

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Research And Development (RnD)* atau disebut dengan penelitian dan pengembangan. *Research And Development (RnD)* ini merupakan suatu metode penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Penelitian pengembangan membutuhkan beberapa produk yang meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2012).

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini lebih efektif digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, sebab setiap fase dilakukan revisi dan evaluasi sehingga produk atau media lebih valid. Metode pengembangan ADDIE adalah metode pengembangan yang berfungsi untuk membangun perangkat atau produk-produk dalam pembelajaran yang efektif dan efisien (Fauzi, 2014). Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2014)

Apabila dalam sebuah penelitian maka hal yang perlu di simak adalah langkah-langkah dalam model pengembangan. Pengembangan produk model ADDIE dinilai lebih lengkap langkah-langkahnya, karena model pengembangan ADDIE mudah untuk dipahami dan lebih jelas

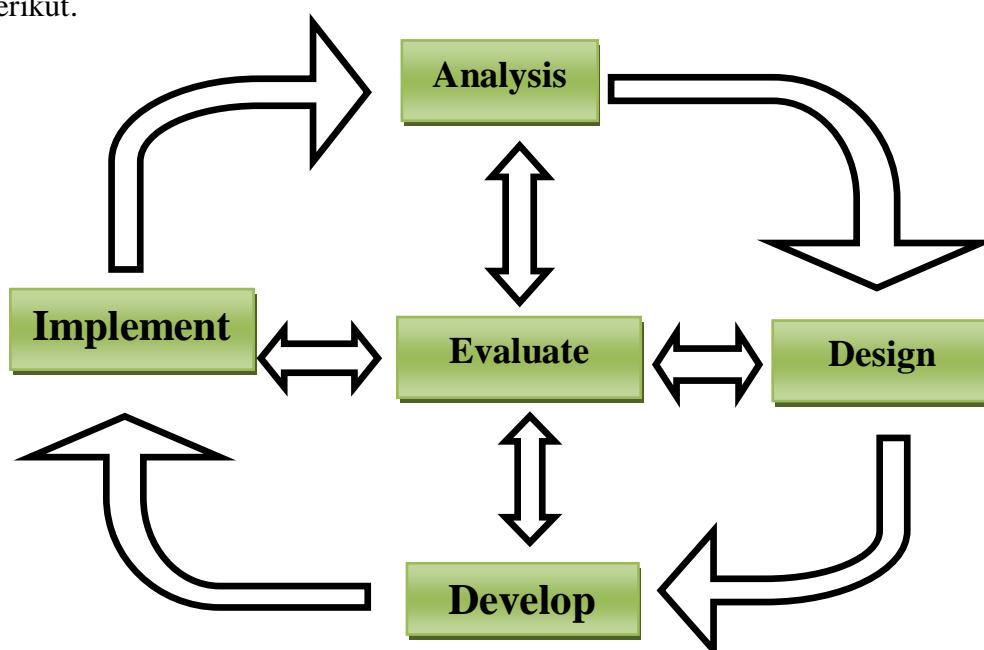
alurnya sehingga memudahkan dalam melakukan pengembangan suatu produk(Hidayat, 2018).

B. Prosedur Pengembangan

Pada pengembangan produk ini peneliti menggunakan model ADDIE.

Model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis (urut) untuk pengembangan instruksional atau semua materi telah diuji dalam praktek guna untuk mencapai tujuan (Suhartini, 2018).

Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat dengan beberapa urutan atau prosedur pengembangan sebagai berikut.



Sumber :(Sugiarti, 2018)

Berikut penjelasan prosedur pengembangan ADDIE.

1) Analisis

Tahap analisis ini terdiri atas analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis materi. Dalam analisis kinerja untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran, sehingga menemukan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan pengelolaan(Pratama, 2022).

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti dapat menentukan apa yang siswa butuhkan saat proses pembelajaran berlangsung dan tahap ini permasalahan yang diketahui dapat diperbaiki dan dipelajari. Analisis kebutuhan pada guru cenderung pada butuhnya suatu media guna menunjang pembelajaran yang diajarkan. Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi permasalahan (Kurnia, 2019).

Analisis materi merupakan posisi penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar

menunjang tercapainya kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator kompetensi yang diharapkan (Kurniasih et al., 2014).

Dalam penelitian di kelas V SDN Mrican 1 dapat di ambil KI dan KD sesuai materi yang terdapat permasalahan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 KI & KD

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia	4. menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

Sumber : Permendikbud Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa dan guru saat proses pembelajaran dengan dilakukan wawancara sekilas pada guru kelas dan beberapa siswa untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan siswa dalam proses

pembelajaran pada materi jenis-jenis peran ekonomi masyarakat berdasarkan sumber daya alam.

Berikut beberapa permasalahan yang terdapat pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA kelas V SDN Mrican 1, permasalahan tersebut diperoleh dari angket need assessment yang sebelumnya sudah diisi oleh guru dan siswa sebagai berikut :

- a) Kurangnya minat baca atau kebiasaan belajar siswa kurang baik
- b) Siswa cenderung mengabaikan penjelasan guru saat jam pelajaran.
- c) Penggunaan media yang belum maksimal.
- d) Faktor guru kelas yang sudah lanjut usia juga menyebabkan penggunaan media kurang diperhatikan.
- e) Guru juga belum mampu membuat atau menggunakan media yang besar, canggih, dan berbelit-belit
- f) Guru hanya menggunakan media penyalur seperti buku pegangan sedangkan siswa masih pada tahap operasional konkrit yang membutuhkan benda nyata

Analisis pembelajaran merupakan langkah awal yang perlu dijalankan sebelum proses pembelajaran berlangsung dengan menentukan tujuan pembelajaran. Dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih terdapat tujuan yang perlu di capai

untuk meningkatkan analisis peran ekonomi dalam kehidupan sosial, dari hal tersebut penggunaan media sangatlah penting seperti menggunakan media pembelajaran diorama.

2) Desain

Pada tahap desain dilakukan untuk merancang media yang akan dikembangkan. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan beberapa peralatan yang akan di gunakan saat pengerjaan agar lebih mudah dipahami dan mengumpulkan materi yang digunakan sebagai acuan pembuatan media. Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan tahap perancangan bahan ajar, perancangan dilakukan secara manual. Hasil dari tahap ini berupa kerangka produk yang akan dikembangkan (Kurnia, 2019).

3) Pengembangan

Pada tahap ni rancangan media sudah terbentuk dengan melibatkan bberapa komponen tambahan sesuai arahan dari para ahli seperti, Ahli materi dan ahli pembelajaran memberikan penilaian pada perangkat yang digunakan saat pengimplementasian. Validator materi mempunyai peran menguji ketepatan substansi materi yang terdapat pada media yang sudah di kembangkan, serta memvalidasi perangkat pembelajaran yang akan digunakan saat penelitian. Sedangkan validator pembelajaran akan memberikan saran-saran yang akan dianalisis

sehingga menjadi saran yang mendukung dan membangun dalam perbaikan perangkat pembelajaran. Hasil proses validasi ahli dari validator berupa koreksi, saran dan kritik yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk melaksanakan perbaikan dan penyempurnaan terhadap perangkat pembelajaran (Ahmad et al., 2018).

Kemudian pada tahap ini adalah pembentukan media yang sudah didesain akan di wujudkan. Jika tahap pembuatan selesai maka media akan diujikan kepada ahli media. Ahli akan memberikan penilaian serta masukan guna perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validator media memiliki peran menguji kelayakan media atau produk yang sudah dikembangkan kemudian memvalidasi media atau produk yang akan digunakan saat penelitian.

Media belajar dapat dinyatakan valid jika hasil penilaian validasi telah mencapai kategori valid sesuai dengan kriteria validasi yang telah ditetapkan. Jika hasil belum valid maka akan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, tujuannya untuk lebih menyempurnakan kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media yang dikembangkan, kemudian diimplementasikan di lapangan saat penelitian.

4) Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap keempat pada model ADDIE. Tahap implementasi dapat dikatakan sebagai tahap penyampaian materi melalui media yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi penyampaian materi melalui media dilakukan oleh guru kepada siswa. Bahan ajar dikatakan praktis jika hasil penilaian telah mencapai kategori baik/praktis sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan (Kurnia, 2019).

Beberapa kriteria yang sudah dipilih guna mengetahui kepraktisan dalam media diorama oleh guru maupun oleh siswa. Jika hasil belum praktis maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari responden yaitu guru dan siswa. Tahapan untuk mengimplementasikan rancangan model ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas (Putri, 2021).

Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses

pembejaran, memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan siswa meningkat.

5) Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap kelima dari model ADDIE. Tahap ini adalah tahap penilaian dimana sebuah produk yang dikembangkan akan dinilai sebagai hasil akhir, apakah media yang dikembangkan berhasil dan sesuai harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi juga dikatakan sebagai tahap revisi dari pengembangan yang dilakukan berdasarkan uji coba dari ahli media.

Tahap ini dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan, serta menentukan kelayakan media Diorama yang akan diimplementasikan di sekolah dasar. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran, komentar, dan masukan guna mencari tingkat keefektifan media(Kurnia, 2019). Pengembangan media dilakukan untuk mempermudah dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA kelas V terutama di SDN Mrican 1.

C. Lokasi Dan Subjek Penelitian

1) Subjek penelitian

Subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V SDN Mrican 1. Subjek penelitian ini menggunakan dua uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Untuk uji coba skala kecil terdapat 1 guru dan 14 siswa sedangkan dalam uji coba skala besar terdapat 1 guru dan 26 siswa dalam satu kelas tersebut.

Tabel 3.2 Need Assesment

No	Jenis subjek	Jenis pengembangan		
		Need assesment	Kelompok kecil (skala terbatas)	Kelompok besar (skala luas)
1	Guru	1	1	1
2	Siswa	40	14	26

Yang di berikan secara langsung kepada siswa dan guru kelas V SDN Mrican 1. Kelas ini bukan termasuk kelas parallel sebab hanya terdapat 1 kelas pada tingkat kelas V beralamat di Jl. Sersan Bahrun No.117, Dermo, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur, kodepos 64111

2). Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini di SDN Mrican 1. Peneliti memilih sekolah tersebut karena di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar pada buku

siswa atau buku guru. Peneliti mengambil ujicoba skala kecil pada SDN Mrican 2 beralamat Jl. Sersan Bahrun No.117, Dermo, Kec. Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur dan peneliti mengambil ujicoba skala besar di SDN Mrican 1 Jl. Sersan Bahrun No.117, Dermo, Kec. Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur. Selain itu, guru kelas V SDN Mrican 1 juga belum pernah menerapkan media pembelajaran diorama dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi guru dalam penyampaian materi. Hal ini penting bagi siswa guna membantu siswa mempercepat pemahaman dalam belajar serta membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mapel IPS materi jenis-jenis peran kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.

D. Validasi Produk

Validasi produk adalah kegiatan penilaian pada produk yang dikembangkan oleh para ahli. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan sehingga dapat dikatakan layak untuk diterapkan. Proses validasi akan melibatkan tiga dosen ahli sebagai berikut.

1) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran pada pengembangan media diorama ini yaitu Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd., selaku dosen Universitas

Nusantara PGRI Kediri yang akan memberikan penilaian terhadap keseluruhan instrument yang digunakan dalam penelitian ini dan diserahkan ke ahli materi dan ahli media pembelajaran yang akan di kembangkan. Penilaian pembelajaran adalah kesesuaian angket terhadap

lembar validasi untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap instrument angket validasi ahli materi. Setelah ahli pembelajaran melakukan penilaian, maka akan diketahui beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu dibenahi.

2) Ahli Materi

Ahli materi pada pengembangan media diorama ini yaitu Muhamad Basori S.Pd.I. M.Pd. selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap segi materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kesesuaian materi dan kualitas materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tidak hanya materi dalam media, namun ahli materi juga menilai perangkat pembelajaran dan soal evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka akan diketahui beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu dibenahi.

3) Ahli Media

Setelah validasi kepada ahli materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media pada pengembangan media diorama yaitu Sutrisno Sahari S.Pd, M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli media akan memberikan penilaian pada segi tampilan dari media diorama yang dikembangkan, meliputi tampilan dan penggunaan media. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka akan diketahui beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu direvisi.

E. Uji Coba Produk

Produk atau media yang telah selesai di buat selanjutnya di uji cobakan pada kegiatan pembelajaran. Uji coba tersebut bermaksud untuk untuk mendapatkan informasi tentang media yang akan dikembangkan dalam pembelajaran apakah produk yang telah dibuat dapat mencapai sasaran atau dengan kata lain untuk melihat keefektifan produk yang dibuat.

Uji coba produk dilakukan melalui dua tahap yakni tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap uji coba terbatas (siswa kelompok kecil) Uji terbatas dilaksanakan guna menguji produk media

Tabel 3.3 Uji Coba

Tahap uji	Jumlah siswa
Uji boca terbatas	14
Uji coba luas	26

Diorama yang telah dikembangkan kepada sekelompok siswa. Kemudian terdapat tahap kedua adalah uji coba luas, tahap ini dilakukan setelah melakukan evaluasi pada tahap uji coba terbatas. Kemudian desain produk diuji cobakan secara luas kepada seluruh kelas. Dari hasil uji coba luas ini akan dievaluasi sehingga memperoleh hasil akhir desain sesuai saran siswa dan guru Kelas V SDN Mrican 1 tentang media “*Diorama*” sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha masyarakat berdasarkan SDA .

- 1) Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media Diorama dalam skala terbatas adalah sebagai berikut.
 - a) Alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kelompok kecil
 - b) Memilih 14 siswa kelas V SDN Mrican 2 sebagai subjek uji coba
 - c) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan media Media Diorama pada siswa dengan menjelaskan sesuatu hal yang baru yang dapat memacu rasa ingin tahu tentang materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.
 - d) Memahami materi secara umum dengan bantuan media diorama untuk mempermudah pemahaman siswa
 - e) Siswa mengamati gambar dan penjelasan yang terdapat dalam media diorama untuk lebih memahami jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.

- f) Melakukan pengambilan kartu untuk menentukan belahan sudut mana yang harus di selesaikan.
 - g) Dan siswa memulai melakukan pemahaman menggunakan media Diorama.
 - h) Setelah mendapatkan pemahaman tentang materi jeni-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA, siswa diminta mengerjakan soal post test untuk mengetahui pemahaman materi yang telah dipelajari
 - i) Mengoreksi hasil pekerjaan siswa (soal evaluasi).
- 2) Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media Diorama dalam skala terbatas adalah sebagai berikut
- a) Alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kelompok kecil
 - b) Seluruh siswa berjumlah 26 kelas V SDN Mrican 1 sebagai subjek uji coba
 - c) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan media Media Diorama pada siswa dengan menjelaskan sesuatu hal yang baru yang dapat memacu rasa ingin tahu tentang materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.
 - d) Memahami materi secara umum dengan bantuan media diorama untuk mempermudah pemahaman siswa

- e) Siswa mengamati gambar dan penjelasan yang terdapat dalam media diorama untuk lebih memahami jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA.
- f) Melakukan pengambilan kartu untuk menentukan belahan sudut mana yang harus di selesaikan.
- g) Dan siswa memulai melakukan pemahaman menggunakan media Diorama.
- h) Setelah mendapatkan pemahaman tentang materi jeni-jenis usaha ekonomi masyarakat berdasarkan SDA, siswa diminta mengerjakan soal post test untuk mengetahui pemahaman materi yang telah dipelajari
- i) Mengoreksi hasil pekerjaan siswa (soal evaluasi).

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang berguna untuk mempermudah dalam menjalankan sesuatu hal. Setelah adanya observasi maka yang dilakukan tentang media dengan observasi lanjutan yaitu penilaian kondisi pembelajaran di kelas, bagaimana penggunaan media pembelajaran yang antusias siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Observasi lanjutan ini dilakukan pada saat pengimplementasian guna mengetahui seberapa berhasilnya pengembangan media yang di buat tersebut. Dari tujuan penelitian yang disusun dan dirancang maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara member pertanyaan dan

pernyataan secara tertulis kepada responden untuk di jawab. Selain itu terdapat beberapa teknik instrumen pengumpulan data yang harus dilakukan seperti :

- 1) Mencari data kevalidan dengan alat ukur hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.
- 2) Kemudian ada data keefektifan dengan tehnik pengumpulan data dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang dihitung menggunakan nilai hasil KKM dari rata-rata antara dua sampel (Gunawan, 2015) hal ini bisa di ambil dari hasil uji keefektifan di ujicoba skala kecil dan ujiboa skala besar.
- 3) Terakhir terdapat data kepraktisan, data ini bisa di ambil dari hasil observasi dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa

Instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data

no	Metode	Instrument	Sumber data
1	Wawancara	Pedoman wawancara	Responden guru
2	Kueseoner need assessment	Angket	Responden guru dan siswa
3	Kueseoner kevalidan	Angket	Responden ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran
4	Kueseoner kepraktisan	Angket	Responden guru dan siswa
5	tes	evaluasi	Responden siswa

1. Pengembangan Instrumen

Dapat dijelaskan bahwa, instrumen pengumpulan data digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mendapatkan hasil. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a) Wawancara

Metode wawancara digunakan peneliti untuk pengumpulan data awal dengan tujuan untuk mencari informasi dan menemukan permasalahan digunakan untuk menentukan media yang akan dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu pedoman wawancara. Berikut merupakan pedoman wawancara.

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1	Berapa jumlah siswa kelas V di SDN Mrican 1 ?
2	Model pembelajaran apa yang saat ini diterapkan pada kelas V SDN Mrican 1 ?
3	Media apa yang digunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung ?
4	Apakah kesulitan yang dialami guru dalam memanfaatkan media pada saat pembelajaran berlangsung ?
5	Adakah kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung ?
6	Setelah pembelajaran dilakukan secara tatap muka, apakah

	masih tetap ada materi dan tugas untuk dikerjakan dirumah ?
7	Saat ini, materi tematik kelas V sudah mencapai materi apa?
8	Pada mata pelajaran apa siswa mengalami kesulitan belajar?
9	Pada pokok pembahasan apa siswa mengalami kesulitan belajar?
10	Adakah perbedaan hasil belajar siswa pada kelas V ?

b) Kuesioner *Need Assesment*

Selain menggunakan metode wawancara, untuk mencari informasi dan menemukan permasalahan peneliti juga menggunakan lembar angket *need assessment* pada guru dan siswa. Berikut merupakan kisi-kisi angket *need asesment*.

Tabel 3.6 Need assessment pada guru

No	Aspek	Nomor pernyataan
1	Tanggapan pengetahuan materi	1, 2, 3, 4, 5
2	Tanggapan pengetahuan media	6, 7, 8, 9, 10
3	Tanggapan pengembangan media	11, 12, 13, 14, 15

Tabel 3.7 Need assessment pada siswa

No butir soal	Aspek
1	Tanggapan untuk memahami materi IPS
2	Tanggapan untuk menerapkan dalam kehidupan.
3, 4	Tanggapan mengenai perlunya penggunaan media.
5	Tanggapan perasaan terbantu jika menggunakan media.
6, 7	Tanggapan mengenai media yang sebelumnya
8	Tanggapan sudah menggunakan media pembelajaran.
9	Tanggapan sangat membutuhkan media yang inovasi

10	Tanggapan tidak setujunya penggunaan media.
----	---

c) Kuesioner Kevalidan

Angket validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan. Angket validasi terdiri dari angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi yang akan dibagikan kepada ahli media dan ahli materi. Berikut instrumen validasi dari produk.

Tabel 3.8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	5
1.	Kelengkapan identitas					
	Kelengkapan pembelajaran					
	Kelengkapan strategi /aktifitas pembelajaran					
	Kelengkapan penilaian					
2.	Kesesuaian penggunaan bahasa					
	Susunan kalimat					
	Penggunaan tanda baca					
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran					
	Kesesuaian strategi/aktifitas					
4.	Perencanaan perumusan tujuan pembelajaran					
	Perencanaan penentuan strategi pembelajaran					
	Jumlah skor					
	Persentase skor					

Tabel 3.9 Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar					
		Kejelasan butir pernyataan					
		Kejelasan petunjuk pengisian angket					
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan					
3	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian					
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					
5.	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		Bahasa yang digunakan efektif					
TOTAL SKOR							
SKORMAKSIMAL							
HASIL SKOR							

Tabel 3.10 Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan media	Jenis bahan yang digunakan					
		Ukuran pembuatan media diorama proporsional.					
		Komposisi warna media.					
		Bahan pembuatan media mudah diperoleh.					
		Kerapian desain setiap komponen dalam media.					
		Tampilan gambar yang disajikan.					
		Pengaturan tata letak setiap					

		komponen dalam media.					
		Kemenarikan desain media.					
		Kesesuaian bentuk setiap komponen dalam media.					
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi.					
2	Penggunaan media	Media kuat, tahan lama, dapat digunakan berulang-ulang.					
		Media mudah untuk dibawa dan disimpan.					
		Keamanan media ketika digunakan.					
		Kepraktisan penggunaan media					
		Media mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa.					
		Media dapat menarik perhatian siswa.					
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PRESENTASE SKOR							

d) Kuesioner Kepraktisan

Angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu media yang telah dikembangkan. Angket ini dibagikan kepada guru dan siswa setelah menggunakan media. Berikut kuesioner kepraktisan dari produk.

Tabel 3.11 Angket Kepraktisan Guru

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran	Media diorama dikembangkan relevan dengan KI, KD, dan indikator.					
		Media diorama dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran IPS.					
		Penyajian materi dalam Media diorama tersusun secara sistematis.					
		Media diorama sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.					
2.	Kualitas Instruksional	Penggunaan gambar dan contoh dalam Media diorama sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.					
		Media diorama dapat memicu siswa aktif dalam pembelajaran.					
		Media diorama dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					
		Bahasa dalam Media diorama Mudah untuk dipahami siswa.					
3.	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan dapat membantu dalam Penggunaan Media diorama					
		Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan Media diorama .					
		Media diorama dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.					
		Soal evaluasi dan kuis yang tersedia dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.					
		Soal evaluasi sesuai dengan Indicator pembelajaran.					
TOTALSKOR							
SKORMAKSIMAL							
PERSENTASESKOR							

Tabel 3.12 Angket Kepraktisan Siswa

No.	Pernyataan	S	TS
1	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sangat mudah dipahami ?		
2	Materi pembelajaran IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ?		
3	Saya tidak perlu menggunakan media dalam menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		
4	Saya perlu adanya media untuk menjelaskan materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		
5	Dengan media saya merasa terbantu dalam memahami materi berbagai bidang pekerjaan arik ?		
6	Saya sudah pernah mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ?		
7	Saya sudah pernah melihat media diorama pada materi IPS jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA ?		
8	Saya merasa penggunaan media Diorama sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis peran ekonomi berdasarkan SDA membuat saya lebih giat?		
9	Saya membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran ?		
10	Siswa tidak setuju dengan adanya media pembelajaran ?		

e) Tes

Dalam penelitian ini menggunakan metode tes berupa soal evaluasi, Soal evaluasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan guru untuk mengukur ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan beberapa soal yang di buat. Dengan soal evaluasi sebanyak 20 soal yang terdiri dari 15 pertanyaan pilihan ganda dan 5 esay.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan

memberikan angket kepada ahli pembelajaran, ahli media, ahli materi, angket kepraktisan guru, dan angket kepraktisan siswa.

G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Tujuan dari teknik ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan suatu produk. Adapun penjabaran analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Analisis Data Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari ahli media dan ahli materi dan ahli pembelajaran. Untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan yaitu sebagai berikut.

- a. Menghitung skor maksimal yang didapatkan dari hasil validasi ahli.
- b. Selanjutnya menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket yang diperoleh dari validator.

Menurut (Akbar, 2013:82) rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Presentase validitas

TSe = Total skor empiris (jumlah skor penilaian oleh validator)

TSh = Total skor harapan (jumlah skor maksimal)

Hasil presentase skor dari ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media kemudian dihitung rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{N1 + N2 + N3}{n}$$

Keterangan:

NA: Nilai akhir

N1 : Presentase kevalidan materi

N2: Presentase kevalidan media

N3: Presentase kevalidan pembelajaran

- c. Setelah mendapatkan hasil akhir yang masih berupa angka atau bentuk kuantitatif, perlu adanya pengubahan menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan data dari bentuk kuantitatif menjadi bentuk kualitatif harus mengacu pada kategori validitas. Kategori validitas sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Kevalidan Revisi Media

Pencapaian Nilai(skor)	Kategori validitas	Keterangan
81.00 -100.00	Sangat valid	Sangat Baik untuk digunakan
61.00 -80.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41.00 -60.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar

21.00 -40.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
00.00 -20.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

(Akbar, 2015)

2. Analisis Data Kepraktisan

Data kepraktisan dibagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi untuk diketahui hasilnya dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik ujicoba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan criteria

$$Validitasahli(V-ah) = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

T_{se}: Total skor empiric yang dicapai

T_{sh}: Total skor Maksimal

Tabel 3.14 Kriteria Kepraktisan dan Revisi Media

Presentase Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81% -100%	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi

61% -80%	Praktis	Revisi kecil
41% -60%	Cukup Praktis	Revisi sedang
21% -40%	Tidak Praktis	Revisi besar
0% -20%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

(Ridwan : 2013)

3. Analisis Data Keefektifan

Mengukur keefektifan dari Media pembelajaran peneliti dapat dilakukan dengan cara menganalisis data berupa skor dari test siswa (*evaluasi*). Soal *evaluasi* terdiri dari 20 dengan 15 soal pilihan ganda dan 5 esay. Satu soal benar PG mendapat skor 4 (empat), skor esay 8 (delapan). Adapun rumus yang diadaptasi dari (Aka) seperti berikut.

$$\text{Nilai Hasil Belajar Individu} = \frac{\text{Jumlah soal benar}}{\text{jumlah Soal maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Media pembelajaran peneliti dikatakan efektif jika nilai rata-rata siswa kelas V memperoleh ≥ 75 (KKM). Dan sebaliknya, media dianggap tidak efektif dan perlu revisi apabila nilai rata-rata siswa kelas V ≤ 75 (KKM).