

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian pengembangan merupakan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Setyosari (2010) mengungkapkan penelitian pengembangan adalah analisis secara terstruktur untuk merencanakan, menguraikan, dan menilai program, proses dan efek lanjutan kegiatan pembelajaran untuk mencapai standar selaras dan efektif lingkup internal (dalam Rayanto, 2020, hlm 20). Rayanto (2020, hlm 19) menjelaskan tujuan dari penelitian pengembangan yaitu memproduksi atau menciptakan suatu produk berlandaskan percobaan dan temuan di lapangan dengan tahap revisi dan tahap selanjutnya. Pernyataan ini selaras dengan tujuan diadakannya penelitian tentang membuat media yang diuji kelayakannya dengan ahli dan partisipan.

Penelitian pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian desain dan pengembangan (*design and development*). Menurut Rusdi (2018, hlm 7) penelitian desain dan pengembangan merupakan riset yang memecahkan batasan-batasan dengan menyesuaikan komponen-komponen yang diteliti. Karakteristik dari penelitian dan pengembangan ialah membuat dan mengembangkan sebuah produk dari yang sebelumnya tidak tersedia dan sudah tersedia. Contoh dari penelitian desain dan pengembangan yaitu interaktif dan game. Rusdi (2018, hlm 69) menambahkan bahwa penelitian desain dan pengembangan kombinasi dari kualitatif dan kuantitatif. Menurut Richey & Klein (2014, hlm 142) riset yang unik pada bidang desain dan teknologi instruksional untuk kontribusi terhadap pengetahuan yang baru dan praktik validasi yang tersedia disebut sebagai definisi dari penelitian desain dan pengembangan.

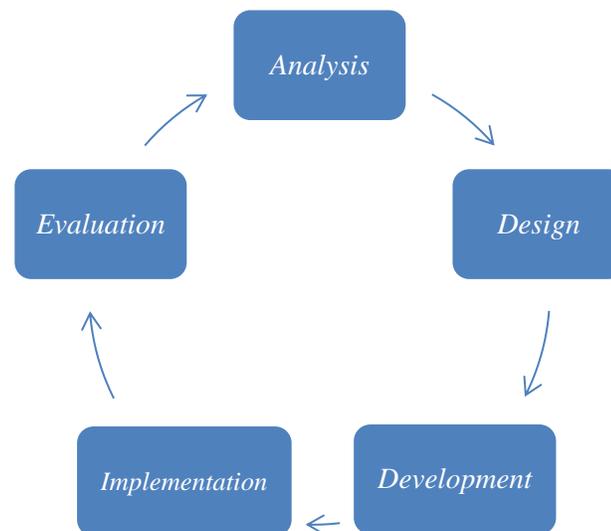
Penelitian desain dan pengembangan terbagi menjadi 2 kategori yaitu *research on product and tools* and *research on design and development models* (Richey & Klein, 2014, hlm 142). Penelitian ini termasuk ke dalam kategori *research on product and tools* karena penekanan penelitian terbaru dikemas dengan teknologi (Richey & Klein, 2014, hlm 142).. Selaras diangkatnya penelitian ini yang

menghasilkan suatu produk mengenai *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda di kelas V SD.

3. 2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam menghasilkan produk mengenai *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda di kelas V SD yaitu model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Pemilihan model ADDIE karena pengembangan secara sistematis dan bertumpu berdasarkan teoritis desain pembelajaran. Penyusunan model ADDIE sudah terencana dengan rangkaian yang terstruktur untuk memecahkan masalah pada kebutuhan kegiatan pembelajaran.

Model ADDIE terdapat 5 tahap yang diterapkan dalam produk pengembangan, contohnya modul pembelajaran, buku ajar, dan multimedia. Model ADDIE memiliki keleluasaan dalam evaluasi di tahapan dan mengurangi resiko kesalahan kecil (Tegeh, dkk., 2014, hlm 41). Kerangka dari model ADDIE sebagai berikut (Rusdi, 2018, hlm 119):



Bagan 3.1 Kerangka ADDIE

Berikut penjelasan mengenai alur menggunakan kerangka ADDIE (Rusdi, 2018) :

3. 2. 1 *Analysis*

Tahapan awal pada kerangka ADDIE ialah *analysis* (analisis). Tahap analisis adalah cakupan yang membahas analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kemampuan awal, serta analisis lingkungan belajar. Analisis kebutuhan ditinjau dari sisi pengembangan produk dalam memastikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis karakter siswa dilihat dari kebutuhan usia yaitu siswa kelas V SD. Analisis kemampuan awal meliputi kemampuan menggunakan teknologi seperti komputer. Analisis lingkungan belajar meliputi tersedianya sarana dan prasarana terutama berbasis teknologi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (hlm 121-122).

3. 2. 2 *Design*

Tahap kedua setelah analisis adalah *design* (desain). Tahap desain berbicara tentang rancangan media pembelajaran (produk). Terdapat beberapa bagian yang dibutuhkan dalam merancang produk yaitu sumber daya, memilih dan menentukan cakupan, struktur, dan urutan materi, pembuatan *storyboard*, penentuan spesifikasi produk, dan pembuatan prototipe produk. Sumber daya yang dibutuhkan membahas rincian perangkat lunak dan keras yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Bagian memilih dan menentukan cakupan, struktur, dan urutan materi menggunakan GBPM dan *flowchart*. GBPM merupakan singkatan dari garis besar program media. GBPM adalah arahan yang dijadikan panduan untuk penulisan skrip program dan pengembangan media. GBPM terdiri dari identitas yang mencakup kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, pokok bahasan, sub pokok bahasan, bentuk penyajian, dan daftar pustaka (Susilana & Riyana, 2009, hlm 36-38). Menentukan lingkup urutan materi memakai *flowchart*. *Flowchart* adalah bagan yang mengatur alir dalam sebuah pemrograman. Artinya, *flowchart* ialah metode dalam penjelasan memecahkan masalah dengan langkah-langkah yang dipresentasikan oleh simbol-simbol tertentu dengan tepat (Syamsiah, 2019, hlm 87).

Proses selanjutnya, pembuatan *storyboard*. Menurut Kunto & Ariani (2021, hlm 111) pengolahan grafik seperti beberapa ilustrasi yang disajikan secara berturut-

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

turut untuk skema penggambaran grafik atau urutan media. Fungsi dari *storyboard* meninjau dan memastikan setiap aspek seperti materi, interaksi, dan navigasi yang berhubungan dengan rancangan *flowchart* dalam pembuatan media *virtual tour* (Rusdi, 2018, hlm 127). Sebutan kata *storyboard* akan diganti menjadi *wireframe* pada media *virtual tour*. *Wireframe* adalah tata letak di dalam suatu halaman aplikasi yang menjadi dasar dalam pengembangan. *Wireframe* memiliki 3 elemen meliputi desain formasi, navigasi, dan desain antarmuka (Andrian, dkk., 2020, hlm 20).

Kemudian, sebuah pengembangan produk dengan kebutuhan kontekstual terdapat spesifikasi tertentu, mencakup aspek pedagogis dan non pedagogis. Ciri khas saat masa mengembangkan dan hasil akhir dari produk merupakan aspek pedagogis. Aspek non pedagogis melihat dari sisi fisik produk berupa audio-visual, desain dan standar teks, efek tertentu, dan animasi (Rusdi, 2018, hlm 128). Terakhir pada tahap desain yaitu prototipe produk. Prototipe produk melewati 3 langkah yaitu rancang, bangun, dan menjadi versi mini. Prototipe produk belum finalisasi, tetapi membutuhkan revisi dari segi aspek konsep, fungsi, dan teknis operasi produk.

3. 2. 3 Development

Tahap *development* (pengembangan) adalah pengujian produk melalui penilaian validasi ahli. Penilaian dilaksanakan untuk meninjau produk sudah tepat atau tidak untuk diterapkan ke dalam pembelajaran. Validasi ahli mencakup ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi untuk melakukan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam produk (media). Ahli media melakukan penilaian terhadap produk tersebut dan ahli bahasa meninjau tata bahasa yang dimuat dalam produk. Validasi ahli dilakukan oleh dosen kampus yang sesuai dengan bidangnya.

3. 2. 4 Implementation

Menerapkan produk kepada target penelitian yaitu siswa dan guru kelas V SD merupakan tahap implementasi. Tahap implementasi mencakup uji produk dan respon dari siswa serta guru. Pelaksanaan penelitian di SDN 169 Pelita Bandung dengan alamat Jl. Desa Cipadung No.121, Cipadung, Kec. Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat 40615. Keberlangsungan penelitian dengan protokol kesehatan yang berlaku.

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

3. 2. 5 Evaluation

Menurut Pribadi (2014, hlm 30) tahap evaluasi adalah aspek sentral yang menilai tahap *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Peneliti meninjau dan mengevaluasi setiap hambatan yang terjadi di tiap tahapan. Tujuannya, menyempurnakan proses pengembangan produk media *virtual tour*.

3. 3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu ahli dan pengguna (guru dan siswa), secara lengkapnya yaitu:

- a. Ahli media merupakan dosen Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru yang menilai desain dari produk media *virtual tour*. Dosen Pendidikan Multimedia yang menjadi ahli media adalah Ferry Hidayatullah Firmansyah, S.Pd., M.MT.
- b. Ahli materi merupakan dosen PPKn UPI Kampus Cibiru yang menilai cakupan materi dalam media *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda sesuai dengan kompetensi dasar. Dosen PPKn yang menjadi ahli materi adalah Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen kebahasaan UPI Kampus Cibiru yang menjadi penilai dalam penyajian tata bahasa dalam media *virtual tour*. Dosen kebahasaan yang menjadi ahli bahasa adalah Fully Rakhmayanti, S.Pd., M.Pd.
- d. Guru kelas V yaitu Dahlan sebagai pemberian tanggapan kepada media *virtual tour* dengan materi Sumpah Pemuda.
- e. Siswa kelas V SD sebagai subjek uji lapangan. Siswa memberikan respon beserta tanggapan dalam penggunaan media *virtual tour* dalam pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian di SDN 169 Pelita Bandung bersama peserta didik dan guru sedangkan para ahli melakukan telaah menyesuaikan kondisi dan situasi pasca pandemi Covid-19.

3. 4 Instrumen Penelitian

Menurut Miftah (2012, hlm 109) instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang diaplikasikan oleh peneliti dalam menghimpun bahan berupa data supaya mempermudah penelitian yang sedang dikerjakan dan hasilnya memiliki

struktur yang utuh dan akurat. Fungsi dari penggunaan instrumen untuk memperoleh data yang valid dan reliabel (Arifin, 2017, hlm 29). Instrumen sebagai jembatan dalam pembuktian kelayakan media *virtual tour*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Berikut tabel dan rincian setiap instrumen yaitu:

Tabel 3.1 Data dan Teknik Pengumpulan Data

No.	Data	Instrumen Penilaian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi oleh para ahli mengenai media <i>virtual tour</i> pada materi Sumpah Pemuda	Angket validasi	<i>Judgment/expert review</i>
2.	Analisis problematika oleh guru wali kelas V SD terhadap media <i>virtual tour</i> pada materi Sumpah Pemuda	Pedoman wawancara	Wawancara
3.	Respon siswa dan guru terhadap media <i>virtual tour</i> pada materi Sumpah Pemuda	Angket respon	<i>Judgment/expert review</i>

3. 4. 1 Wawancara

Wawancara adalah teknik yang banyak digunakan dalam menghimpun informasi di penelitian kualitatif, yang sama seperti observasi. Teknik wawancara melibatkan peran penanya dan narasumber dan terjadi komunikasi dua arah mengenai pembahasan masalah penelitian (Rusdi, 2018, hlm 239). Menurut Cresswell, J. W (2015) jenis wawancara terbagi menjadi 4. Jenis wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara satu per satu (*one-on-one interview*) (dalam Rusdi, 2018, hlm 240). Kegiatan wawancara menyertakan narasumber yaitu guru wali kelas V SD dan penanya yaitu peneliti. Berikut kisi-kisi instrumen wawancara:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Analisis kebutuhan	Apa saja kriteria media berbasis teknologi yang baik?	1
	Bagaimana skema proses pembelajaran selama <i>blended learning</i> ?	1
	Apa saja media yang sudah diterapkan selama proses pembelajaran, khususnya PPKn?	1
	Bagaimana tanggapan mengenai media <i>virtual tour</i> Sumpah Pemuda?	1
	Kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah?	1
	Bagaimana KD dan materi mengenai Sumpah Pemuda di kelas V SD?	1
	Kesulitan apa saja yang dirasakan saat belajar mata pelajaran PPKn, khususnya materi Sumpah Pemuda?	1
Analisis karakteristik peserta didik	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas V SD?	1
Analisis kemampuan awal	Bagaimana kemampuan peserta didik kelas V SD dalam mengoperasikan sarana teknologi, seperti gawai dan komputer?	1
Analisis lingkungan belajar	Bagaimana keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran?	1
	Bagaimana ketersediaan sumber belajar, sarana teknologi dan informasi, serta pendukung lainnya?	1

Hasil dari wawancara bersama narasumber merupakan landasan untuk mengetahui permasalahan yang dialami dan komponen lainnya yang sesuai dengan instrumen wawancara. Selesaiya kegiatan wawancara, melanjutkan ke tahap selanjutnya dalam merancang dan membangun media *virtual tour*.

3. 4. 2 Angket

Menurut Widoyoko (2016) kuesioner atau angket adalah cara pengolahan data yang dilaksanakan dengan teknis memberikan sejumlah daftar pertanyaan tercantum

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

kepada responden yang dituju (dalam Purnomo & Palupi, 2016, hlm 153). Jenis angket dalam penelitian ini yaitu angket tertutup. Format dari angket tertutup ialah responden memberikan salah satu jawaban dengan tanda silang (×) atau tanda *checklist* (√) yang relevan dengan karakteristiknya (Aryandi & Orsandi, 2020, hlm 119). Pemberian angket kepada ahli materi, media, bahasa, guru, dan siswa. Tujuannya, mengidentifikasi kelayakan media *virtual tour*. Berikut penjabaran angket dari setiap kisi-kisi validasi :

- a. Lembar angket validasi media adalah lembar yang diisi dan dilakukan penilaian oleh ahli media terhadap kelayakan pengembangan media *virtual tour* yang terdiri dari aspek kualitas teknis dan *virtual tour*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Kualitas teknis	Kualitas tampilan atau tayangan	Kualitas panorama (resolusi)	1
		Kualitas panorama (relevansi dengan materi)	1
		Kualitas gambar (resolusi)	1
		Kualitas gambar (relevansi dengan materi)	1
		Kualitas video (resolusi)	1
		Kualitas video (relevansi dengan materi)	1
		Kualitas audio (resolusi)	1
		Kualitas audio (relevansi dengan materi)	1
		Kualitas dokumen (resolusi)	1
		Kualitas dokumen (relevansi dengan materi)	1
		Proporsional dan menarik	1

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

	Tata letak	Ketepatan letak <i>Hotspot</i> (navigasi)	1
<i>Virtual tour</i>	Kebergunaan	Menunjang proses pembelajaran	1
		Memudahkan siswa dalam mengolah materi pembelajaran	1
	Perangkat lunak	Ketepatan pemilihan aplikasi dalam pengembangan media pembelajaran	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	
	Penggunaan	Aplikasi mudah dioperasikan	1
		Aplikasi mudah diakses melalui <i>website</i>	1
		Setiap <i>Hotspot</i> berfungsi dengan baik	1
		Perpindahan panorama berjalan dengan lancar	1

- b. Lembar angket validasi materi adalah lembar yang diisi dan dilakukan penilaian oleh ahli materi terhadap kelayakan pengembangan media *virtual tour* yang terdiri dari aspek isi atau materi.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi/materi	Kesesuaian konsep materi	Kesesuaian materi Sumpah Pemuda dengan kompetensi dasar (KD)	1
		Kesesuaian materi Sumpah Pemuda dengan indikator	1

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

		Kesesuaian materi Sumpah Pemuda dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian pengembangan media <i>virtual tour</i> dengan materi Sumpah Pemuda	1
		Kesesuaian isi materi di media dengan kebutuhan peserta didik	1
	Keakuratan isi materi	Menunjang peserta didik dalam memahami isi materi Sumpah Pemuda	1
		Pengemasan konten materi yang mudah dimengerti	1
		Penyampaian konten materi secara runtut	1
		Isi materi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	1
	Kelengkapan	Kelengkapan refleksi nilai-nilai Sumpah Pemuda	1
		Kelengkapan latihan soal di dalam media <i>virtual tour</i>	1

- c. Lembar angket validasi bahasa adalah lembar yang diisi dan dilakukan penilaian oleh ahli bahasa terhadap kelayakan pengembangan media *virtual tour* yang terdiri dari aspek kebahasaan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Kebahasaan	Kebenaran dalam penggunaan tata bahasa	Kesesuaian olahan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD	1

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

		Kesesuaian PUEBI	1
		Kesesuaian kaidah bahasa	1
		Bahasa di media mudah dipahami oleh anak	1
		Kejelasan makna kata dan kalimat	1

d. Lembar angket respon guru adalah lembar yang diisi untuk mengetahui tanggapan dan respon dari guru mengenai pengembangan media.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Materi disajikan dengan jelas	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Penggunaan unsur interaktif yang tepat dan relevan dengan materi yang disajikan	1
		Isi dari Multimedia (dokumen, gambar, video, dan suara) relevan dengan materi	1
		Materi yang disajikan mendukung pembelajaran HOTS	1
	Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	1
Media	Daya tarik	Mendorong rasa ingin tahu siswa	1

		Media dapat meningkatkan rasa semangat dan motivasi dalam proses pembelajaran	1
	Kebergunaan	Media <i>virtual tour</i> membantu guru dalam penyampaian materi	1
		Fleksibilitas penggunaan media	1
		Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	1

- e. Lembar angket respon siswa adalah lembar penilaian yang diisi oleh siswa untuk mengetahui tanggapan dan respon terhadap pengembangan media.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Respon Media Pembelajaran oleh Siswa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi/materi	Ketepatan	Saya merasa materi dalam <i>virtual tour</i> disampaikan dengan jelas	1
		Saya merasa materi dalam <i>virtual tour</i> mudah dipahami	1
		Saya merasa media pembelajaran <i>virtual tour</i> mendorong rasa ingin tahu	1
	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
Media	Daya tarik	Saya merasa multimedia (gambar, teks, video, dan suara) yang ditampilkan dalam <i>virtual tour</i> mempermudah saya dalam memahami materi	1
		Saya merasa multimedia (gambar, teks, video, dan suara) yang ditampilkan	1

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

		dalam <i>virtual tour</i> menarik dan jelas	
	Kebergunaan	Saya bisa menggunakan media pembelajaran <i>virtual tour</i>	1
		Saya lebih semangat untuk belajar dengan menggunakan <i>virtual tour</i> ini	1
		Dengan media pembelajaran <i>virtual tour</i> menambah wawasan/pengetahuan	1

3.5 Pengumpulan Data

Kegiatan yang dilaksanakan setelah memenuhi alat instrumen yaitu pengumpulan data. Data-data penelitian ini didapatkan dan diolah dari :

- a. Kegiatan wawancara secara langsung dengan narasumber guru wali kelas V SD untuk tahap analisis mengenai pembelajaran dan media.
- b. Angket yang diperuntukkan ahli media, materi, dan bahasa.
- c. Angket dari siswa dan guru sebagai pihak pengguna.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah campuran meliputi kualitatif dan kuantitatif. Skala Likert (1-4) menjadi olahan dalam penyusunan data instrumen penelitian. Berikut penjabaran dari penilaian kualitatif dan kuantitatif :

- a. Data kualitatif angket para ahli dengan Sangat Baik (SB), Baik (B), K (Kurang), dan Sangat Kurang (SK). Skor penilaian dengan data kuantitatif yaitu SB=4, B=3, K=2, dan SK=1.
- b. Data kualitatif angket pihak pengguna ialah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Skor penilaian dengan data kuantitatif yaitu SS=4, S=3, TS=2, STS=1.

3.6 Analisis Data

Analisis dalam penelitian dengan menjabarkan hasil dari pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data yang didapatkan dari instrumen penelitian berupa

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

angket untuk penilaian kelayakan media yang telah diisi oleh para ahli dan pihak pengguna. Pengolahan data penelitian dengan panduan skoring Skala Likert. Skala Likert adalah skala yang menerapkan pengukuran mengenai perilaku, opini, dan pandangan individu tentang sekitarnya. Pengukuran dilakukan dengan menetapkan indikator dan landasan dalam penyusunan pertanyaan atau pernyataan dalam sebuah instrumen penelitian (Bahrun, dkk., 2018, hlm 82). Menjelaskan pengukuran mengenai perilaku, opini, dan pandangan individu disertai oleh empat atau lebih butir pertanyaan yang disajikan dengan bentuk skor atau nilai (Budiaji, 2013, hlm 129). Skor Skala Likert penelitian ini menggunakan model empat pilihan atau skala satu sampai empat (Purnomo & Palupi, 2016, hlm 153). Hasil dari total skoring merupakan penilaian yang valid karena berdasarkan indikator. Berikut tabel skoring Skala Likert dalam penelitian ini (Sunarto, 2009, hlm 88):

Tabel 3.8 Interpretasi Skor

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% -100%	Sangat layak

Skor yang didapatkan dari setiap jawaban angket, diakumulasikan untuk mengetahui persentase yang didapatkan. Berikut rumus yang digunakan (Melinda & Lazwardi, 2021, hlm 63):

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

Keterangan :

P : persentase

f : frekuensi dari setiap jawaban angket

n : jumlah skor ideal

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

Setelah akumulasi jumlah dari setiap angket dan mendapatkan nilai persentase, diubah menjadi bentuk kualitatif. Berikut tabel persentase dalam menyatakan kategori kelayakan media (Riduwan dalam Wahyuningsih, 2016, hlm 3):

Tabel 3.9 Skoring Berdasarkan Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

Media dinyatakan layak jika memenuhi persentase diatas 60% atau dalam kategori layak dan sangat layak.

3. 7 Penyajian Data

Penyajian data merupakan aktivitas dalam menghimpun beberapa informasi yang tersusun untuk menyajikan penarikan kesimpulan hingga pengambilan tindakan (Rijali, 2019, hlm 94). Data yang diperoleh dari kuantitatif diubah menjadi data kualitatif dengan kategori “Tidak Layak”, “Kurang Layak”, “Cukup Layak”, “Layak”, “Sangat Layak” yang dijabarkan dalam bentuk tabel dan teks narasi.

3. 8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dimulai saat melakukan penelitian yang berdasarkan teori, penjelasan tentang benda, hingga hubungan sebab akibat. Melewati berbagai tahapan, penarikan kesimpulan semakin jelas dan tepat (Rijali, 2019, hlm 94). Penarikan kesimpulan dari hasil analisis data yang menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Penarikan kesimpulan ini adalah tentang kelayakan media *virtual tour* PPKn pada materi Sumpah Pemuda kelas V SD.