

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki suatu keadaan atau praktik yang dilakukan. Penelitian pengembangan juga dipahami sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Sujadi,2015:164).Metode penelitian dan pengembangan (R&D) mampu menghasilkan suatu produk/model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena produk tersebut dihasilkan melaluiserangkaian uji coba dilapangan dan validasi oleh ahli.(wiwin Yuliani, 2021:111)

Hasil dari penelitian pengembangan ditunjukkan tidak hanya untuk mengembangkan produk yang sudah ada namun juga untuk menemukan wawasan dan jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian yang melibatkan model pengembangan juga mengacu pada metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitasan produk tersebut (Sugiono,2019:297).

Penelitian ini dilakukan di MIN 7 Medan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Develoment* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi simbol-simbol pancasila. Menurut Borg dan Gall yang dikutip dalam buku metode peneltian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) oleh Sugiyono (2015:28) penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan sedangkan sugiyono sendiri (2015:30) mengartikan metode penelitian dan pengembangan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Selanjutnya kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4p (penelitian, perancangan, produksi dan pengujian).

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan jika metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk

mengembangkan sebuah produk baik itu berupa produk baru atau penyempurnaan produk lama hingga pada menguji keefektifitasannya.

Penelitian dan pengembangan sering disebut sebagai “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru tentang kejadian pokok/dasar sedangkan penelitian terapan (*applied research*) bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian ini didasarkan pada desain dan pengembangan ADDIE. Desain pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian ini menggunakan model ADDI karena dianggap efektif dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Berikut ini bagan model pengembangan ADDIE yang diterapkan :



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

1. Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahapan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan dan menetapkan isi dan komponen media Kargur dalam pembelajaran sesuai dengan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

a. Analisis Kerja

Pada tahap analisis kinerja, penulis melakukan studi pustaka, adalah mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang penulis ambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi tersebut. Selain itu pada tahap ini juga mengkaji penulisan terdahulu. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumenter. Hasilnya berupa data analisis kurikulum dan analisis siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini penulis menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran kargur di antaranya adalah analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran kargur yang disukai oleh siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, siswa akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran kargur. Hasil analisis kebutuhan siswa tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran kargur.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menetapkan format pembuatan kargur yang akan dikembangkan. Adapun dalam membuat rancangan media kargur dilakukan beberapa langkah, antara lain:

a. Penyusunan Materi

Penyusunan materi pembelajaran yang disajikan pada media kargur disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun materi yang disajikan terdiri dari: 1) Isi materi, berisi materi mengenai simbol-simbol pancasila 2) Evaluasi, berisi latihan soal dan LKPD yang sesuai dengan materi yang disajikan.

b. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian melalui analisis kebutuhan peserta didik kelas II MIN 7 Kota Medan yaitu berupa media Kargur. Media kargur di desain menggunakan bahan-bahan sederhana yang dapat ditemukan disekitar dan di toko alat tulis terdekat.

Penggunaan kertas origami dipilih untuk mendesain bagian pembuatan amplop yang berisi soal atau pertanyaan untuk peserta didik sesuai judul penelitian, permainannya dilakukan menggunakan dadu kemudian peserta didik melemparkan

sebuah dadu, dan misalnya dadu menunjukkan diangka 2 maka peserta didik mendapatkan amplop yang berisi soal atau pertanyaan kemudian peserta didik menjawabnya secara langsung.. Sedangkan kardus digunakan untuk mendesain bagian cover dan alas untuk membuat isinya.

c. Perancangan

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu merancang kartun garuda sebelum di uji coba yakni dengan cara menyiapkan rancangan pemilihan dan format media kartun garuda dan instrumen.

d. Pemilihan Format

Format media kargur meliputi, penyusunan materi, penyusunan kartu pertanyaan, kartu materi, dan gambar seri penyusunan desain kargur, penyusunan desain permainan, membuat petunjuk permainan, dan perangkat pembelajaran yang terkait.

e. Rancangan Produk

Rancangan awal bertujuan untuk mengetahui konsep desain produk yang dikembangkan. Adapun komponen-komponen media kargur pada pembelajaran PPKn sebagai berikut:

1. Kartun Garuda.
2. Dadu yang berisi angka atau titik 1-6 titik
3. Bagian awal yang membentuk cover yaitu media kargur
4. Bagian kedua halaman pertama berisi pembahasan materi yang akan dituangkan oleh peserta didik
5. Bagian ketiga berisi amplop yang terbuat dari kertas origami yang berisi pertanyaan atau games untuk peserta didik.

Petunjuk penggunaan dalam media kargur pembelajaran PPKn sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok (maksimal 5 kelompok dengan jumlah pemain 1-5 orang).Setiap kelompok memulai secara bergantian mewakili kelompoknya.
2. Urutan dimulai dari kelompok pertama atau berdasarkan kesepakatan.
3. Peserta didik dari kelompok urutan pertama diberikan kesempatan memainkan sebuah dadu, lalu menunggu dadu menunjukkan berapa angka yang dimainkan

,sampai dadu tersebut berhenti kemudian dadu sudah berhenti menunjukkan angka berapa maka peserta didik mengambil sebuah amplop yang sesuai dengan berapa angka dadu tersebut. Adapun penjelasannya yaitu :

- a. Jika berhenti dadu yang dimainkan oleh peserta didik maka peserta didik mengambil soal atau pertanyaan sesuai angka dadu yang dimainkannya
 - b. Kemudian jika peserta didik tidak bisa menjawabnya maka diberi hukuman sesuai kesepakatan.
 - c. Lalu selanjut bergantian dengan kelompok lainnya dan mengulang kembali seperti awal permainan.
4. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya sesuai dengan waktu yang tertera pada kartu pertanyaan.
 5. Peserta didik mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada amplop pertanyaan dengan menggunakan lisan dan dilakukan secara bergantian tiap kelompok.

C. Rancangan Kardus dan Karton Garuda

Kartun Garuda adalah media pembelajaran berbentuk persegi panjang. Kartun garuda dibuat menggunakan kardus bekas dan dihiasin dengan kertas origami. Pada kartun garuda berisi amplop-amplop berwarna yang berisi pertanyaan-pertanyaan.



Gambar 3.2 Tampilan Media Kargur (Karton Garuda)

1. Rancangan Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan dalam media kargur digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik. Kartu pertanyaan terdiri dari 5 amplop yang berwarna yang merah, kuning, putih, biru, dan pink pada amplop tersebut berisi pertanyaan buat peserta didik dan setiap peserta didik memainkan sebuah dadu yang berisi 5 titik dadu yang dimainkan setiap siswa apakah peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang ada didalam amplop dalam waktu 5 menit. Contoh Pertanyaan Dibawah ini:

Coba Jelaskan dan sebutkan sila ke-2 dan berikan contoh dalam kehidupan sehari-hari?

Gambar 3.3 Tampilan Desain Kartu Pertanyaan

2. Rancangan kartu menjelaskan materi

Kartu penjelasan materi digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik. Kartu penjelasan materi terdiri dari beberapa warna yang disesuaikan pada kartu ini terdapat durasi waktu untuk melakukan diskusi dengan kelompoknya.

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran kargur (karton garuda) materi simbol-simbol pancasila akan dilakukan beberapa tahapan-tahapan itu sebagai berikut:

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi dengan melakukan observasi dengan guru mata pelajaran PPKn MIN 7 Kota Medan secara langsung, dan kemudian mencari kajian pustaka setelah itu persiapan untuk membuat laporan.

b. Perencanaan/Pengumpulan Data

Dalam hal ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang mendukung dalam pembentukan produk, antara lain:

- a. Silabus pembelajaran PPKn kelas 2 Di MIN 7 Kota Medan Kurikulum Merdeka.
- b. Buku-buku tentang materi simbol-simbol pancasila
- c. Buku-buku tentang pengembangan media pembelajaran
- d. Karya ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran.

c. Desain Produk

Pada tahap penyusunan media pembelajaran ada beberapa langkah yang dilakukan, diantaranya:

a. Menentukan Bentuk Cover Media

Sebagai pembuka media pembelajaran PPKn perlu adanya tampilan awal sebagai pembuka media sebelum masuk pada menu utama. Bentuk cover harus menarik karena merupakan tampilan diharapkan siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran ini. Dalam pembuatan cover, peneliti hanya membuat satu kali. Cover tersebut berisi tentang ucapan selamat atas membukanya media, nama bab yang ada pada media, nama penyusun, dan sekolah yang menjadi sekolah penyusun. Dan juga terdapat navigasi yang bertujuan untuk masuk ke menu utama pada media pembelajaran ppkn.

b. Judul Media Pembelajaran

Diawal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Media pembelajaran kargur (karton garuda) pada materi simbol-simbol pancasila”.Judul program ini merupakan aspek pokok untuk melatih siswa daya pikir siswa apakah mereka pandai mengulas kembali dalam pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dalam sebuah media pembelajaran. (Deni Darmawan,2012).

c. Menu Utama Media Pembelajaran

Produk pengembangan media pembelajaran ppkn ini terdapat beberapa menu yaitu sebagai berikut: Kompetensi dasar, kompetensi inti, materi mengenai simbol-simbol pancasila, latihan soal dan lain sebagainya.

d. Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan dalam bentuk permasalahan kontekstual dan dilengkapi dengan contoh soal dalam bentuk games setiap pembahasan.

e. Latihan Soal

Latihan soal yang disajikan dalam bentuk soal essay tentang permasalahan kontekstual pada materi simbol-simbol pancasila. Sebelum mengikuti, siswa diberi pembahasan oleh guru, setelah itu siswa menjawab pertanyaan yang ada didalam sebuah media pembelajaran yang dipaparkan oleh guru di depan kelas setelah siswa mengetahui kebenaran dari soal latihan siswa membacakan jawaban didepan kelas.

f. Ujian Mandiri

Ujian Mandiri merupakan salah satu yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran siswa diharapkan mampu mengikuti ujian yang disajikan berupa LKPD.

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses evaluasi desain produk yang menggunakan pemikiran rasional untuk mengevaluasi produk tanpa melakukan uji lapangan. (Rizky Dezricha, 2014)

1.) Uji Materi

Uji ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara isi konten media yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa kelas 2 di MIN 7 Kota Medan. (Afifah Widiyani, 2021)

2.) Uji Ahli Media

Uji ahli media merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap penyajian dan kegrafikan media dengan berbasis audio visual. Uji ahli media dilakukan oleh dua guru MIN 7 Kota medan yang merupakan ahli bidang tersebut.

3.) Revisi Desain

Setelah melalui langkah uji coba, maka dapat dilihat sejauh mana kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan Revisi produk dilakukan apabila media pembelajaran masih banyak kelemahan dan kekurangan sebagai revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah penelitian memperbaiki produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan.

4.) Uji Kelompok Kecil

Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. uji coba dilakukan pada 5-10 siswa yang dapat mewakili populasi target.

5.) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan merupakan tahap terakhir dari uji coba formatif yang perlu dilakukan pada tahap ini produk yang dikembangkan tentulah sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama tersebut. Pada uji lapangan pilihlah sekitar 30-40 orang peserta didik dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas,

latar belakang, jenis kelamin, usi, kemajuan belajar, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi siswa.

e. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk, apabila respon guru maupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini menarik, maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Jika produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran kargur (karton garuda) pada materi simbol-simbol pancasila yang layak digunakan.

D. Uji Coba Produk

1) Desain validasi Media Pembelajaran

Validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media dari fakultas Tarbiyah Prodi Pgmi Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.

2) Respon Guru

Respon guru dibutuhkan untuk menilai produk media pembelajaran kargur. Angket berupa respon akan disebarakan kepada 3 orang guru. Responden adalah guru MIN 7 Kota Medan.

3) Respon Siswa

Respon siswa juga diperlukan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan. Sebelum melakukan uji coba terhadap siswa peneliti sudah mengetahui gaya belajar siswa dilaksanakan dalam bentuk yakni uji coba skala besar 3 kelas berjumlah 60 siswa Min 7 Kota Medan. Produk akan diimplementasikan kesiswa dalam bentuk tertulis, Kemudian setelah siswa diminta mengisi angket penilaian kesesuaian media dengan gaya belajar dan dilakukan wawancara atau tanggapan siswa terhadap media kargur yang telah dilakukan.

E. Desain Uji Coba

Desain uji coba media ajar sangat diperlukan dalam menentukan kelayakan dan kualitas produk media ajar yang dikembangkan. Oleh karena itu, dilakukan pengujian kelayakan dan uji

respon siswa terhadap produk yang sedang dikembangkan. Adapun pengujian produk penulis lakukan yaitu :

a. Uji kelayakan

Pada penelitian dan pengembangan ini, media yang dikembangkan harus melalui tahap uji kelayakan. Dengan tahap uji coba kelayakan akan dihasilkan media yang layak untuk diimplementasikan pada suatu proses pembelajaran. Uji validitas atau kelayakan media ini dilakukan ahli media, ahli materi. Aspek yang akan divalidasi bersama ahli media yaitu seputar kualitas media. Dan aspek yang akan divalidasi oleh ahli materi yakni kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Hasil dari uji coba ini selanjutnya akan dianalisis dan diperbaiki sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Uji respon siswa

Tahap berikutnya yaitu untuk mengetahui respon siswa maka akan dilakukan uji kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil maupun besar terdiri dari beberapa kegiatan berikut :

1. Peneliti mengarahkan dan mengamati siswa yang sedang belajar menggunakan media ajar hasil pengembangan.
2. Siswa memberikan penilaian terhadap media ajar hasil pengembangan.
3. Peneliti melakukan analisis data hasil penilaian.
4. Peneliti melakukan perbaikan media ajar berdasarkan hasil analisis penilaian.

F. Subjek Uji Coba

Sebelum di uji cobakan. Media Kargur terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Istilah Populasi berasal dari bahasa Inggris dan berarti (*population*) atau jumlah penduduk. Populasi penelitian adalah keseluruhan objek penelitian yang berupa manusia, hewan, tumbuhan-tumbuhan gejala, peristiwa dan lain-lain,. Sehingga objek tersebut dapat menjadi sumber data penelitian (Bungin,2015:109).

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan sifat suatu populasi, atau sebagian dari jumlah dari sifat suatu populasi, atau sebagai dari anggotanya, yang diambil menurut tata cara tertentu agar populasi tersebut dapat diwakili.Sampel digunakan bila populasi yang akan diteliti berjumlah besar,danlanginya untuk mempelajari seluruh populasi.(Sodik,2015:72).

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas II MIN 7 Kota Medan. Jumlah tanggapan sebanyak 60 sampel karena jumlah sampel yang diambil ganjil seperti yang telah dijelaskan diatas.

Tabel 3.1 Sebaran Populasi

Kelas	Populasi	Sampel
II-B	15	18
Jumlah		33

Oleh karena itu dilakukan subjek uji coba ahli media dan ahli materi. Adapun subjek uji coba produk ahli media dan ahli materi yaitu :

a) Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran ini yakni seorang yang ahli dalam bidang desain dan media pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang desain dan media pembelajaran. Ahli desain pembelajaran memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang telah disajikan dalam media ajar. Ahli media yang akan diminta kesediannya untuk me-review produk pengembangan media pengembangan media pembelajaran ini adalah **Ibu Andina Halimsya Ramber M.Pd** selaku Dosen Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

b) Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah seorang berpengalaman di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang pendidikan lingkungan hidup. Ahli materi yang akan menilai pengembangan produk media pembelajaran yaitu **Bapak Toni Nasution, M.Pd** selaku dosen mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

c) Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah seorang berpengalaman dibidang pendidikan. Pemilihan ahli bahasa ini didasarkan pada

pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang pendidikan. Ahli bahasa yang akan menilai bahasa dalam media pembelajaran yaitu **Bapak Ewin Sanjaya Gajah M.Pd** Selaku dosen tarbiyah dan keguruan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

G. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Menurut Rangkuti menyatakan bahwa Data kualitatif adalah data yang mengungkapkan, dalam bentuk pernyataan atau kata-kata, kualitas atau suatu objek lain, seperti keadaan atau peristiwa suatu proses. Data kualitatif berasal dari masukan dosen pembimbing, guru berpengalaman, pengajar dan siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang telah dikuantifikasi sebagai hasil pengukuran. Data kuantitatif yang digunakan untuk menilai kualitas, seperti relevansi praktis dan efektivitas, dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil survey pengalaman dosen dan respon guru terhadap angket, serta hasil tes kemampuan siswa.

H. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Menurut Dodiet Aditya 2013, Metode pengumpulan data sebagai suatu metode yang independen terhadap metode analisis data atau bahkan menjadi alat utama metode dan teknik analisis data. Burhan Bungin (2017). Data yang dikumpulkan dalam penelitian akan digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dan kemudian akan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan kesimpulan atau keputusan.

Instrumen penelitian pada penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif adalah peneliti itu sendiri karena keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian. Peneliti tidak akan mengakhiri fase pengumpulan data, sebelum peneliti yakin bahwa data yang terkumpul dari berbagai sumber yang berbeda dan terfokus pada situasi sosial yang diteliti telah dapat memenuhi tujuan penelitian.

Beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian yaitu metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berikut akan dijelaskan masing-masing metode:

1 Wawancara

Menurut Adisna Nadia Phafiandita,2022:35 menyatakan, Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara adalah pengadministrasian angket secara lisan dan langsung terhadap masing-masing anggota sampel. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi melalui komunikasi langsung atau dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Wawancara selayaknya dilakukan dengan baik agar dapat menghasilkan data yang mendalam yang tidak mungkin didapat dengan angket karena pewawancara dapat menanyakan lagi untuk jawaban-jawaban yang kurang lengkap. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu. Pewawancara adalah orang yang menggunakan metode wawancara sekaligus dia bertindak sebagai “pemimpin” dalam proses wawancara tersebut. Seorang pewawancara berhak menentukan isi apa saja yang akan diwawancarai dan menentukan waktu serta kapan berakhirnya wawancara tersebut. Namun, seorang pemberi informasi (informan) juga dapat menentukan proses wawancara apabila ada kesepakatan dengan pewawancara.

Menurut Hamid dalam melakukan wawancara dapat dilakukan sesuai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Penyusunan Petunjuk Wawancara Pewawancara harus mempunyai petunjuk tertulis yang menunjukkan pertanyaan apakah yang harus ditanyakan, bagaimana urutannya serta pertanyaan spontan apakah yang diperbolehkan untuk memperoleh jawaban yang kurang lengkap. Agar mendapatkan data yang

standar dan yang senada dari setiap subjek, semua wawancara perlu dilaksanakan dengan cara yang sama.

- b) Komunikasi Selama Wawancara Sebelum mengajukan pertanyaan formal, beberapa saat harus digunakan untuk menciptakan suasana yang netral dan wajar. Orang yang mewawancarai harus tanggap terhadap reaksi subjek dan meneruskan pada saat yang tepat.
- c) Merekam Tanggapan Tanggapan-tanggapan yang diperoleh selama wawancara dapat direkam secara manual oleh pewawancara atau dengan cara memakai alat perekam secara mekanik. Apabila responden tersebut direkam oleh pewawancara sendiri, dapat dilakukan sesudah wawancara selesai atau selama wawancara berlangsung.
- d) Pengujian Awal Prosedur Wawancara Petunjuk wawancara, prosedur wawancara dan analisis prosedur harus diuji coba sebelum penelitian dimulai.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan sampel yang kecil dari populasi yang sama atau sangat mirip dengan yang akan digunakan dalam penelitian. Hamid Darmadi, (2011). Sugiyono membagi jenis wawancara menjadi dua, yaitu: wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur yang masing-masing dapat dilakukan dengan melalui tatap muka.

1) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Wawancara terencana terstruktur adalah suatu bentuk wawancara di mana pewawancara dalam hal ini peneliti menyusun secara terperinci dan sistematis rencana atau pedoman pertanyaan menurut pola tertentu dengan menggunakan format yang baku. Wawancara terstruktur berarti setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan pewawancara mencatatnya. Pewawancara membawa instrumen sebagai pedoman untuk wawancara, maka pengumpul data juga dapat

menggunakan alat bantu seperti tape recorder, gambar, brosur, dan alat-alat lain yang dapat membantu proses wawancara.

2) Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur digunakan apabila peneliti /pewawancara menyusun rencana wawancara yang mantap, tetapi tidak menggunakan format atau urutan yang baku. Sejalan dengan hal tersebut dikatakan bahwa wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Wawancara tidak terstruktur dapat pula dikatakan wawancara terbuka, sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden. Maksudnya adalah peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang permasalahan yang ada pada objek penelitian sehingga peneliti dapat menentukan variabel yang akan diteliti. (Chan, 2019:439).

Burhan membagi wawancara menjadi dua jenis yaitu wawancara mendalam dan wawancara bertahap. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Wawancara bertahap sedikit lebih formal dan sistematis bila dibandingkan dengan wawancara mendalam tetapi masih jauh tidak formal dan tidak sistematis bila dibandingkan dengan wawancara sistematis. Wawancara terarah dilaksanakan secara bebas dan juga mendalam, tetapi kebebasan ini tetap tidak terlepas dari pokok permasalahan yang akan ditanyakan kepada responden dan telah dipersiapkan sebelumnya oleh wawancara. Karakter utama dari wawancara bertahap adalah dilakukan secara bertahap dan pewawancara tidak harus terlibat dalam kehidupan sosial informan. Wawancara hanya sebagai peneliti yang mempelajari objek penelitian dan dapat dilakukan secara sembunyi maupun terbuka.

2 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata sebagai alat bantu utamanya selain panca indera lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit. Oleh karena itu observasi merupakan kemampuan manusia menggunakan seluruh panca inderanya dan memperoleh hasil dari fungsi panca indera utama yaitu mata untuk memperoleh data atau informasi. Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner.

Wawancara dan kuesioner selalu berhubungan dengan manusia maka observasi berhubungan dengan manusia dan objek alam yang lainnya. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui dan menyelidiki tingkah laku nonverbal. Teknik lain dapat mengungkapkan tingkah laku verbal dan lebih mengarah pada penelitian survei tetapi kurang mampu mengungkapkan tingkah laku nonverbal dan penelitian non survey. (Burhan Bungin, 2017).

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Kunci keberhasilan observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat banyak ditentukan pengamat sendiri, sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau merasakan suatu objek penelitian dan kemudian menyimpulkan dari apa yang diamati itu. Ketepatan hasil penelitian ditentukan sendiri oleh pengamat karena dia sendiri yang memberikan makna tentang segala sesuatu yang telah diamatinya dalam realitas kehidupan yang dialaminya langsung. Mengacu pada fungsi pengamat dalam kelompok kegiatan, maka observasi dapat dibedakan lagi dalam dua bentuk:

- a. **Participant Observer** Participant observer atau observasi partisipan adalah suatu bentuk observasi di mana pengamat (observer) secara teratur berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati. Peneliti yang berperan sebagai pengamat tetapi tidak diketahui dan dirasakan oleh anggota lainnya dan sekaligus menjadi anggota kelompok. Peneliti akan melakukan tugas-tugas seperti yang dipercayakan kepadanya. Pada observasi partisipan peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti yang melakukan pengamatan juga melakukan

apa yang dikerjakan oleh sumber data. Ikut dalam kehidupannya dan merasakan suka dukanya. Pada observasi partisipan, pengamat sungguh-sungguh menjadi bagian dan ambil bagian pada situasi yang diamati, baik secara terang-terangan maupun secara terbuka.

Misalnya, seorang peneliti ingin meneliti tentang kebudayaan suatu daerah, maka peneliti yang sebagai pengamat ikut hidup di daerah tersebut dan tinggal bersama masyarakatnya. Pengamat akan ikut melakukan kebiasaan masyarakat di sana dan merasakan budaya yang ada dalam daerah tersebut. Apabila dilihat dari akurasi data, maka observasi ini memiliki data yang dapat diandalkan, namun observasi ini memerlukan waktu yang terbilang yang sangat lama. Apalagi jika objek yang diteliti muncul dalam interval waktu yang lama dan atau berlangsung dalam waktu yang lama. Oleh karena itu, observasi partisipan digunakan untuk penelitian yang datanya sulit untuk dianalisis sehingga dirancang untuk menguji hipotesis, atau memperoleh hipotesis. Tugas-tugas yang harus diperhatikan apabila peneliti menggunakan observasi partisipan antara lain:

- a. Apa saja yang harus diobservasi?
- b. Bagaimana melakukan pencatatan?
- c. Bagaimana mengusahakan hubungan baik dengan objek pengamatan?
- d. Berapa lama dan luasnya partisipasi tersebut?

Hal-hal tersebut hendaknya harus dipersiapkan sebelum pengamat melakukan pengamatan karena hal-hal tersebut sangat menentukan berhasil tidaknya pengamat melaksanakan tugasnya.

- b. Nonparticipant Observasi** Bila dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung dalam aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi non partisipan peneliti tidak terlibat dan hanya menjadi pengamat independen. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Muri mendefinisikan observasi non partisipan adalah suatu bentuk observasi di mana pengamat (atau peneliti) tidak terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, atau dapat juga dikatakan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

Hamid juga menyatakan bahwa pada observasi non partisipan, pengamat tidak langsung terlibat pada situasi yang sedang diamati. Hamid Darmadi, (2011). Dengan kata lain, pengamat tidak berinteraksi atau mempengaruhi objek yang diamati. Mencatat hasil observasi harus memperhatikan beberapa hal:

- 1) Waktu pencatatan Hal terbaik mencatat adalah pada saat objek pengamatan yang diamati tersebut sedang terjadi, atau disebut dengan pencatatan langsung. Walaupun harus menghadapi kesulitan di atas, tetapi pencatatan tetap masih dianggap sebagai alternatif yang terbaik karena dapat menghindari bias dan penjumlahan akibat kelupaan.
- 2) Cara Pencatatan Apabila pencatatan langsung tidak mungkin dilakukan, maka pencatatan dapat dilakukan dengan menggunakan kata-kata kunci. Ini artinya pengamat tetap mencatat pada saat peristiwa berlangsung.
- 3) Mencatat di sela pengamatan Cara ini adalah alternatif lain yang bisa dilakukan, yaitu pengamat mencatat hasil amatannya di sela-sela objek pengamatan tidak dapat direkam kegiatannya. Hal ini berarti kegiatan pengamatan terhenti, dan ini adalah saat yang tepat untuk mencatat hasil pengamatan sementara

c. Angket (Kuisisioner)

Menurut Supriadi, 2020:84 menyatakan, Angket adalah alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban dikelas 2 yang diisinya oleh guru kelas dan siswa.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan peristiwa yang terekam dalam bentuk teks atau gambar. Temuan-temuan dari observasi dan wawancara, akan lebih kredibel atau dapat diandalkan dan dipercaya bila didukung oleh kisah-kisah kehidupan pribadi dari masa kanak-kanak, sekolah, pekerjaan, dan masyarakat. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan di Sekolah Min 7 Kota Medan.

Instrumen penelitian ini merupakan alat pengumpulan data untuk melakukan kegiatan penelitian secara sistematis dan mudah. Tanpa alat ini mustahil mengumpulkan data, (Sugiono, 2019,2017). Kisi-kisi instrument untuk ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan	Kesesuaian dengan KI dan KD					
		Kebenaran substansi materi					
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik					
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan					
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar					
		Kesesuaian dengan nilai-nilai moralitas dan sosial					
2	Kebahasaan	Keterbacaan					
		Kejelasan Informasi					
		Pengguna bahasa secara efektif					
		Kesesuaian dengan secara efektif dan efisien					
3	Sajian	Kejelasan tujuan					
		Urutan penyajian					
		Pemberian motivasi					
		Komunikatif (stimulus dan respon)					
		Kelengkapan informasi					
4	Kegrafikan	Desain tampilan					
		Gambar cover, Kartu (amplop), warna simbol-simbol pancasila					
		Penggunaan Media Kargur					
		Dadu					
		Jumlah					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN
Tabel. 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan Pengguna	Sistematika penyajian Kartun Garuda					
		Kemudahan menggunakan media					
		Fungsi Media					
2	Konsistensi	Konsistensi soal essay					
		Konsistensi bentuk dan ukuran warna					

3	Kegrafikan	Warna cover, warna amplop soal					
		Gambar materi yang disajikan					
		Ukuran media kargur					
4	Tampilan Desain Penyanggah	Komposisi warna dan ukuran penyanggah (<i>background</i>)					
5	Kemanfaatan	Mempermudah KBM					
		Memberikan fokus perhatian					
Jumlah							

Tabel. 3.4 Kisi-kisi Angket Tanggapan Peserta Didik

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian Materi	Urutan sajian					
		Kejelasan tujuan pembelajaran					
		Pemberian motivasi					
		Kelengkapan informasi					
		Interaksi					
2	Kebahasaan	Keterbacaan					
		Kejelasan informasi					
3	Kegrafikan	Penggunaan Roda (warna)					
		<i>Layout</i> (tata letak metris roda)					
		Gambar seri, <i>card</i> (kartu)					
		Desain tampilan					
4	Manfaat	Kemenarikan					
		Kemudahan belajar					
		Peningkatan motivasi					
Jumlah							

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan KI dan KD					
		Kebenaran substansi materi					
		Kesesuaian dengan kebutuhan produk					
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan					
		Kesesuaian dengan nilai-nilai					

		moralitas dan sosial					
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar					
2	Kebahasaan	Keterbacaan					
		Kejelasan informasi					
		Penggunaan bahasa efektif dan efisien					
		Kesesuaian dengan kaidah PPKn					
3	Sajian	Kejelasan tujuan					
		Urutan penyajian					
		Pemberian motivasi					
		Komunikatif (stimulus dan respon					
		Kelengkapan informasi					
4	Kegrafikan	Layout (tata letak simetris media)					
		Gambar simbol-simbol pancasila					
		Penggunaan kargur (kartun garuda)					
		Desain Tampilan					
5	Kemudahan pengguna	Sistematika penyajian media kartun garuda					
		Kemudahan pemakaian kargur					
		Fungsi media					
6	Kemanfaatan	Mempermudah KBM					
		Memberikan fokus perhatian					
Jumlah							

I. Metode dan Teknik Analisis Data

Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model *Research and Development* (R&D) dari Desain Model 4D. Rancangan pengembangan dengan desain R&D dari Desain Model 4D mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Model Pengembangan dan penelitian (R&D) memiliki 4 langkah antara lain *pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran*.

Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan melalui (R&D) diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu metode mengajar, media pembelajaran, buku ajar, modul, sistem evaluasi, model uji kompetensi, dan sebagainya. Sidik, M. (2019).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif, yakni statistic yang dipakai dalam menganalisis data dengan cara menguraikan data yang didapat dengan tidak bermaksud

membuat kesimpulan yang berlaku universal. Hasil analisis data riset ini merupakan penilaian atau validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran PPKn materi simbol-simbol pancasila berbentuk audio visual untuk memfasilitasi gaya belajar siswa MIN 7 Kota Medan. Angket respon dari pendidik dan siswa akan dijadikan analisis uji produk. Sedangkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dijadikan bahwa revisi dan evaluasi dari desain media yang dikembangkan.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dilakukan menggunakan teknik :

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan dilakukan dengan menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$Sv = \frac{Sr}{Sm} \times 100 \%$$

(Sumber : Tony Syarifuddin, 2020 :3)

Keterangan :

Sv : Persentase rata-rata skor validasi

Sr : Rataan skor validasi dari masing – masing validator

Sm : Skor maksimal yang diperoleh

(Purbasari, kahf dan Yunus dalam Tomy Syarifudnia (2020:4) dasar yang digunakan anak melakukan analisis hasil validasi media disesuaikan dengan kriteria. Adapun kriteria validasi produk yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 3.6 Persentase dan Kriteria Kevalidan

NO	Persentase	Kriteria
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 85,00%	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid, dosarankan tidak digunakan karena revisi besar
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan

(Sumber : Sa'adun Akbar, 2017)

2. Analisis Kepraktisan

Analisis Kepraktisan Analisis kepraktisan ada dua, yang pertama praktis secara teori dan yang kedua praktis secara empiris. Untuk mendeskripsikan kepraktisan secara teori, ada empat kriteria penilaian umum media pembelajaran sebagai berikut: A jika media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi, B jika media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, C jika media pembelajaran dapat digunakan dengan banyak revisi, dan D jika media pembelajaran tidak dapat digunakan.

Sedangkan analisis kepraktisan secara empiris media yang penulis kembangkan akan dianalisis dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari proses validasi yang mengacu pada indikator kriteria yang telah disusun. Penulis menggolongkan aspek kepraktisan secara umum menjadi 5 aspek, yaitu aspek isi, aspek tampilan, aspek kebahasaan, aspek kelengkapan dan aspek kegunaan, (Seals dan Richey: 1994).

Analisis dilakukan dengan menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$Sv = \frac{Sr}{Sm} \times 100 \%$$

Keterangan :

Sv : Persentase rata-rata skor valid

Sr : Rataan skor validasi dari masing-masing validator

Sm : Skor maksimal yang diperoleh

Tabel 3.7 Pedoman Pemberian

Skor Kepraktisan Siswa

Skor	Kriteria
1	Tidak
2	Ya

(Sumber : Sugiyono, 2017)

Tabel 3.8 Persentase dan Kriteria Kepraktisan

No	Persentase	Kriteria
1.	81 % - 100 %	Sangat Menarik
2.	61 % - 80 %	Menarik
3.	41 % - 60 %	Cukup Menarik
4.	21 % - 40 %	Kurang Menarik
5.	0 % - 20 %	Tidak Menarik

(Sumber : Sa'adun Akbar, 2007)

Penulis kemudian mengeneralisasikan kesimpulan yang didapat berdasarkan aspek kepraktisan yang memiliki kriteria dan indikator yang berbeda untuk masing-masing ahli, sehingga diketahui bagaimana bentuk kepraktisan media yang dikembangkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN