

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian pengembangan *Research and Developmen* (R&D) yang mana pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan ini berisikan cara dan tahap-tahap dalam mengembangkan sebuah produk yang telah ada. *Research and Developmen* (R&D), merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah di hasilkannya produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk di sempurnakan (Winaryati, dkk.,2021:1). *Research and Developmen* R&D merupakan proses yang melibatkan riset dan berbagai metode yang digunakan untuk menyempurnakan produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yakni, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Wedyawati dkk., 2024).

2. Model Pengembangan

Awal mula model ADDIE diambil dari konsep model desain pembelajaran serta teori yang digunakan untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Kemudian, Florida State University di tahun 1975 mengembangkannya di bidang Educational Technology agar semua Angkatan bersenjata AS dapat menggunakannya dan menghasilkan

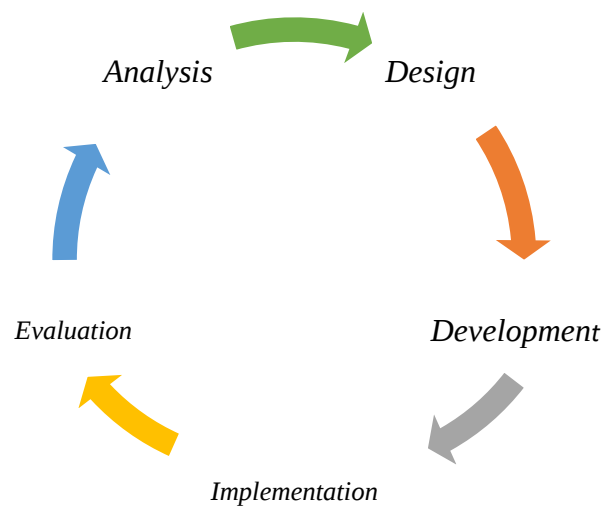
prajurit yang berkualitas. Pertengahan tahun 1980-an, para praktisi pendidikan membuat penyesuaian agar model ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan menjadi lebih praktis serta dinamis. Sehingga, ADDIE diterapkan dalam pendidikan dan berbagai produk lainnya seperti dalam pencarian pekerja baru untuk sebuah perusahaan, strategi dan metode pembelajaran, atau bahan ajar. Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran. ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser menggunakan kata kerja atau verb (Analyze, design, develop, implement, evaluate). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkah-langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (analysis, design, development, implementation, evaluation) mengenai komponen ADDIE tersebut (Hidayat & Nizar, 2021). Model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*research and develodment*) cukup beragam. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.

Romiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan mengembangkan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis computer. Model apa pun yang dipilih untuk mengembangkan suatu produk, sudah tentu disertai dengan dasar pertimbangan pemilihan model. Hal ini disebabkan setiap model memiliki karakteristik tertentu. Dalam karakteristik masing-masing model pengembangan akan tersirat kekuatan dan kelemahan model-model pengembangan. Demikian pula pemilihan model ADDIE didasari beberapa pertimbangan.

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya. Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang

ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Dengan demikian, tahap kelima model ini, yakni tahap evaluasi merupakan tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif . Penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE terdiri atas lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation*. Fitri Zaenul & Haryanti (2020:263)

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE



B. Prosedur Pengembangan

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivey, dan Evaluation*, model ini memiliki kemiripan

dengan model pengembangan sistem basis data yang telah dijelaskan sebelumnya. Esensi dari setiap tahap pengembangan juga hampir serupa. Oleh karena itu, model ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Menurut Fayrus, & Slamet, (2022:25-30). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996) dalam kutipan Kartika dkk (2021:71) untuk merancang sistem pembelajaran.

Model ADDIE terdiri atas lima Langkah, yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap Analisis (*analysis*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang di tuntut kepada peserta didik, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kepastian belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi tahap analisis menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab secara tuntas. Pertama, kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan? Pertanyaan ini berkaitan dengan skala kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu pengetahuan, sikap, maupun pengembangan ini? Hal ini berkenaan dengan keadaan peserta

didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan. Keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain: pengetahuan awal yang memiliki, minat dan bakat secara umum, gaya belajar, kemampuan berbahasa dan lain sebagainya. Ketiga, sesuai dengan kompetensi yang dituntut dan karakteristik peserta didik, materi apa saja yang perlu dikembangkan? Pertanyaan ketiga berkenaan dengan analisis materi berupa materi-materi pokok, sub-sub bagian dari materi pokok, anak Sebagian dan seterusnya.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut. (a) untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik), (b) kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari? (kompetensi), (c) bagaimana materi Pelajaran atau ketrampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran) (d) Bagaimana anda menentukan Tingkat penguasaan pembelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi). Pertanyaan tersebut mengacu empat unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi). Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dalam bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*Development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan yakni, pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk *prototype*. Kegiatan tahapan pengembangan antara lain: pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi, pembuatan bagan dan table-table pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan *layout*, penyusunan instrument evaluasi dan lain-lain.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan tahap keempat adalah Implementasi (*Implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. *Prototype* produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh Gambaran tentang tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk

pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

C. Uji Coba Produk

1. Pra ujicoba

Dalam penelitian pengembangan produk seperti media *Flash Card*, langkah penting adalah melakukan pengujian untuk menilai kualitas dan kesesuaian produk tersebut. Oleh karena itu, penting untuk melakukan uji coba pada kelompok sasaran yang dituju. Uji coba bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk melakukan peningkatan, sehingga minat belajar dapat mencapai tingkat efektivitas yang optimal dan memastikan kecocokan produk. Sebelum uji coba dilakukan, media *Flash Card* telah divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diujicobakan sebanyak 3 kali,

yaitu ujicoba skala terbatas (ujicoba kelompok kecil), ujicoba kelompok menengah dan ujicoba skala luas (ujicoba kelompok besar)

a. Uji coba Skala Kecil

Setelah dilakukan revisi dari hasil pra uji coba, media diuji coba pada kelas IVA yang terdiri dari 8 orang dalam skala kecil. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Flash Card* selama beberapa pertemuan, dan peneliti bertindak sebagai fasilitator. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan kelebihan dan kelemahan media serta memastikan media dapat berfungsi dengan baik dalam pembelajaran.

b. Uji Coba Skala Menengah

Uji coba Skala menengah adalah uji coba yang dilakukan setelah uji coba kelompok kecil yang melibatkan siswa kelas IVA di SD Negeri 7 Sintang dengan jumlah siswa di kelompokan yaitu 19 orang. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kepraktisan, dan penggunaan produk dalam kondisi yang lebih mendekati situasi nyata sebelum diimplementasikan secara luas.

c. Uji coba Skala Besar

Tahap uji coba skala besar melibatkan siswa kelas IVB di SD Negeri 7 Sintang dengan jumlah siswa di kelompokan dalam skala besar yaitu 28 orang. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas media secara lebih luas dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Media

digunakan selama proses pembelajaran, di mana angket minat belajar dan angket respon siswa diberikan untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa. Guru yang terlibat memberikan masukan mengenai integrasi media dalam pembelajaran dan tantangan yang dihadapi.

D. Desain Ujicoba

Ujicoba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Ujicoba yang dilakukan menghasilkan masukan dan kritik sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran. Ditahap ini penelitian yang dilakukan melalui beberapa tahap, seperti tahap ujicoba ahli dan tahap ujicoba lapangan sebagai berikut:

1. Tahap Uji coba Ahli

a. Validasi Ahli Materi

Bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah media *Flash Card* sudah sesuai, terdapat beberapa hal yang dinilai. Validator ahli materi dilakukan oleh guru yang menguasai materi simbol pancasila dan nilai-nilai pancasila. Data kelayakan oleh ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrument dan instrument penilaian, kemudian ahli materi memberikan penilaian, sarana dan komentar pada instrument yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki. Dalam penelitian ini ahli materi yaitu Guru SD Negeri 7 Sintang yaitu wali kelas IVB Bu (Nia, S.Pd)

b. Validasi Ahli Media

Bertujuan untuk memberi informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil media *Flash Card*, validator ahli media dilakukan oleh Dosen dan Guru yang menguasai media dan materi. Validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui secara sistematis apakah instrument dan media *Flash Card* yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau belum data kelayakan oleh ahli media diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen penelitian, kemudian ahli media memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah tersedia. Setelah ahli media melakukan penilaian pada instrument yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki. Dalam penelitian ini sebagai ahli media yaitu pak (Suparno, M.Pd)

2. Tahap Uji coba Skala Kecil

Uji skala kecil dilakukan oleh siswa kelas IVA SD Negeri 7 Sintang yang berjumlah 8 orang siswa pada skala kecil. Desain uji coba berisi rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran, peneliti melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran *Flash Card*. Desain uji coba media pembelajaran *Flash Card* menggunakan aplikasi Canva. Dalam eksperimen ini subjek disajikan dengan beberapa jenis

perlakuan lalu diukur hasilnya angket minat siswa dan angket respon siswa.

3. Tahap Uji coba Skala Menengah

Uji coba skala menengah dilakukan siswa kelas IVA SD Negeri 7 Sintang yang berjumlah 19 orang siswa pada skala menengah. Desain uji coba berisi rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran, peneliti melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran *Flash Card*. Desain uji coba media pembelajaran *Flash Card* menggunakan aplikasi Canva. Dalam eksperimen ini subjek disajikan dengan beberapa jenis perlakuan lalu diukur hasilnya angket minat siswa dan angket respon siswa.

4. Tahap Uji coba Skala Besar

Uji coba skala Besar dilakukan siswa kelas IVB SD Negeri 7 Sintang yang berjumlah 28 orang siswa pada skala besar. Desain uji coba berisi rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran, peneliti melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran *Flash Card*. Desain uji coba media pembelajaran *Flash Card* menggunakan aplikasi Canva. Dalam eksperimen ini subjek disajikan dengan beberapa jenis perlakuan lalu diukur hasilnya angket minat siswa dan angket respon siswa.

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol Pancasila dan Nilai-nilai Pancasila dapat dilihat pada tabel

Tabel 3. 1 Kegiatan Uji coba Penelitian

Uji Validitas Ahli			Skema	Teknik Pengumpulan Data
Ahli Media			Produk	Lembar Validasi
Ahli Materi			Analisis	
			Revisi	
Uji Coba Skala Kecil				
Siswa	Kelas	IVA	Produk	1. Angket Minat Belajar Siswa 2. Angket Respon Siswa
berjumlah 8 orang			Analisis	
			Revisi	
Uji Coba Skala Menengah				
Siswa	IVA	berjumlah 19	Produk	1. Angket Minat Belajar Siswa 2. Angket Respon Siswa
orang			Analisis	
			Revisi	
Uji Coba Skala Besar				
Siswa	IVB	berjumlah 28	Produk	1. Angket Minat Belajar Siswa 2. Angket Respon Siswa
orang			Analisis	
			Revisi	

E. Subjek Uji coba

Ujicoba melibatkan siswa kelas IVA berjumlah 27 orang dan siswa kelas IVB berjumlah 28 orang, yang sebelumnya telah mempelajari materi simbol Pancasila dan Nilai-nilai Pancasila.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No	Sub	Sampel	Skala
1	IVA	8 Siswa	Skala Kecil
2	IVA	19 siswa	Skala Menengah
3	IVB	28 Siswa	Skala Besar
Total		55 Siswa	

Sumber : (SD Negeri 7 Sintang)

F. Jenis Data

Tentunya jenis data yang akan peneliti gunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Berikut merupakan jenis data tersebut:

1. Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap wali kelas IV dan dua orang siswa kelas IVB SD Negeri 7 Sintang. Termasuk juga data yang di peroleh dari validator ahli media serta respon siswa yang berbentuk kritik, saran, dan tanggapan.

2. Data kuantitatif yang diperoleh melalui:

- a. Data hasil angket validator ahli media *Flash Card*
- b. Data hasil angket validator ahli materi
- c. Data hasil angket minat siswa
- d. Data hasil angket respon siswa terhadap media *Flash Card*.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengukur suatu data yang akan dikumpulkan. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar penilaian kelayakan media pembelajaran *Flash Card* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, dan lembar angket yang diberikan kepada siswa. Lembar Angket digunakan untuk menilai kualitas sebuah produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, dan rancangan media yang dibuat dengan kesesuaiannya terhadap pembelajaran disekolah serta tanggapan para siswa.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan data hasil validasi materi dan data hasil validasi media yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi lembar validasi untuk ahli materi

Aspek dan Kriteria	Butiran Penilaian	No
Pembelajaran	Kesuaian Kopetensi	1
	Kesesuaian Kopetensi dan kopetensi dasar	2
	Isi Materi sesuai dengan buku peserta didik	3
	Isi materi sesuai dengan ATP dan CP	4
	Materi pembelajaran pada media <i>Flash Card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Materi	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi dengan yang disampaikan	6
	Materi pembelajaran padamedia diuraikan secara rinci	7
	Materi pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang telah dipelajari	8
	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru	9

Tabel 3. 4 Kisi-kisi lembar validasi untuk ahli media

Aspek dan Kriteria	Butiran Penelitian	No
Desain	Desain media pembelajaran <i>Flash Card</i> Sesuai dengan materi dalam meningkatkan minat belajar siswa	1
	Tampilan dan ukuran media pembelajaran <i>Flash card</i> menarik sesuai untuk siswa	2
	Warna media pembelajaran <i>Flash Card</i> menarik	3
	Cara penggunaan media <i>Flash Card</i> Sesuai dengan karakter siswa	4
	Bahan yang digunakan pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> aman digunakan	5

Isi atas Materi	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> digunakan pada siswa kelas IV	tepat	6
	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> sangat jelas atau sesuai dengan materi		7

2. Angket / Kuesioner

Angket (kuesioner) adalah alat pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada subjek (responden) untuk mendapatkan jawaban. Angket (kuesioner) digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan respon siswa terhadap penggunaan media *Flash Card*. Angket respon siswa ini akan diberikan setelah siklus kegiatan selesai dilaksanakan. Angket yang peneliti gunakan yaitu menggunakan skala *Likert*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat pengumpulan data dalam bentuk catatan lapangan dan foto yang dilakukan oleh peneliti. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung kebenaran dari data yang diperoleh, baik berupa gambar, foto-foto, serta arsip-arsip selama dilakukannya penelitian, sebagai sumber yang dimanfaatkan untuk mendukung dan membuktikan kebenaran data.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan produk dari angket validasi media, angket validasi materi, angket minat belajar, dan angket respon siswa.

Data kuantitatif validasi media, materi dan penilaian pendidik diukur menggunakan skala *likert* dan respon siswa diukur menggunakan skala guttman. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dimanfaatkan untuk mengetahui informasi data dari hasil observasi. Kritik maupun saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi media *Flash card*.

a. Kuesioner (Angket Minat)

Kuesioner atau angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung”. Angket hanya digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media lapangan. Evaluasi media pembelajaran dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi, Sedangkan angket untuk uji coba media pembelajaran diberikan kepada siswa.

Untuk mengetahui tingkat minat belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar peneliti menggunakan angket. Angket yang peneliti gunakan yaitu menggunakan skala *Likert* dengan empat frekuensi dalam angket. Siswa ditanya apakah sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) terhadap pernyataan dalam angket. Untuk lebih jelasnya frekuensi pengkodeannya adalah sebagai berikut (Oka dkk.,2021:122).

Tabel 3. 5 Penskoran Respon

Tanggapan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk mendapatkan persentase setiap pengkodean, data kuesioner dianalisis dengan skala penilaian. Skala penilaian dinilai dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor hasil}}{\text{jumlah responden} \times \text{jumlah kategori}} \times 100$$

P = Persentase

Kemudian hasil setiap pertanyaan diukur dengan tabel berikut:

Tabel 3. 6 Pedoman Angket Siswa

Persentase (%)	Interprestasi
0 - 20	Sangat Lemah
21 -40	Lemah
41 -60	Cukup
61 -80	Kuat
81 -100	Sangat Kuat

Sumber:Azizah & Khotimah (2021:4)

b. Hasil Respon Siswa

Selain dari hasil tes, data keefektifan juga dianalisis dari respon siswa terhadap media *Flash Card*. Data ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa setelah mereka menggunakan media. Analisis bertujuan untuk mengevaluasi tingkat respons siswa terhadap media tersebut, termasuk kenyamanan, daya tarik, dan manfaat media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Skor respon siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Respon Siswa

x = Jumlah Skor

y = Skor Maksimal

Nilai dari masing-masing siswa akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh responden dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Hasil analisis respon siswa diinterpretasikan untuk mengetahui seberapa baik media ini diterima oleh siswa, apakah memenuhi kebutuhan pembelajaran, dan apakah media memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik serta efektif.

Tabel 3. 7 Nilai Presentase analisis penilaian pakar

Interval Kriteria Penilaian Pakar	Kriteria
$81\% \leq NP \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq NP \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq NP \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq NP \leq 21\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Marselin Fortunata, 2024:40)

c. Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Penilaian Pakar

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui

nilai persentase analisis penelitian pakar. Nilai persentase tanggapan pengguna dianalisis. Kualitas sebuah produk pembelajaran harus dipilih berdasarkan tingkat validitas dari produk tersebut. Untuk mengetahui hasil penilaian pakar dalam kegiatan belajar mengajar peneliti menggunakan angket. Angket yang peneliti gunakan yaitu menggunakan skala *Likert* dengan empat frekuensi dalam angket setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) terhadap pernyataan dalam angket. Untuk lebih jelasnya frekuensi pengkodeannya adalah sebagai berikut

Tabel 3. 8 Penskoran Respon

Tanggapan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Analisis data penilaian pakar dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase analisis penelitian pakar dikategorikan sesuai menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Marselin Fortunata, 2024:40)

Keterangan:

P = Besaran presentase

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah total responden

Kemudian setelah didapat nilai persen dikategorikan berdasarkan kriteria dapat dilihat pada tabel 3.6.