseorang menjadi bermanfaat untuk orang lain. (pilih salah satu jawaban dari poin di atas)	5

3) *Pre test* dan *Post test* Penilaian Keterampilan

Soal *pre test* dan *post test* dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai pada ranah keterampilan yaitu menyajikan hasil

analisis pelaksanaan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, dalam penilaian keterampilan pembelajaran PPKn pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila, peserta didik membuat peta pikiran dan tulisan mengenai hasil analisis pelaksanaan nilai Pancasila sila ke-1 dan sila ke-2 yang telah dilakukan. Penilaian hasil belajar keterampilan menggunakan pedoman pada rubrik penilaian keterampilan yang sudah disusun oleh peneliti. (**Rubrik penilaian *Pre test* dan *Post test* Keterampilan terlampir pada Lampiran 15**)

3.6 Teknik Analisis Data

Sugiyono (2016, hlm. 335) menjelaskan bahwa teknik analisis data adalah suatu proses untuk mencari data, merangkum data secara sistematis yang melibatkan pengorganisasian data ke dalam kategori, penguraian menjadi unit-unit terpisah, melakukan sintesis, menyusun pola data, memilih informasi yang relevan dan penting untuk dipelajari, serta membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut :

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yang dilakukan dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Siyoto dan Sodik, 2015). Berikut rincian Teknik analisis data Miles dan Huberman.

a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Pada tahapan ini data akan disederhanakan agar sesuai dengan kebutuhan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung.

b. Penyajian Data

Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah menghilangkan data yang tidak relevan,

maka tahapan selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk yang lebih rapi dan sistematis, sehingga informasi akan lebih mudah untuk didapatkan.

c. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir, yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan data yang sudah disusun dalam bentuk yang lebih rapi. Untuk data hasil non pengukuran seperti lembar validasi, tes hasil belajar, dan hasil wawancara, semua data dikumpulkan kemudian dianalisis sesuai dengan analisis data Miles dan Huberman.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari uji kelayakan menggunakan alat angket menggunakan Skala Guttman. Penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Experiential Learning* yang menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan pada saat uji ahli bidang studi atau materi dan ahli media. Angket yang digunakan disusun berdasarkan perhitungan skala Guttman. Jawaban pada angket validasi yang diberikan diberi skor sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Pembobotan data penilaian LKPD berbasis *Experiential Learning*

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2016, hlm.139)

Hasil penilaian validasi selanjutnya dihitung dengan cara sebagai berikut (Arikunto, 2006, hlm.35) :

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Data kemudian dianalisis menjadi bentuk deskriptif dan dinarasikan. Sehingga kesimpulan kelayakan LKPD berbasis *Experiential Learning* dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Kelayakan LKPD berbasis *Experiential Learning*

Tingkat Pencapaian	Tingkat Validitas
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41% - 60%	Cukup (C)
61% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)

(Riduwan, dalam Winawangsari, 2012, hlm.33)

Hasil uji coba terbatas pada ranah pengetahuan dan keterampilan pada siswa kelas VI dari LKPD berbasis *Experiential Learning* dapat diketahui dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kriteria KKM dibuat berdasarkan KKM yang digunakan di sekolah dasar tujuan uji coba LKPD berbasis *Experiential Learning*. Maka peneliti menyusun kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Pada Ranah Pengetahuan Dan Keterampilan

KKM	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
< 70	Belum Tuntas

Hasil uji coba terbatas pada ranah sikap spiritual dan sikap sosial pada siswa dari LKPD berbasis *Experiential Learning* dapat dilihat dengan menggunakan predikat yang bersifat kualitatif, yakni: Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Kriteria minimal yang harus dimiliki oleh peserta didik pada ranah sikap yaitu memiliki predikat baik berdasarkan kriteria penilaian sikap yang ditetapkan oleh satuan pendidikan sebagaimana yang tertuang dalam Buku Panduan Penilaian (2016). Berikut merupakan kriteria pada ranah sikap :

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Ranah Sikap

Interval Skor	Kualifikasi
91-100	Sangat Baik
75-90	Baik

60-74	Cukup
≤ 59	Kurang

(diadaptasi dari Syahputra, Nurjannah, dan Arsyam, 2020)

Kemudian dalam menganalisis data hasil belajar siswa menggunakan rumus nilai akhir yang dikemukakan oleh Arikunto (2006, hlm.35) :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan kriteria penilaian pada ranah sikap, jika nilai akhir siswa melebihi atau sama dengan 70 maka dianggap tuntas pada ranah pengetahuan dan keterampilan jika di bawah KKM belum tuntas pada ranah pengetahuan dan keterampilan. Kemudian untuk penilaian pada ranah sikap jika nilai akhir siswa mendapatkan predikat sangat baik dan baik maka perlu dipertahankan, sedangkan jika nilai akhir siswa mendapatkan predikat cukup dan kurang maka perlu bimbingan.

Peningkatan pada hasil belajar siswa dapat dianalisis melalui selisih *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan oleh siswa. Sehingga, untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus N-Gain. Berikut adalah rumus N-gain menurut Meltzer (dalam Oktavia, dkk., 2019, hlm.598) :

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor pre test} - \text{skor post test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor post test}}$$

Hasil dari perhitungan *N-gain* tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria tingkat *N-gain* yang dikemukakan oleh Meltzer dalam (Karinaningsih, 2010, hlm.43) sebagai berikut :

Tabel 3. 9 Kriteria Hasil N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq n < 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah