

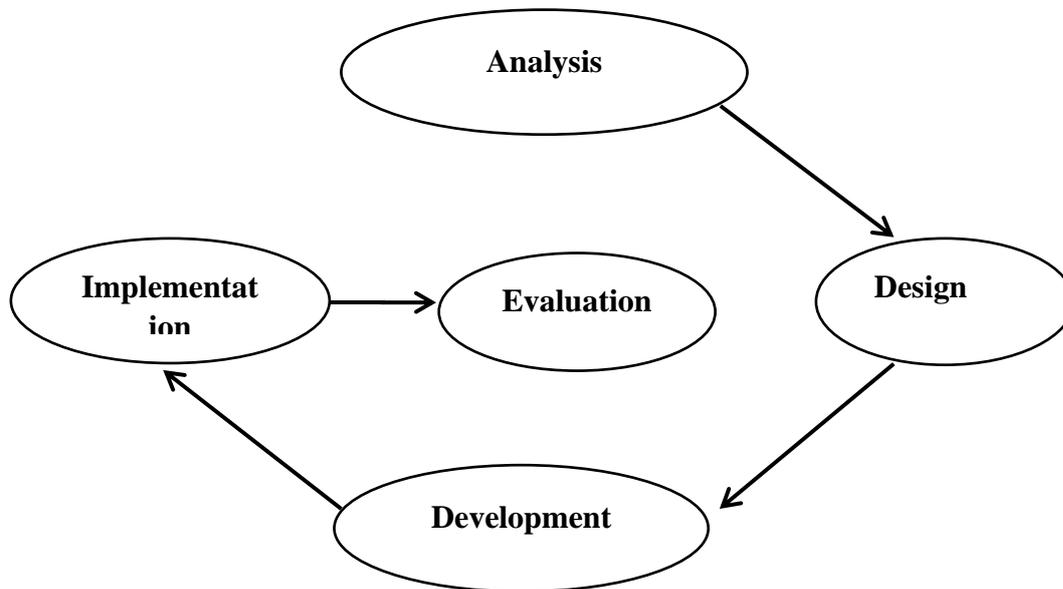
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan Materi Pengenalan Simbol Lambang Pancasila untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar, maka metode penelitian yang akan digunakan dalam pengembangan PANPINPAN (Papan Pintar Pancasila) yaitu jenis penelitian dan pengembangan (R&D). diidentifikasi Penelitian pengembangan merupakan metode yang akan dilakukan untuk memvalidasi dan mengembangkan media atau menyempurnakan media yang sudah ada. Model penelitian dan pengembangan ini dapat diartikan sebagai metode ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, menguji dan menghitung hasil respon angket guru dan siswa. Menurut (Sugiono, 2021:754). “Model pengembangan ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada pendekatan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch pada (2009) yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi menurut Sugiono didalam (Rahmawati Dwi, 2021:16-18). Tujuan utama dari model pengembangan ini adalah merancang dan mengembangkan produk yang efektif menjai lebih efisien.

Secara visual tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut :

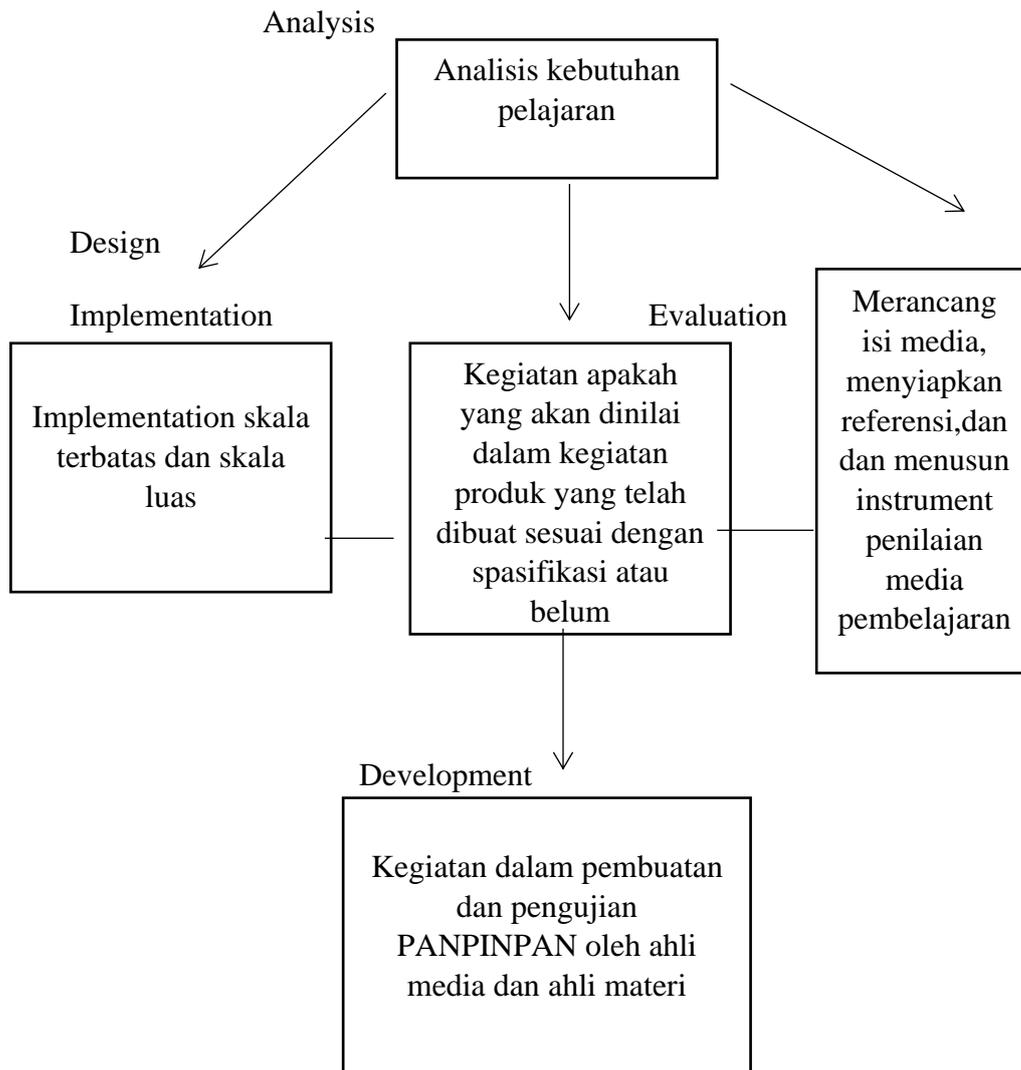


(Sumber: Sugiono, 2019:766)

**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.**

## **B. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan prosedur desain penelitian di atas, maka tahapan proses atau pengembangan papan pintar Pancasila meliputi penggunaan tahapan penelitian dan pengembangan ADDIE, mulai dari analisis hingga desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Rincian dan urutan tahapan pengembangan yang digunakan dijelaskan pada gambar 3.2 di bawah ini.



**Gambar 3.2** Prosedur Pengembangan Media Papan Pintar Pancasila

Pelitian dan pengembangan ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, berdasarkan filosofi pendidikan penerapan ADDIE yaitu berpusat pada siswa, inovatif, otentik dan inspiratif. Dan selama fase tersebut diproses dalam model ADDIE yang saling terhubung satu sama lain. Oleh karena itu, penggunaan model ini harus dilakukan secara bertahap dan tepat untuk menjamin terciptanya produk pendidikan yang lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan

prosedur yang dikembangkan oleh Cabang Robert Maribe, yang meliputi lima tahap. kelima tahap tersebut adalah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, maka dapat dijelaskan lebih detail agar lebih mudah dipahami, sebagai berikut:

### **1. Analysis (Analisis)**

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Pada Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang akan dihadapi ketika didalam sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat disekolah selama ini, kemudian didalam dapat menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu analisis kondisi lapangan dan tempat untuk uji coba produk yang akan dikembangkan yaitu mengenai materi dengan menggunakan media PANPINPAN sebagai media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

### **2. Design (Desain)**

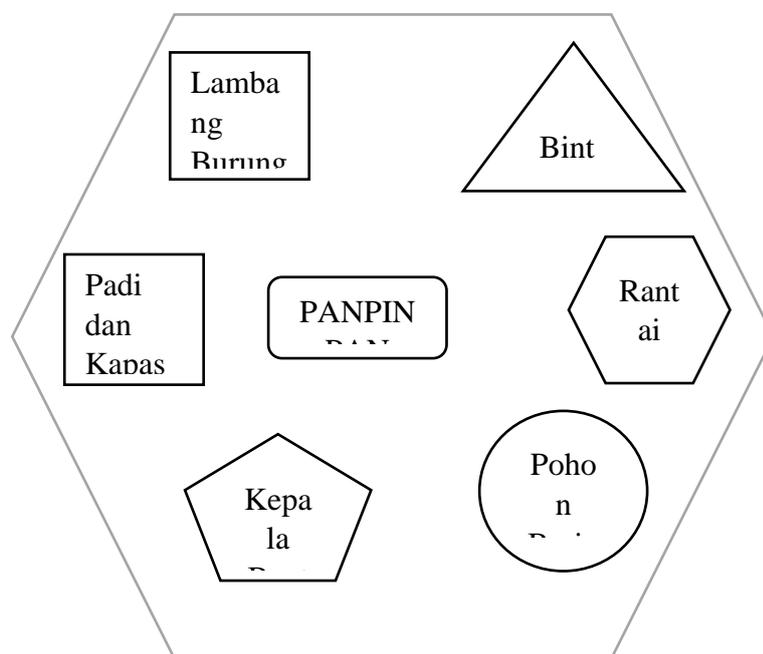
Desain analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis hasil dan analisis kebutuhan. Pertama, analisis hasil dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan permasalahan yang akan dihadapi sekolah terkait dengan media pendidikan yang digunakan di sekolah saat ini. Solusinya kemudian dapat dicari dengan memperbaiki atau mengembangkan lebih

lanjut media pendidikan. Langkah selanjutnya adalah analisis kebutuhan analisis kondisi lapangan dan tempat uji coba produk yang diciptakan khususnya mengenai materi yang menggunakan media PANPINPAN sebagai alat peraga yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan pembelajaran dan mutu akademik. Penampilan siswa.

### 3. Development (Pengembangan)

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Langkah ketiga adalah mengembangkan materi pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dari awal berdasarkan desain materi.

Adapun langkah awal yaitu membuat sketsa terlebih dahulu, berikut sketsa sebelum membuat media papan pintar



**3.3 Design gambar awal media Papan pintar pancasila (panpinpan)**

Persegitia



Bunyinya :ketuhanan yang maha  
esa.

Persegitiga



kemanusiaan yang adil dan beradap

Lingkaran



persatuan Indonesia

Persegi lima



kerakyatan yang dipimpin  
olehhikmat kebijaksanaan dalam  
permusyawaratan/perwakilan

Persegi  
empat



keadilan bagi seluruh rakyat  
Indonesia.



**Gambar 3.4 Produk jadi media PANPINPAN**

Langkah-langkah yang akan peneliti ikuti untuk mengembangkan papan pintar adalah: 1) Pembuatan papan pembelajaran pintar menggunakan potongan kayu, triplek, cat dan kertas. kemudian kegiatan pembuatan papan pintar dapat dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan dilihat perbedaan dengan media pembelajaran papan pintar yang digunakan di sekolah. 2) Melakukan review terhadap media pembelajaran papan pintar bersama ahli media dan ahli materi terlebih dahulu, sehingga media edukasi dapat dengan mudah divalidasi oleh tim ahli media dan ahli materi. 3) Menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan petunjuk, saran, dan masukan dari tim ahli media, ahli materi, dan ahli materi sehingga dapat dibandingkan media awal dan media setelah revisi.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Implementasi adalah kegiatan yang menggambarkan cara menggunakan produk. Kegiatan ini terdiri dari implementasi media pembelajaran papan pintar sebelum masuk keproses pembelajaran dimulai di sekolah. Serta melakukan studi kelompok kecil dan kelompok besar bersama siswa untuk memahami hasil respon siswa dan untuk mengetahui lebih lanjut hasil mengenai daya tarik media pembelajaran berbasis papan pintar pancasila. Sebagai bagian dari uji coba lapangan ini, penelitian akan dilakukan untuk memahami hasil pengembangan media papan pintar. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri 27 masuka. Nilai pada uji lapangan ini ditentukan berdasarkan respon siswa terhadap hasil angket yang disiapkan di awal.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Untuk mengetahui hasil kualitas bahan ajar media pembelajaran yang digunakan, perlu dilakukan pengujian terhadap produk sasaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan langkah-langkah implementasi, harus dibuat papan pintar dengan proses evaluasi. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi dilakukan peninjauan akhir terhadap produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil masukan yang diperoleh dari saran siswa dan masukan yang diberikan pada tahap implementasi.

#### **C. Uji Coba Produk**

Untuk mengetahui kualitas hasil produk media pembelajaran yang memberikan hasil yang dapat diterima atau tidaknya, maka harus dilakukan pengujian terhadap produk media papan pintar pada sasaran yang akan dikembangkan. Sebelum dilakukan pengujian, media pelajaran sebaiknya harus diperiksa terlebih dahulu oleh tim ahli materi dan ahli media pendidikan. sehingga diakhir nanti, proses pengembangan produk akhir nanti akan dilakukan peneliti akan melakukan revisi pada produk dari ahli materi dan ahli media untuk menemukan produk uji coba dengan pemakaian produk pengembangan media Papan Pintar pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar pada pembelajaran PPKN. Uji coba ini yaitu dilakan untuk mengetahui hasil dari implementasi. Tahap uji ini dibedakan menjadi dua, yaitu

#### **1. Uji coba skala kecil (small group try-out)**

Pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil dilakukan dengan subjek 25 orang anak siswa kelas 1 A. dan nantinya siswa akan melakukan menjawab soal pilihan ganda dengan soal yang seputa rmateri yang telah dipelajari seperi mengenal lambang pancaila.

##### **a) Revisi produk**

Setelah melaksanakan uji coba kelompok kecil, selanjutnya hasil nilai siswa akan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki model pembelajaran dasar untuk keterampilan motoric sebelum di ujicobakan kelompok luas. Hasil yang dilakukan pada uji kelompok kecil merupakan hasil sebagai

evaluasi yang kedua setelah evaluasi dari parapakar sebelumnya.

## **2. Uji coba skala besar (field try-out)**

Kegiatan selanjutnya yaitu akan melakukan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar, dalam kegiatan lanjutan penelitian riset dan pengembangan model gerak dasar kemampuan anak dalam mengerjakan soal pilihan ganda yang akan diujicoba lapangan kelompok besar. Uji coba lapangan tersebut akan dilakukan setelah melakukan direvisi dari hasil uji coba sebelumnya. Uji coba lapangan kelompok luas ini nantinya akan dilakukan pada siswa kelas 1B 26 orang dan kelas 1 C 26 orang.

### **a) Revisi akhir produk**

Hasil kesimpulan yang diperoleh dari uji coba lapangan merupakan landasan terakhir dari perbaikan dan penyempurnaan produk model pengembangan media papan pintar. Hasil respon dari para anak setelah melakukan latihan secara langsung diberikan sebagai masukan evaluasi perbaikan model. Evaluasi pada tahapan ini merupakan evaluasi akhir dari model gerak dasar keterampilan motorik pada anak . setelah perbaikan berdasarkan masukan dari uji lapangan, maka produk model gerak dasar keterampilan motorik dianggap layak untuk disebarakan atau digunakan.

#### D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk berisi tentang rancangan dari hasil kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Dengan uji coba dapat menggunakan quasiexperiment yaitu jenis pretest-posttest group design dengan nonequivalent control group design. Dan pada kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak terpilih secara acak dan kemudian lalu diberikan pretest dan posttest. Dan desain penelitian Sugiono (2021: 138) ini dapat dilihat dari tabel sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Rancangan The One Group Pretest-posttest Design**

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan :

O1 dan O3 = tes awal (pretest)

O2 dan O4 = tes akhir (posttest)

X = perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Pada kegiatan uji coba ini peneliti mengembangkan media papan pintar pancasila untuk meningkatkan pemahaman tentang materi mengenal lambang lambang pancasila dan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dapat dilihat dibawah ini desain awal media pengembangan papa pintar pancasila.

#### E. Subyek Uji coba

Subjek uji coba ini akan dilakukan oleh siswa kelas 1 SD Negeri 27 Masuka. Subjek uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media cara menggunakan media papan pintar ini serta untuk mendapatkan hasil revisi atau perbaikan dari produk awal.

**Tabel 3.2 Sebaran Populasi Penelitian**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah (orang)</b>
SD Negeri 27 Masuka	I A	25
	I B	26
	I C	26
<b>Total</b>		<b>77</b>

Sumber : (SDN 27 Masuka )

Dari jumlah populusi ini akan difokuskan kepada SD yang sudah termasuk kedalam kategori yang sudah ditentukan dalam penentuan sampel yang berdasarkan teknik sampling kuota ini adalah terdapat pada tabel 3.4 berikut ini:

**Tabel 3.3 Sebaran Sampel Penelitian**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah (orang)</b>
Kelas Skala Kecil	I A	25
Kelas Skala Luas	I B	26
	I C	26
<b>Total</b>		<b>77</b>

## **F. Jenis Data**

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini tergantung pada alat yang digunakan berdasarkan tujuan penelitian. Data yang dimasukkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dimasukkan dalam penelitian ini berasal dari saran dan masukan dari validator berpengalaman dibidang ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang menggambarkan hasil pengembangan produk media pembelajaran papan pintar serta hasil angket tanggapan respon guru dan siswa.

## **G. Instrumen Pengumpulan Data Teknik dan Analisis Data**

### **1. Instrumen pengumpulan data**

Instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

#### a) Soal tes pilihan ganda

Tes pilihan ganda merupakan suatu bentuk tes yang paling banyak dipergunakan dalam dunia pendidikan menurut Nurgiyantoro, dalam (Aziez Furqanul & Rosyidah Nur Ainy Sanusi 2021:103). Pilihan jawaban alternatif terdiri atas jawaban yang benar atau yang paling benar, selanjutnya disebut kunci jawaban yang kemungkinan jawaban salah yang dinamakan pengecoh (distractor atau deboy atau fails), tetapi memungkinkan seseorang memilihnya apabila tidak menguasai materi yang dinyatakan dalam soal.

#### b) Angket

Menurut Sugiyono (2019:199) kuesioner adalah “cara untuk mengumpulkan suatu data yang akan dilaksanakan dengan cara memberikan berupa beberapa pertanyaan kepada responden akan dijawab. Teknik angket inilah yang akannantinya dipergunakan pada penelitian ini yaitu terdiri dari angket validasi dan angket respon peserta didik. Dan Pada angket validasi yang dapat dipergunakan oleh seorang validator ahli yang meliputi suatu materi pembelajaran dan media untukpeserta pendidik dan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sementara itu Angket motivasi kemampuan peserta didik digunakan untuk mengukur suatu kemampuan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan ini dan sekaligus untuk mengetahui hasil tanggapan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan.

c) Observasi

Menurut Menurut Angoday dalam Wardani Rahma Deni (2021:203) Menulis laporan observasi merupakan materi yang penting untuk membantu kita dalam mengemati dalam suatu kegiatan di sekolah dengan begitu bisa dengan mudah menemukan suatu permasalahan yang ingin diteliti.

d) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hasil pencatatan suatu peristiwa masa lalu. Dokumentasi ini berupa foto dan tulisan siswa SD Negeri

27 Masuka saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar dan saat mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Dokumentasi juga dapat digunakan sebagai sumber data yang digunakan untuk mengkonfirmasi dan memvalidasi data baik berupa data atau arsip, maupun gambar atau foto yang sudah ada di lapangan pada saat proses penelitian. Dokumentasi ini dapat berfungsi sebagai catatan suatu tindakan atau peristiwa dan dapat sangat berguna sebagai bukti atau dokumentasi resmi.

## **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif penelitian ini diperoleh melalui masukan dari validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, dan masukan dari ahli media. Sedangkan data kuantitatif mengacu pada hasil pengembangan produk dalam bentuk media papan pintar. Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian dengan menggunakan alat penelitian maka akan dilakukan analisis statistik. Biasanya metode ini juga harus dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data dapat menjadi dasar pengecekan produk yang sedang dikembangkan.

### **1. Tahap Validasi**

Menurut Sugiyono, dalam Yurita (2023:02) menyatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan mengundang beberapa ahli atau ahli yang berpengalaman untuk mengevaluasi produk yang baru dikembangkan. Subjek penelitian dalam

penelitian ini adalah orang yang melakukan validasi materi pembelajaran dengan menggunakan alat media pembelajaran untuk divalidasi. Pada tahap validasi didalam pengembangan ini terdapat dua validasi yaitu : ahli materi, dan ahli media:

a) Tim Ahli Media

Pada tahap ini ahli media, akan koreksi media yang digunakan untuk perancangan pada media pembelajaran pendidikan yang akan dilakukan oleh dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk evaluasi produk dalam rangka pengembangan materi pendidikan dan kewarganegaraan. Setelah itu akan dilakukan pengujian terhadap produk, peneliti akan melakukan validasi ulang untuk memperoleh penilaian layak atau tidaknya produk tersebut yang digunakan lebih lanjut dalam pembelajaran terhadap siswa SD Negeri 27 Masuka.

b) Tim Ahli Materi

Pada tahap ini akan dilakukan koreksi untuk memperoleh data berupa kesesuaian produk dari segi isi materi dalam SK dan KD serta aspek penyajian dan teknik penyajian dalam komposisi produk. Pengoreksi ahli materi akan dilakukan oleh guru SD Negeri 27 Masuka yang ahli di bidang materi Pendidikan dan Kewarganegaraan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk memverifikasi proses pengembangan media papan

pintar yang akan dikembangkan. Angket respons survei diberikan kepada guru dan siswa. Angket kuesioner yang jawaban pertanyaan yang berisi dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisan terdiri dari judul, pernyataan peneliti, identitas responden, petunjuk pengisian, dan pertanyaan. Kuesioner respon bersifat kuantitatif, datanya dapat diolah dalam bentuk persentase, dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Skala ini berbentuk pernyataan dan diikuti lima jawaban. Skala Pengukuran Penelitian Perkembangandimodifikasi oleh Riduwan. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti Tabel 3.6 berikut:

#### 1) Analisa Data Penilaian Pakar

Kualitas produk pembelajaran hendaknya dipilih sesuai dengan tingkat keaslian produk. Suatu produk pembelajaran dikatakan tepat apabila dikembangkan berdasarkan teori yang memadai ditinjau dari indikator yang benar, baik validasi isi maupun validasi konstruk (E.G. Rahayu & Efriyanti 2022: 48). Menemukan produk pembelajaran yang berkualitas dan efektif sebelum menggunakannya dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini perlu dilakukan evaluasi validitas terlebih dahulu terhadap produk. Analisis data kuesioner dihitung dengan menggunakan rumus persentase menurut Sudjana (2005).

*f*

Keterangan :

% = Hasil Persentase

$f$  = Jumlah Perolehan Skor

$n$  = Jumlah Keseluruhan Skor

Kemudian setelah didapat nilai persen dikategorikan berdasarkan kriteria seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Kelayakan Media dan Materi**

<b>Interval Kriteria</b>	<b>Kriteria</b>
$76\% \leq \text{skor} < 100\%$	Sangat Layak
$51\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$26\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup Layak
$0\% \leq \text{skor} < 45\%$	Kurang Layak

**Sumber:(Harahap& Nugruho, 2022, p. 25)**

## 2) Analisis Data Tanggapan Siswa

Data dianalisis dari tanggapan siswa terhadap pertanyaan berikut.

- a. Rangkuman hasil angket mengenai respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran.
- b. Hitung persentase respon siswa.
- c. Analisis data kuesioner

Analisis data kuesioner dihitung dengan menggunakan rumus persentase menurut Sudjana (2005):

$f$

Keterangan :

% = Hasil Persentase

f = Jumlah Perolehan Skor

n = Jumlah Keseluruhan Skor.

**Tabel 3. 5 KriteriaTanggapan siswa**

<b>Interval Kriteria</b>	<b>Kriteria</b>
85% - 100%	Sangat Baik
70% - 84%	Baik
60% - 69%	Cukup Baik
50% - 59%	Kurang Baik
<50%	Tidak Baik

Sumber: (Damayanti, Syafei, Komikesari, & Rahayu, 2018, p. 66)

### 3) Analisa Hasil Tes

Teknik analisis data untuk mengetahui dari hasil tes dapat diolah dengan cara tahapan sebagai berikut:

#### a) Pemberian Skor

Tes hasil belajar yang telah dikerjakan oleh siswa dapat diperiksa dan dihitung untuk memperoleh skor setiap siswa. Pada penentuan skor ini yang berdasarkan pada pedoman penskoran yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### b) Menentukan Nilai

Untuk menentukan hasil nilai dari hasil tes siswa maka akan digunakan rumus sebagai berikut:

## 2. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang akan diuji nantinya yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen yang baik harus dapat memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Maka peneliti harus mengadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

a) . Uji Validitas

Validitas adalah suatu yang digunakan untuk mengukur dan untuk mengetahui tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2014: 211). Instrumen yang valid akan mempunyai validitas hasil yang sangat tinggi, begitu pula sebaliknya bila tingkat validitasnya begitu rendah maka hasil instrument tersebut akan dinyatakan kurang valid. Untuk menguji validitas soal tes pilihan ganda dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan bantuan aplikasi spss sehingga bisa untuk memudahkan pada saat menguji validitas soal menjodohkan dengan bantuan SPSS.

Menguji validitas pada angket peneliti ini akan melakukan aspek-aspek yang dapat diukur kepada ahli (*expert judgement*), untuk memvalidasi keabsahan atau kesesuaian pada instrumen dengan subjek yang akan diteliti. Pengujian validitas dengan menggunakan *expert judgement* akan dilaksanakan dengan penelaahan terhadap tujuan penelitian, dan kemudian akan dilakukan penelaahan terhadap

kesesuaian alat untuk mengukur penelitian terhadap item-item pertanyaan yang diajukan terhadap responden.

Sebelum peneliti menggunakan soal yang akan digunakan dalam penelitian, peneliti sebaiknya terlebih dahulu membuat soal tes yang nantinya akan diuji coba. Peneliti akan melakukan uji coba dengan tes tingkat pemahaman siswa pada materi lambang pancasila dan bunyi pada lambang Pancasila yang akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 27 Masuka

#### b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013: 221). Untuk pengujian reliabilitas soal tes pilihan ganda dalam instrumen ini akan menggunakan program dan pengujian reliabilitas soal menjodohkan dengan bantuan SPSS 18. Untuk kriteria reliabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Reliabilitas**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
0,00 - 0,40	Reliabilitas Rendah
0,41 - 0,70	Reliabilitas Sedang
0,71 - 0,90	Reliabilitas Tinggi
0,91 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Menuru Arikunto ( (Nuryanti, Masykuri, & Susilowati, 2018)

c) Analisis Daya Pembeda

Analisis daya pembeda yang mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu dengan dapat dilihat tingkat (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong begitu kurang yang dapat dilihat dari hasil penilai yang diuji cobakan mengerjakan soal pilihan ganda dalam (lemah prestasinya). Tes tersebut dapat dikatakan tidak memiliki daya pembeda apabila tes tersebut jika diujikan kepada siswa berprestasi tinggi, hasilnya rendah, namun bila diujikan kepada anak yang lemah prestasinya lebih tinggi atau sama saja. Caranya yang dapat dilakukan dalam analisis daya pembeda ini yaitu dengan memberikan penafsiran pada daya pembeda soal pada tabel 3.13 untuk mengetahui hasil soal pilihan ganda dengan bantuan SPSS. Penelitian ini akan menggunakan instrumen tes dengan daya pembeda baik sampai soal dengan daya pembeda baik sekali.

**Tabel 3. 7 Analisis Daya Pembeda**

<b>Daya Pembeda Item</b>	<b>Keterangan</b>
Kurang dari 0,20	Daya pembeda jelek
1-0,40	Daya pembeda cukup
1-0,70	Daya pembeda baik
1-1,00	Daya pembeda baik sekali

Bertanda negative	Daya pembeda sangat jelek
-------------------	---------------------------

d) Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, yang dapat dilihat sesuai dengan karakteristik pada siswa dan soal yang akan dikerjakan tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Untuk analisis kesukaran soal pada peneliti ini nantinya akan menggunakan bantuan SPSS, supaya untuk mengetahui kesukaran pada soal pilihan ganda. Analisis tingkat kesukaran soal yang menjodohkan dengan memberikan penafsiran pada tingkat kesukaran dengan pada tabel 3.18 berikut:

**Tabel 3. 8 Analisis Tingkat kesukaran**

<b>Daya Pembeda Item</b>	<b>Keterangan</b>
1-1,00	Mudah Sekali
1-0,80	Mudah
1-0,60	Sedang
1-0,40	Sukar
0-0,20	Sukar Sekali

e) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan hipotesis yang diajukan yaitu, apakah terdapat perbedaan pada signifikan terhadap hasil kemampuan belajar siswa didalam mata pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis

media papan pintar, baik itu pada siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol pada materi mengenal lambang lambang pancasila.

### 1) Uji t

Untuk membuktikan hasil hipotesis dalam penelitian ini apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, maka digunakan uji-t. Untuk menguji apakah masing-masing variabel tersebut bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat atau tidaknya.

Berikut ini rumus untuk melakukan uji hipotesis sebagai berikut :

Keterangan:

$t = t$  hitung

$r =$  koefisien korelasi

$n =$  jumlah sampel

Kemudian hasil  $t$  hitung dibandingkan dengan  $t$  tabel. Dengan tingkat kepercayaan 95% atau  $\alpha$  sebesar 5% uji dua pihak dan  $dk = n - 2$ . Maka hipotesisnya sebagai berikut :

Apabila  $t$  hitung sudah diketahui, dikonsultasikan dengan  $t$  tabel pada tingkat kepercayaan 5 % (0,05) maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

a) Jika  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

b) Jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.