

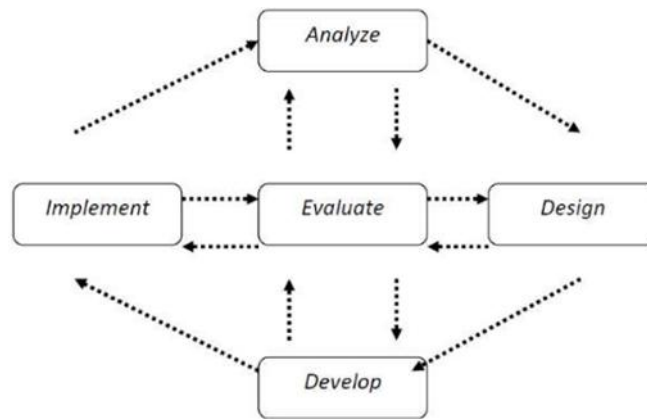
## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model tersebut dikarenakan proses sistematis, sederhana, dan mudah dipelajari yang dimiliki model ADDIE sehingga model ini populer digunakan pada penelitian mahasiswa. Hal ini sesuai dengan gagasan (Mesra, 2023) bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang mencakup berbagai tahapan dengan tujuan mengembangkan suatu produk. Hasil akhir dari penelitian ini adalah pembuatan produk yang dapat diuji coba selama pembelajaran. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk media pembelajaran *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) yang berisi materi makna sila-sila pancasila di kelas 3 Sekolah Dasar.

Adapun 5 tahapan dari model ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Pemilihan suatu model penelitian yang tepat dan menarik akan menghasilkan suatu produk Pembelajaran yang efektif disesuaikan dengan karakteristik individu peserta didik. Suatu media dikatakan baik apabila media tersebut dapat memberikan manfaat bagi penggunaannya (Nurfadillah et al., 2021). Oleh karena itu didalam proses pengembangannya memerlukan pengujian dari tim ahli, subjek penelitian, skala luas (lapangan) maupun terbatas, serta revisi untuk menyempurnakan produk akhir yang dikembangkan agar memenuhi kriteria yang baik dan teruji secara empiris (Cahyadi, 2019).



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE Dalam Kurnia et al. (2019)

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model ADDIE untuk penelitian dan pengembangan memiliki beberapa langkah-langkah menurut Dr. I Made Tegeh, M.Pd (2014). Langkah-langkah yang terdapat pada model ADDIE, terdapat 5 tahap sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analyze*)

Pada langkah analisis, yang dilakukan adalah observasi dan wawancara terkait dengan kegiatan pembelajaran di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu dengan mewawancarai guru dan observasi proses pembelajaran di kelas 3 selama 1 bulan pada saat PLP 2 pada tanggal 26 september sampai 26 Agustus 2024. Peneliti menganalisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik atau apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk yang telah saya kembangkan. Kemudian bagaimana karakteristik peserta didik peserta didik yang sebagai subjek uji coba, keadaan peserta didik di kelas 3B adalah peserta didik yang cenderung aktif dan mudah merasa bosan serta mengantuk jika terlalu banyak narasi atau guru mendominasi dalam pembelajaran didalam kelas, terakhir adalah materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, setelah menganalisis peneliti

membuat pedoman untuk observasi dan wawancara, yang terdiri dari daftar pertanyaan. Saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas, observasi dan wawancara dilakukan agar sesuai dengan keadaan peserta didik. Adapun 3 tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

- a. Analisis terhadap kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

Diharapkan, setelah menggunakan produk pengembangan *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card), siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu akan mampu memahami makna sila-sila dan simbol Pancasila. Peserta didik dapat memahami makna sila-sila Pancasila, seperti bintang dan rantai untuk sila pertama, serta nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan. Mereka juga dapat mengaitkan makna sila-sila Pancasila dengan perilaku sehari-hari, seperti beribadah sesuai keyakinan mereka, membantu teman, bekerja sama, dan menghormati pendapat orang lain. Oleh karena itu, diharapkan bahwa *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) membantu peserta didik memahami konsep Pancasila secara menyeluruh dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menerapkannya baik di sekolah maupun di rumah.

- b. Analisis terhadap karakteristik peserta didik.

Peserta didik di kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu berusia antara 8 dan 9 tahun dan memiliki ciri-ciri perkembangan yang unik, termasuk aktif secara fisik, rasa ingin tahu yang tinggi, dan kecenderungan

untuk bosan jika proses pembelajaran menjadi monoton. Untuk tetap fokus dan menarik mereka untuk belajar, mereka membutuhkan aktivitas belajar yang bervariasi, menarik, dan interaktif. Peserta didik pada usia ini cenderung memiliki daya konsentrasi yang terbatas, sehingga pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif seperti permainan edukatif, media visual, atau aktivitas kelompok yang memungkinkan mereka bergerak dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran harus digunakan. Alat bantu belajar yang berwarna-warni, menarik, dan berbasis permainan juga akan membantu mereka tetap termotivasi untuk belajar. Mengatasi kebosanan sekaligus akan lebih efektif dengan pendekatan belajar yang berpusat pada peserta didik dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

c. Analisis terhadap materi sesuai dengan tuntutan kompetensi peserta didik.

Materi PPKn tentang makna sila-sila Pancasila untuk siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu harus disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Diharapkan siswa memahami dan memahami simbol-simbol Pancasila serta makna yang terkandung di dalamnya, seperti nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan. Mereka juga diharapkan mampu menunjukkan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari, seperti berdoa sebelum belajar, membantu satu sama lain, dan bermain bersama tanpa membedakan. Oleh karena itu, bahan-bahan ini harus dilengkapi dengan pendekatan kontekstual dan metode pembelajaran yang menarik, seperti cerita, gambar simbol, permainan peran, dan media

interaktif. Ini akan membuat makna dari nilai-nilai pancasila lebih mudah dipahami oleh siswa.

## 2. Desain (*Design*)

Tahapan ini mulai melakukan desain atau perencanaan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain media *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make a match* mulai dibuat sesuai hasil analisis. Adapun tahapan-tahapannya yaitu:

### a. Perancangan untuk siapa pembelajaran dirancang.

Subjek pembelajaran dirancang untuk siswa kelas 3 sekolah dasar di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu

### b. Perancangan kompetensi yang diinginkan untuk dipelajari sesuai kebutuhan peserta didik.

Materi "Makna Sila Pancasila" adalah untuk mengenalkan peserta didik di kelas tiga Sekolah Dasar kepada isi dan makna dari kelima sila Pancasila dengan cara yang mudah dipahami dan dapat diterapkan. Diharapkan siswa memahami bahwa Pancasila adalah pedoman hidup bagi bangsa dan negara, yang mengandung nilai-nilai luhur yang harus dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan untuk memahami pentingnya penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, yaitu keimanan kepada Tuhan (Sila Pertama), sikap kemanusiaan (Sila Kedua), persatuan (Sila Ketiga), demokrasi (Sila Keempat), dan keadilan sosial (Sila Kelima). Siswa akan diajak untuk: Memahami isi Pancasila dan memahami nilai-nilainya.

### c. Pembuatan materi pembelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik.

Pada kelas 3 SD Muhammadiyah 04 kota Batu, materi pembelajaran tentang Makna Sila Pancasila dirancang untuk memastikan bahwa siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan siswa dapat mempelajari materi dengan baik sekaligus mengembangkan karakter positif yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

d. Pembuatan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai.

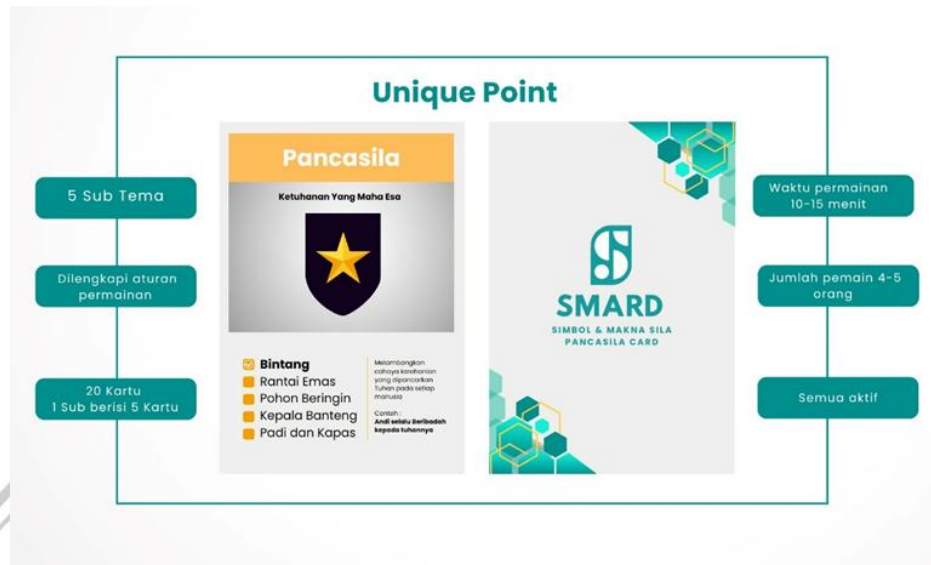
Proses penilaian dan evaluasi materi Makna Sila Pancasila menjadi lebih menarik dan efektif dengan penggunaan media *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) dan model *Make a Match*. Model ini mengukur penguasaan kognitif siswa terhadap materi serta keterampilan sosial mereka dan perspektif positif mereka selama proses pembelajaran dengan pemberian soal evaluasi dan respon siswa.

Peneliti merancang desain media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan situasi pembelajaran karakteristik peserta didik yang meliputi bentuk, warna, dan ukuran sebagai landasan dalam pembuatan media yang memikat dan relevan dengan keperluan peserta didik. Adapun tahapan cara bermain *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make a Match*:

- a. Pada saat awal permainan, masing-masing pemain mendapatkan 2 kartu atau lebih.
- b. Kemudian, jika terdapat sisa kartu maka akan diletakan di bawah, yang akan diambil satu demi satu oleh pemain setelah bermain satu putaran.

- c. Permainan pertama akan mengatakan ingin menebak salah satu kategori yang ada pada kartunya kepada semua lawan mainnya. Misal si pemain A mengatakan makna dari sila Pancasila yang di bawa, kemudian dia menanyakan kepada semua lawan "apakah kalian memiliki kartu dengan kategori tersebut?"
- d. Setelah mengatakan hal tersebut, maka pemain lain yang memiliki kartu dengan kategori yang disebutkan pemain A dapat mengangkat tangan dengan cepat, jika ada dua atau lebih pemain yang memiliki kartu dengan kategori yang sama, maka pemain menunjuk salah satu lawan mainnya yang akan dia tebak kartunya.
- e. Cara menebaknya adalah dengan pemain lawan akan membacakan jenis silanya, lambangnya beserta contohnya, pada bagian bawah kartunya, setelah itu baru pemain A menjawab betul/tidak.
- f. Jika pemain lawan gagal menebak maka akan mengambil kartu yang ada di meja, sedangkan jika pemain A benar menebak kartu pemain lawan maka kartu dari pemain lawan tersebut diambil oleh pemain A begitupun sebaliknya.
- g. Setelah pemain selesai menebaknya maka dilanjutkan kepada pemain kedua dengan cara dan teknik yang sama.
- h. Untuk menentukan pemenang dalam permainan kartu ini adalah, dilihat dari banyaknya pemain yang berhasil menebak dan mengumpulkan kartu, kemudian di tulis di lembar LKPD yang sudah disediakan. Jika pemain berhasil mengumpulkan 1 kategori kartu dalam artian maka pemain mendapatkan poin 1 dan begitu seterusnya.

- i. Permainan berakhir jika semua kartu telah berhasil dicocokkan oleh para pemain dan dipresentasikan di depan teman-temannya.
- j. Tampilan *SMARD CARD* (simbol makna sila pancasila card)



Gambar 3.2 Desain Media  
(Sumber: Olahan Peneliti)



Gambar 3.3 Desain Media  
(Sumber: Olahan Peneliti)

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini dilakukan pembuatan media dari yang awalnya berbentuk rancangan produk ke produk nyata. Oleh percetakan. Selanjutnya setelah media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) dikembangkan menjadi produk nyata. Diperlukan uji validasi media dan materi yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi pembelajaran PPKn SD dengan membandingkan aspek-aspek dari kelayakan media untuk diimplementasikan pada pembelajaran serta menghasilkan produk yang baik. Setelah mendapatkan saran dan masukan perbaikan oleh validator ahli media dan ahli materi, media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) perlu dilakukan revisi terlebih dahulu agar menghasilkan media yang layak untuk diimplementasikan dan dapat berlanjut ke tahapan berikutnya.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini peneliti mulai menerapkan kepada peserta didik kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu. Tahapan ini nantinya akan melibatkan seluruh peserta didik kelas 3B SD Muhammadiyah 04 Kota Batu yang berjumlah 28 peserta didik. Setelah produk diuji cobakan kepada peserta didik, Selanjutnya yakni pembagian lembar angket respon peserta didik dan respon guru guna mengetahui ketetapan media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card). Dari hasil angket tersebut, nantinya akan dijadikan sebuah masukan oleh peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran *smard card*.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah evaluasi merupakan tahap terakhir yang terdapat pada model pengembangan ADDIE. Menurut Dr I Made Teguh (2014) pada tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan media yang dibuat serta mengetahui dan

memberikan nilai terhadap media yang telah diterapkan apakah valid atau tidak ada 2 cara yang dilakukan:

a. Evaluasi formatif

Evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan utama untuk memantau perkembangan belajar peserta didik serta memberikan umpan balik kepada guru dan siswa. Dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan yang mana instrumennya dibuat sendiri oleh peneliti bersifat internal yang berfungsi untuk memperbaiki atau menyempurnakan suatu kegiatan atau program. Contoh: kuis singkat, diskusi kelompok, tanya jawab, dan pengamatan dalam proses pembelajaran.

b. Evaluasi sumatif

Pada evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran. Instrumen evaluasi sumatif mencakup keseluruhan objek evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu kegiatan atau program atau produk di akhir program yang bersifat 1 tahap. Contoh: proyek akhir dan portofolio.

### C. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal yang dilakukan oleh peneliti :

1. Mengumpulkan bahan berupa materi yang sesuai dengan pokok bahasan
2. Menentukan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran
3. Menentukan penyusunan pembuatan media pembelajaran berbasis kartu yang nantinya akan dibuat semenarik mungkin ataupun berkarakter.

4. Pembuatan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
5. Tahapan ini juga melibatkan ahli materi dan ahli media untuk melakukan validasi produk.

#### **D. Uji Coba Produk**

Tujuan dari pengujian produk adalah untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk meningkatkan validitas dan kepraktisan produk. Untuk mendapatkan hasil tes akhir dari ada tidaknya peningkatan hasil dilakukan uji coba produk menggunakan produk pengembangan media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) pada siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.

##### **1. Uji coba lapangan lebih luas**

Sebelum ke uji lapangan lebih luas peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada dosen validator dengan tujuan untuk meminimalisir kesalahan yang nantinya akan terjadi pada saat pengimplementasian media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make A Match* apakah sudah sesuai dengan hasil wawancara, observasi yang telah dilakukan peneliti. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba pada jumlah kelompok besar yang dilakukan dengan melakukan uji coba kepada peserta didik kelas 3 dalam jumlah besar yaitu satu kelas. Dibagi menjadi 5 kelompok. Produk yang akan diuji cobakan adalah media kartu pintar (*Smard Card*). Kelayakan produk dilihat berdasarkan angket respon peserta didik setelah pengimplementasian produk kepada peserta didik.

##### **2. Subjek Uji Coba**

Pada bagian subjek uji coba ini, peneliti mengidentifikasi karakter subjek coba produk bisa terdiri dari ahli materi ataupun ahli media.

Pemilihan subjek coba harus sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup penelitian. Setelah melalui tahap tersebut, produk akan diujicobakan kepada subjek pengguna yaitu peserta didik kelas 3 di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.

### **E. Jenis Data**

Jenis data pada penelitian pengembangan media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) materi menguraikan makna sila pancasila yakni menggunakan 2 jenis data sebagai berikut:

#### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah jenis data yang terdiri dari susunan kata. Data ini diperoleh dengan cara mendeskripsikan suatu hal. Jenis data kualitatif ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan (Fatimah et al., 2021).

#### **2. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah jenis data dengan bentuk numerik di dalamnya. Jenis data ini diperoleh dari hasil pengolahan data yang berupa lembar angket. Data dari lembar angket tersebut nantinya akan dijumlahkan dan dimasukkan kedalam kategori yang telah ditetapkan (Syaodih, 2019).

### **F. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu, yang beralamat Jl. Welirang No.17, Sisir, Kec. Batu, Jawa Timur 65314 Periode penelitian tahun pelajaran 2024/2025.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian pengembangan terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan ketika penelitian berlangsung, diantaranya:

## 1. Observasi

Teknik observasi diterapkan untuk memahami bagaimana pembelajaran yang dijalankan di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu. Pada teknik ini peneliti juga melakukan analisis kepada peserta didik kelas 3 untuk mengetahui permasalahan belajar apa yang terjadi didalam kelas. Di samping itu, peneliti juga melakukan analisis terkait ketersediaan media pembelajaran dan sarana prasarana apa saja yang terdapat di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu. Pelaksanaan observasi ini dilakukan saat tanggal 26 September sampai 26 Agustus 2024.

Teknik observasi ini juga melakukan observasi terkait penerapan media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match* sebagai media pembelajaran PPKn materi makna sila-sila pancasila. Observasi tersebut meliputi proses pembelajaran, pemberian materi dan media, petunjuk penggunaan media, dan penutup. Hasil data dari observasi ini nantinya akan dijadikan sebagai landasan peneliti dalam merumuskan permasalahan sebagai bahan analisis.

## 2. Wawancara

Peneliti menerapkan metode wawancara terhadap guru kelas 3 dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai jalannya proses pembelajaran, kendala yang mungkin dihadapi dalam belajar, dan jenis media yang digunakan saat mengajar. Selain itu, peneliti juga menjalankan sesi wawancara dengan peserta didik dengan maksud untuk memahami dan menganalisis kebutuhan serta mengetahui kesulitan belajar yang dialami sebagai fokus penelitian melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

### 3. Angket

Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Adolph, 2016) menyatakan bahwa angket kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam artian laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Jadi dalam menggunakan metode angket atau kuesioner instrumen yang dipakai adalah angket atau kuesioner, yang mana nantinya angket ini akan disebar ketika tahapan pengembangan dan implementasi sedang berlangsung. Pada tahapan pengembangan, lembar angket ini nantinya akan divalidasi oleh para ahli sebagai upaya untuk menguji dan memastikan keabsahan serta kevalidan kualitas materi dan media pembelajaran.

Pada tahapan implementasi ini, angket ini diberikan kepada peserta didik kelas 3 dengan tujuan untuk memahami respon dan tanggapan terhadap materi pembelajaran. Terkait media *Sward Card* (simbol makna sila Pancasila card) materi makna sila-sila pancasila. Selain diberikan kepada peserta didik, angket ini nantinya juga diberikan kepada kelas 3 untuk mengetahui bagaimana respon dari guru terkait penerapan media *Sward Card* (simbol makna sila Pancasila card). Angket ini juga akan mengukur kualitas media pembelajaran *Sward Card* (simbol makna sila Pancasila card) yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan materi makna sila-sila pancasila yang akan digunakan saat proses pembelajaran

### 4. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data juga melibatkan dokumentasi sebagai metode untuk mengumpulkan informasi yang relevan.

Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Muslim et al., 2023) menyatakan bahwa dokumentasi berasal dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperlengkap perolehan data yang telah didapatkan yaitu dengan mendokumentasikan kegiatan penelitian saat berlangsung. Pada teknik ini, data bisa berupa gambar, video, maupun dokumen ketika menerapkan media pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *make a match* kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian Penelitian dan pengembangan ini melibatkan penggunaan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Adolph, 2016) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, yang meliputi :

**Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data**

No.	Tahapan	Indikator	Teknik	Instrumen	Subjek
1.	<i>Analyze</i>	a. Analisis kompetensi peserta didik b. Analisis karakteristik peserta didik c. Analisis materi sesuai kompetensi peserta didik.	a. Observasi b. wawancara	a. lembar observasi b. lembar wawancara	a. Guru b. Peserta didik
2.	<i>Design</i>	a. Untuk siapa pembelajaran dirancang b. Kemampuan apa yang diinginkan c. Materi d. Asesmen dan Evaluasi	a. Angket	a. Angket Validasi	a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media

No.	Tahapan	Indikator	Teknik	Instrumen	Subjek
3.	<i>Development</i>	a. Kurikulum b. Isi materi c. Bahasa d. Penanganan error e. Warna	a. Angket	b. Angket validasi	a. Dosen ahli materi
4.	<i>Implementation</i>	Observasi a. Proses pembelajaran b. Pemberian materi dan media c. Petunjuk media d. Penggunaan media e. Penutup Wawancara a. Penggunaan media b. Materi c. Kelayakan	a. Observasi b. Wawancara	a. Lembar pengamatan b. Angket respon siswa	a. Guru b. Peserta didik
5.	<i>Evaluation</i>	a. Evaluasi formatif b. Evaluasi sumatif	a. Angket	a. Lembar angket wawancara	a. Peserta didik

(Sumber: Olahan Peneliti)

### 1. Lembar Observasi

Instrumen Penelitian Penelitian dan pengembangan ini melibatkan penggunaan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, yang meliputi

#### a. Observasi Awal

Peneliti melakukan observasi awal untuk melihat kondisi lapang di kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu yang terdiri dari kondisi fisik dan proses pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman observasi awal penelitian:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Observasi Awal**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kondisi Fisik	1. Kondisi ruang kelas 2. Sarana dan prasarana

		3. Lingkungan sekolah
2.	Proses Pembelajaran	1. Suasana saat proses pembelajaran 2. Kegiatan pembelajaran

(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Observasi Implementasi Media Pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make a Match*

Observasi penelitian ini untuk mengetahui proses pembelajaran dari awal sampai akhir saat media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make A Match* diimplementasikan di kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu yang terdiri dari kegiatan proses pembelajaran, penggunaan media, dan respon peserta didik. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman observasi penelitian:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Observasi Implementasi**

No.	Aspek	Indikator
1.	Proses Pembelajaran	1. Peserta didik datang tepat waktu di dalam kelas 2. Peserta didik menjawab salam dari Guru 3. Melakukan doa bersama dan presensi
2.	Pemberian materi	4. Memberi apersepsi 5. Materi yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator ketercapaian pembelajaran 6. Menggunakan media yang selaras dengan pembelajaran
3.	Persiapan media model make a match	7. Guru menyiapkan kartu yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. 8. Kartu berisi berupa definisi dan istilah, pertanyaan dan jawaban, atau gambar dan keterangan. 9. Kartu berisi pasangan yang sesuai dengan topik
4.	Pembagian kartu	10. Setiap peserta didik dibagi menjadi 4-5 kelompok. Jika jumlah peserta didik lebih banyak dari kartu, beberapa peserta didik bisa mendapatkan kartu lebih dari satu kartu. 11. Pastikan setiap peserta didik memiliki kartu dengan informasi yang berbeda, yang akan dicocokkan dengan kartu peserta didik lainnya. 12. Peserta didik dapat memahami materi makna sila-sila pancasila dengan menggunakan media <i>Smard Card</i> model <i>Make a Match</i>

No.	Aspek	Indikator
5.	Pencarian pasangan	13. Peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompoknya dalam menggunakan media
		14. Siswa diminta untuk menebak mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok. Mereka harus berkomunikasi dengan teman kelompoknya untuk menemukan pasangan yang tepat berdasarkan isi kartu yang mereka pegang
		15. Ketika peserta didik menemukan pasangan yang sesuai, mereka harus memastikan bahwa pasangan kartu memang cocok (misalnya, definisi, dan istilah yang tepat).
6.	Presentasi terbanyak pasangan	kartu atau 16. Setelah semua pasangan berhasil ditemukan masing-masing kelompok diminta untuk memperkenalkan pasangan kartu mereka di depan kelas. Mereka menjelaskan mengapa pasangan kartu tersebut cocok dan bagaimana keterkaitannya dengan materi yang sedang dipelajari.
7.	Penutup	17. Memberikan kesimpulan dan refleksi diskusi
		18. Mengerjakan soal evaluasi

(Sumber: Olahan Peneliti)

## 2. Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan wawancara awal untuk menganalisis berbagai aspek, termasuk kegiatan pembelajaran, kurikulum, prosedur pembelajaran, kondisi fisik, dan karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu. Kisi-kisi pedoman wawancara awal tersebut terdiri dari:

### a. Wawancara awal

Wawancara awal ini dilakukan untuk menggali lebih dalam terkait informasi dalam proses pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu, adapun kisi-kisi wawancara awal sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Awal

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	1. Kurikulum yang digunakan
2.	Proses belajar mengajar	2. Jenis media pembelajaran yang digunakan
		3. Sarana prasarana yang menunjang

No	Aspek	Indikator
3.	Hambatan	4. Keikutsertaan peserta didik pada suatu hal
		5. Keaktifan peserta didik
		6. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik
		7. Kesulitan yang dialami oleh guru
		8. Hal yang diperlukan guru dan peserta didik saat proses pembelajaran

(Sumber: Olahan peneliti)

Peneliti melakukan wawancara saat penelitian untuk menganalisis terkait pengimplementasian media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match*. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu. Hal ini digunakan untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan saat tahap implementasi.

### 3. Lembar Angket

Lembar angket digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make a Match*. Nantinya angket ini akan diserahkan kepada para ahli validasi media guna untuk menilai keabsahan media pembelajaran dan materi yang digunakan. Validasi materi diberikan kepada dosen yang sudah ahli terkait materi pembelajaran dan minimal pendidikan S2. Selain itu angket ini juga nantinya akan diberikan kepada peserta didik untuk menggali dan mengetahui respon peserta didik terkait implementasi media pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make a Match* saat pembelajaran apakah sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik atau tidak.

#### a. Instrumen Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

Angket Validasi ahli media pembelajaran ini digunakan untuk menguji kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket validasi ahli media pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Warna	1. Perpaduan warna pada media menarik 2. Warna yang ada pada media tidak mengganggu isi materi
2.	Grafis	3. Ukuran font media menarik 4. Media orisinal 5. Media bisa digunakan saat pembelajaran
3.	Desain	6. Tampilan media menarik 7. Media aman digunakan peserta didik 8. Media tahan lama 9. Isi materi dan media sesuai 10. Media dapat berfungsi dengan baik
4.	Karakteristik	11. Media memberikan pengalaman langsung 12. Bisa digunakan secara maksimal melalui simulasi
5.	Kesesuaian dengan materi	13. Isi materi sesuai dengan CP 14. Isi materi sesuai dengan karakteristik peserta didik 15. Isi materi mencakup makna sila-sila Pancasila.

(Sumber: Olahan Peneliti)

## b. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	a. CP sesuai TP b. CP dan TP sesuai dengan kurikulum merdeka c. Indikator sesuai dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran.
2.	Isi materi	d. Konsep yang ada didalam materi tepat e. Kedalaman materi siswa kelas 3 f. Isi materi sesuai dengan CP g. Isi materi sesuai dengan karakteristik peserta didik h. Isi materi terkait kehidupan sehari-hari i. Isi materi mencakup makna sila-sila Pancasila
3.	Bahasa	j. Bahasa yang dipakai jelas k. Bahasa sesuai dengan EYD
4.	Evaluasi	l. Isi materi soal evaluasi sesuai dengan CP dan TP m. Soal evaluasi yang ada, dapat membuat peserta didik menemukan jawaban

No	Aspek	Indikator
		dengan benar melalui media pembelajaran

(Sumber: Olahan Peneliti)

c. Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik nantinya akan diberikan untuk mengetahui respon terhadap media sudah sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan peserta didik atau tidak. Berikut penjabaran secara rinci :

**Tabel 3.7 Angket Respon Peserta Didik**

No.	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan media	1. Media mudah digunakan 2. Terdapat petunjuk di dalam media
2.	Respon Pengguna	3. Pengguna senang mengaplikasikan media 4. Pengguna termotivasi untuk belajar 5. Pengguna tertarik belajar menggunakan media <i>Smard Card</i> model <i>Make a Match</i>
3.	Manfaat	6. Pembelajaran terasa lebih mudah 7. Pengguna dapat memvisualisasikan makna sila Pancasila

(Sumber: Olahan Peneliti)

d. Instrumen Angket Respon Guru

Angket respon guru nantinya akan diberikan kepada guru kelas 3 di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Adapun kisi-kisi dari instrumen angket guru sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Guru**

No.	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	1. Antusias mengikuti pembelajaran 2. Aktif saat pembelajaran 3. Peserta didik senang mengikuti pembelajaran
2.	Respon Pengguna	4. Media mudah digunakan 5. Media sesuai dengan karakteristik peserta didik 6. Media memudahkan peserta didik untuk memahami materi

No.	Aspek	Indikator
		7. Media dapat membantu guru saat pembelajaran

(Sumber: Olahan Peneliti)

## I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono 2020 analisis data adalah proses mencari data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Berikut adalah penjelasan tentang masing-masing jenis analisis

### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Pengambilan analisis data kualitatif didapat dari hasil observasi, wawancara, saran dan masukan dari angket, yang digunakan untuk mendeskripsikan informasi yang didapatkan. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono 2020 Langkah-langkah yang harus diambil untuk menggunakan teknik analisis data kualitatif adalah sebagai berikut :

#### a. Pengumpulan Data

Data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara kepada guru kelas 3, saran dan masukan dari angket validator dan respon. Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap social atau objek yang diteliti, mulai dari di dengar sampai dilihat. Dengan demikian peneliti

akan memperoleh data yang banyak sesuai kondisi di lapangan dan real terjadi.

b. Reduksi Data

Semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, dan kompleks. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, memilih, dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

c. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Penyajian data ini merupakan hasil dari pengembangan media *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make A Match*, yang dibahas baik dari segi penggunaan, manfaat, kekurangan, dan kelebihan dari media yang disajikan dalam bentuk teks bersifat naratif..

d. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan adalah dari hasil data yang didapatkan saat observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari angket validasi dan respon. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh dari hasil lembar angket yang mencakup validasi para ahli dan respon pengguna. Pada analisis data kuantitatif ini nantinya peneliti akan menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria pada lembar angket. Adapun teknik dalam melakukan analisis data kuantitatif sebagai berikut:

### a. Analisis Angket Validitas Ahli

Dalam penelitian ini angket validasi ahli media dan validasi ahli materi dianalisis dengan memakai skala likert sebagai acuannya dengan rentang 1-4. Skala likert biasa digunakan pada penelitian untuk menilai terhadap suatu hal menurut Sugiyono dalam (Syaodih, 2019). Berikut adalah rincian detail dari skala likert:

**Tabel 3.9 Skala Likert**

Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat setuju
Skor 3	Setuju
Skor 2	Tidak setuju
Skor 1	Sangat tidak setuju

Sumber: Sugiyono dalam (Jabnabillah & Reza Fahlevi, 2023)

Setelah mengetahui skor dari angket validasi ahli selanjutnya yakni mengetahui persentase dari indikator tersebut dengan membandingkan skor yang diperoleh  $\sum x$  dengan skor ideal  $\sum x_i$  dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Sumber: Jabnabillah & Reza Fahlevi (2023)

Keterangan :

P = persentase

$\sum x$  = total skor yang diperoleh dari ahli

$\sum xi$  = total skor ideal

Ketika kriteria skala likert telah digunakan selanjutnya yaitu peneliti mengembangkan dengan mengkategorikan hasil persentase validasi.

Adapun kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Kriteria Presentase Skala Likert**

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
75% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
50% < skor ≤ 75%	Valid	Tidak revisi
25% < skor ≤ 50%	Cukup valid	Sebagian revisi
0% < skor ≤ 25%	Kurang valid	Revisi

Sumber : Sugiyono dalam (Jabnabillah & Reza Fahlevi, 2023)

#### b. Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Pada tahapan analisis data angket hasil respon guru dan peserta didik, peneliti menggunakan skala likert untuk memperoleh data kuantitatifnya. Pada skala likert tabel diisi dengan tanda checklist yang sesuai dengan pernyataannya. Berikut adalah rinciannya:

**Tabel 3.11 Skala Likert**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
Skor 4	Sangat setuju
Skor 3	Setuju
Skor 2	Tidak setuju
Skor 1	Sangat tidak setuju

Sumber : Sugiyono dalam (Jabnabillah & Reza Fahlevi, 2023)

Setelah mengetahui skor respon guru dan peserta didik melalui skala likert. Selanjutnya yakni mencari persentase dari skor yang sudah dihasilkan dengan membandingkan skor yang diperoleh  $\sum x$

dengan skor ideal  $\sum x_i$  dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Sumber : (Jabnabillah & Reza Fahlevi, 2023)

Keterangan :

P = persentase

$\sum x$  = total skor yang diperoleh dari ahli

$\sum x_i$  = total skor ideal

