

BAB III

METODE PENELITIAN

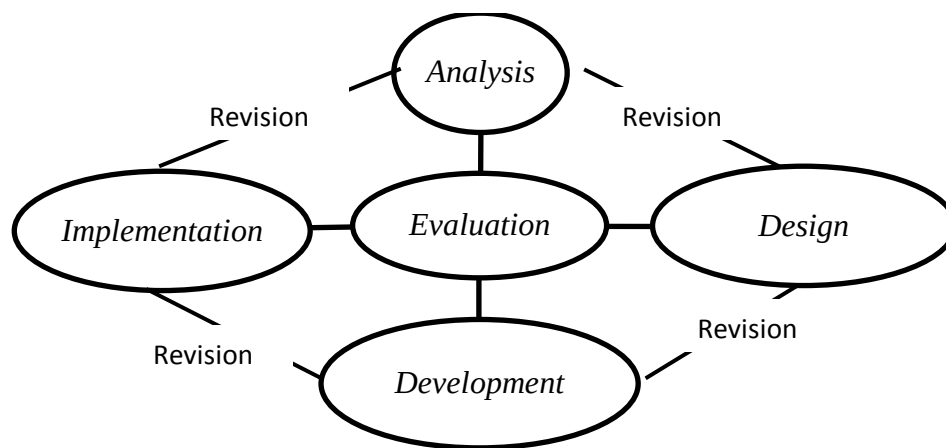
A. Model Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang sudah ditentukan metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila) pada materi makna-makna simbol pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/RnD*) yaitu memodifikasi produk yang sudah ada menjadi produk baru. Model penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah disajikan (Sugiyono, 2021: 754).

Dalam model *research and development* ini merupakan gabungan dua pendekatan antara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari analisis kebutuhan penggunaan dan kebutuhan materi dalam proses penelitian, serta saran dari validasi ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk data kuantitatif didapatkan dari validasi kelayakan media, validasi kelayakan materi, soal tes dan juga angket respon siswa dengan metode eksperimen untuk melihat pengaruh penggunaan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) untuk meningkatkan hasil belajar dan keefektivitas dalam pembelajaran materi makna-makna simbol pancasila.

Model *research and development* ini mengacu pada pendekatan ADDIE yang dikemukakan Robert Maribe Branch (2009) yaitu *Analysis, Design,*

Development, Implementation and Evaluation (Sugiyono, 2021: 765). Secara Visual tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:

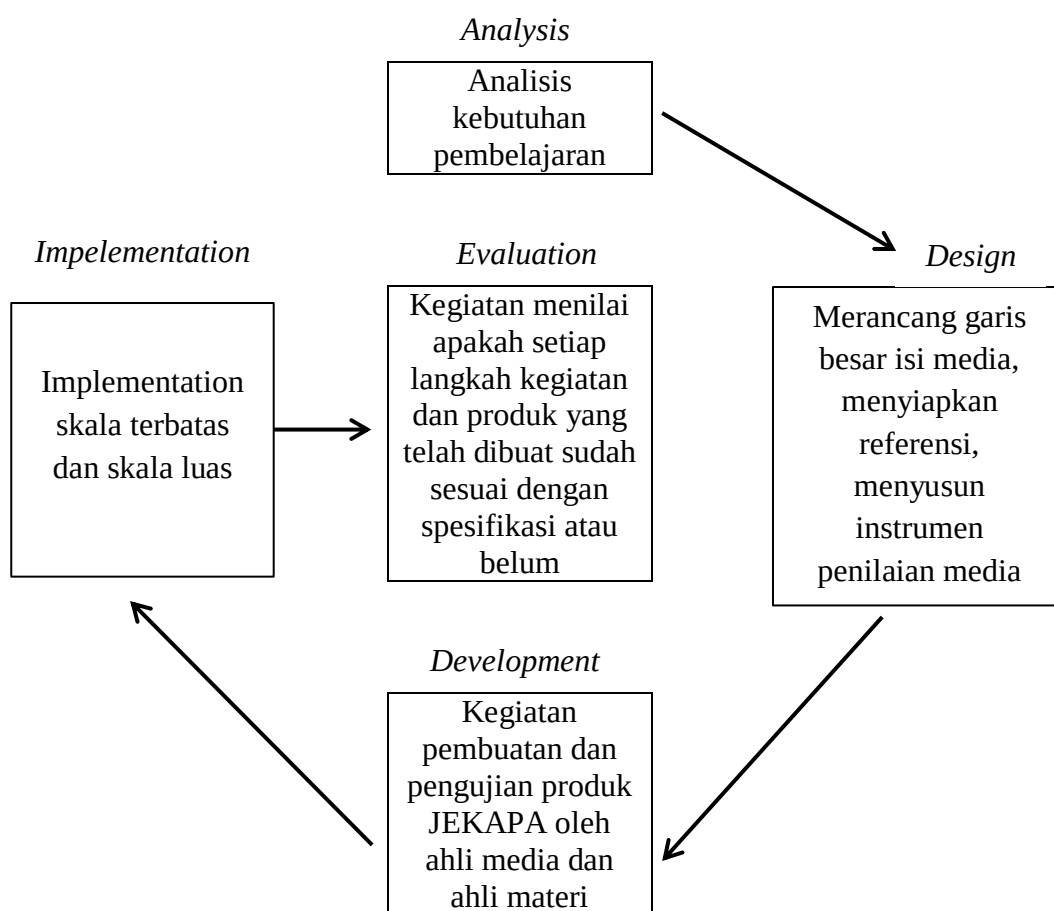


Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

(Sumber: Sugiono, 2019: 766)

B. Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain penelitian di atas, prosedur atau langkah-langkah dalam pengembangan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) untuk meningkatkan hasil belajar pada materi makna-makna simbol pancasila mengadopsi langkah penelitian *research and development* (RnD) dengan pendekatan ADDIE dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun penjelasan prosedur penelitian pada pendekatan ADDIE dijelaskan secara rinci mengenai alur pengembangan yang akan digunakan digambarkan pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Media JEKAPA

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan guna mendapatkan data awal yang nantinya dapat digunakan oleh peneliti sebagai sebuah acuan dasar dilakukannya penelitian pengembangan. Sehingga peneliti dapat mengambil langkah untuk menentukan apa yang harus dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik wawancara pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berkaitan dengan materi makna simbol pancasila dengan pemberian lembar observasi yang ditujukan kepada peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan Materi

Pada analisis kebutuhan materi dilakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan pada kompetensi dasar dan kompetensi inti yang berkaitan dengan makna simbol pancasila. Selanjutnya merumuskan materi-materi pokok yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang dijadikan acuan dalam pembuatan media jenga kartu pancasila (JEKAPA)

Berdasarkan KI/KD pada materi makna-makna simbol pancasila di SD Negeri kota Sintang dirumuskan pokok materi yang disajikan dalam media yaitu: mengetahui makna simbol sila-sila pancasila dengan benar. Penggunaan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) yang dirancang untuk dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas.

b. Analisis Kebutuhan Pengguna

Tahapan analisis kebutuhan pengguna bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Data diperoleh dari wawancara dengan guru mengenai materi makna-makna simbol pancasila. Analisis kebutuhan pengguna dilakukan pada saat melakukan pra observasi yang dilakukan oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan peneliti pada saat data awal adalah wawancara tidak berstruktur. Akan tetapi, peneliti tetap menggunakan pedoman wawancara agar materi wawancara tetap terfokus pada permasalahan utama yang ingin

diteliti. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada saat wawancara awal dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Media Pembelajaran	Pengaruh penggunaan media	1
		Ketersediaan Media	2
		Media yang biasanya digunakan	3
		Kebutuhan media pembelajaran	4
		Media yang diharapkan	9
		Pengembangan media tersebut	10
2	Materi	Materi yang mengalami kendala	5
		Pengembangan media ke materi	6
3	Karakteristik siswa	Tingkah laku siswa pada saat pembelajaran	7
		Ketertarikan siswa pada materi	8

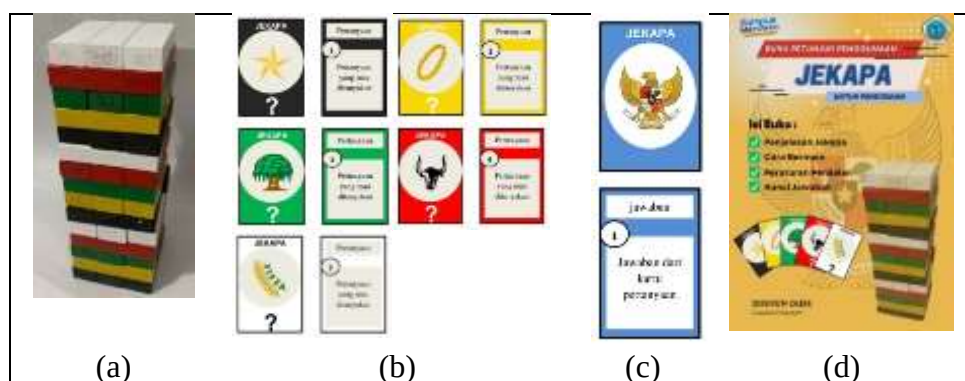
Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III di SDN 29 Nenak Tembulan yang dilakukan oleh peneliti terkait Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi makna-makna simbol pancasila diketahui bahwa guru tidak selalu menggunakan media dalam setiap pembelajaran dikarenakan ketersediaan media pembelajaran terbatas dan terkadang hanya menggunakan buku untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang antusias dan kurang aktif ditambah kegiatan belajar yang selalu sama membuat siswa cepat bosan sehingga konsentrasi dan fokus siswa mudah teralihkan, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman dan hasil belajar siswa kurang maksimal.

2. Tahap Desain (*Design*)

Desain merupakan kegiatan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada tahap ini kegiatannya terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media jenga kartu pancasila (JEKAPA) untuk siswa kelas III sekolah dasar yang dimulai dari merancang sebagian besar isi media, menyiapkan referensi, menyusun instrumen penilaian media serta pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, menyiapkan soal dan peraturan yang akan dikembangkan dalam media jenga kartu pancasila (JEKAPA).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa media jenga kartu pancasila (JEKAPA) dan hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal media jenga kartu pancasila (JEKAPA). Hasil rancangan produk dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut dengan rinciannya: (a) Balok permainan; (b) kartu pertanyaan; (c) kartu jawaban; (d) buku petunjuk penggunaan.



Gambar 3. 3 Tahap Pengembangan Produk

Penjelasan lebih rinci mengenai media jenga kartu pancasila (JEKAPA) yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a) Balok

Pengembangan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah pada balok jenga yaitu dengan memberikan warna pada balok jenga, sesuai dengan tujuan pengembangan media ini untuk materi makna-makna pancasila maka peneliti memberikan warna pada balok jenga sesuai dengan warna yang ada pada pancasila, ada lima warna yang pakai oleh peneliti yaitu: hitam, kuning, hijau, merah dan putih. Seluruh jumlah balok pada jenga aslinya ada 54 balok tetapi peneliti memodifikasi menjadi 45 buah balok yang akan peneliti gunakan yang dikarenakan ada 5 warna yang dipakai oleh peneliti yaitu hitam, kuning, hijau, merah dan putih, maka pengembangan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) ini dalam satu warna ada 9 balok.

b) Kartu Pertanyaan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah menambahkan kartu pada permainan jenga ini. Didalam kartu pertanyaan ini peneliti menambahkan unsur materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yaitu pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dengan materi makna-makna simbol pancasila.

Kartu pertanyaan didesain sedemikian rupa dengan memanfaatkan simbol dan warna yang ada pada pancasila di setiap kartu seperti kartu pertanyaan sila yang pertama ada simbol bintang

emas dengan latar belakang kartu warna hitam, sila yang kedua ada simbol rantai emas dengan latar belakang kartu warna kuning, sila ketiga ada simbol pohon beringin dengan latar belakang kartu warna hijau, sila keempat ada simbol kepala banteng dengan latar belakang kartu warna merah serta sila kelima ada simbol padi dan kapas dengan latar belakang kartu warna putih. Pertanyaan-pertanyaan pada kartu jenga kartu pancasila (JEKAPA) berdasarkan level kognitif C1-C4 dengan kisi-kisi pada lampiran.

c) Kartu jawaban

Pengembangan berikutnya adalah kartu jawaban. Dalam pengembangan kartu jawaban peneliti mendesain dengan simbol pancasila yaitu burung garuda pancasila dengan latar belakang warna biru yang memberikan kesan menarik untuk siswa.

d) Buku petunjuk

Pengembangan terakhir dalam pengembangan media ini adalah dengan menambahkan buku petunjuk penggunaan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) agar orang yang akan menggunakan media ini paham menggunakannya. Ada pun isi dari buku ini adalah petunjuk penggunaan, cara bermain dan cara penskoran point. Buku petunjuk didesain sedemikian rupa dengan gambar gambar yang menarik seperti gambar burung garuda untuk latar belakangnya, ada gambar media jenga, kartu jenga kartu pancasila (JEKAPA) dan keterangan isi buku.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah kegiatan menggunakan produk. Pada tahap implementasi ini dilakukan validasi ahli media dan ahli materi tujuannya untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memvalidasi muatan materi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi media jenga kartu pancasila (JEKAPA) sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli.

Tahap berikutnya yang dilakukan peneliti adalah mensimulasikan produk yang dikembangkan, hasil dari simulasi ini dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan revisi kedua. Setelah dilakukannya revisi kedua, maka akan dilakukan uji coba produk pada subjek skala kecil pada siswa kelas III(b) SD Negeri 29 Nenak Tembulan.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan media JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila). Uji coba Skala Luas ini dilakukan pada siswa kelas III(a) SD Negeri 29 Nenak Tembulan kemudian kelas III(a) dan III(b) di SD Negeri 7 Sintang. Penilaian pada uji coba lapangan ini didapatkan dari respon siswa melalui instrumen angket yang telah disusun.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti, pada tahap ini dilakukan evaluasi mulai dari tahap analisis sampai dengan tahap

implementasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi, dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari hasil tes soal pada materi makna-makna simbol pancasila. Sementara itu dilakukan juga analisis respon siswa terhadap media jenga kartu pancasila (JEKAPA) dalam menggunakan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) dalam pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji, media JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila) telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diujicobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba skala kecil (uji coba kelompok kecil) dan uji coba produk skala luas (uji coba kelompok besar).

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *Pre-Experimental Design* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian Sugiyono (2021: 130) ini dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 2 Rancangan *The One Group Pretest-Posttest Design*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁ = tes awal (*pretest*)

O₂ = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) untuk meningkatkan pemahaman tentang materi makna-makna simbol pancasila dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kegiatan Uji Coba Penelitian

Tabel 3.6 Kegiatan Uji Coba Penelitian		
Uji Validitas Ahli	Skema	Teknik Pengumpulan Data
Ahli media	Produk	Lembar Validasi
	Analisis	
Ahli materi	Revisi	
Uji Coba Skala Kecil		
Siswa Kelas III(b) SD Negeri 29 Nenak Tembulan	Produk	1. Tes hasil belajar materi makna-makna simbol pancasila 2. Respon siswa terhadap media JEKAPA
	Analisis	
	Revisi	
Uji Coba Skala Luas		
Siswa Kelas III(a) SD Negeri 29 Nenak Tembulan	Produk	1. Tes hasil belajar materi makna-makna simbol pancasila 2. Respon siswa terhadap media JEKAPA
	Analisis	
	Revisi	
Siswa kelas III(a) dan III(b) SD Negeri 7 Sintang		

E. Subyek Ujicoba

Subyek ujicoba dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri yang ada di kelurahan Merti Guna dan Kapuas Kanan Hulu. terdiri atas subyek uji coba skala kecil, dilakukan oleh siswa di kelas III(b) SD Negeri 29 Nenak Tembulan. Sedangkan uji coba skala luas adalah di kelas III(a) SD Negeri 29 Nenak Tembulan, di kelas III(a) dan kelas III(b) SD Negeri 7 Sintang. Dengan jumlah populasi terlihat pada tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3. 4 Sebaran Populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa Kelas III (orang)
1.	SD Negeri 29 Nenak Tembulan	III (a)	26
		III(b)	24
2.	SD Negeri 7 Sintang	III (a)	29
		III (b)	29
Total Keseluruhan			108

Sumber: (SDN 29 Nenak Tembulan dan SDN 7 Sintang)

Dari jumlah populasi dan tujuan penelitian memfokuskan kepada SD yang masuk dalam kategori yang sudah ditentukan maka penentuan sampel berdasarkan teknik *sampling kuota*. *Sampling kuota* adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiyono, 2021: 152). Jumlah Sampel dalam Penelitian ini adalah dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Sebaran Sampel Penelitian

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa Kelas III (orang)
Uji Coba Skala Kecil			
1.	SD Negeri 29 Nenak Tembulan	III (b)	22
Uji Coba Skala Luas			
1.	SD Negeri 29 Nenak Tembulan	III (a)	26
2.	SD Negeri 7 Sintang	III (a)	26
		III (b)	26
Total Keseluruhan			100

Sumber: (SDN 29 Nenak Tembulan, dan SDN 7 Sintang)

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media dan materi. Sedangkan data kuantitatif yaitu:

1. Hasil angket validator ahli media dan validator ahli materi
2. Hasil tes pada materi makna-makna simbol pancasila
3. Hasil angket respon siswa

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi. Adapun kisi-kisi dan angket validasi ahli

media bisa dilihat pada tabel 3.7 dan lembar angket validasi ahli media bisa dilihat pada lampiran 6.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Soal
Efisiensi Media	Kemudahan media	1
	Mudah disimpan	2
	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	3
	Kemenarikan pengemasan desain media	4
Keakuratan Media	Desain warna media	5
	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	6
	Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	7
	Konsistensi penggunaan huruf gambar, spasi dan pengetikan pada kartu	8
Estetika	Keserasian pemilihan warna pada media balok	9
	Keserasian warna tulisan pada kartu	10
	Kombinasi yang digunakan dalam mendesain media	11
	Ketepatan warna pada media balok	12
	Kemenarikan media	13
Ketahanan Media	Tidak mudah patah dan hancur	14
Keamanan bagi peserta didik	Memiliki bahan yang aman	15
Jumlah Keseluruhan Soal		15

Telah melakukan validasi ahli media dilanjutkan dengan validasi ahli materi. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli materi bisa dilihat pada tabel 3.8 dan lembar angket validasi ahli materi bisa dilihat pada lampiran 6.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Soal	Total Soal
Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan Kurikulum yang digunakan	1 dan 2	2
	Keakuratan materi	3,4 dan 5	3
	Kemutakhiran materi	6 dan 7	2
	Mendorong keinginan	8 dan 9	2
Kelayakan Penyaji	Pendukung penyajian	10	1
	Penyajian pembelajaran	11, 12, 13 dan 14	4
Penilaian Kontekstual	Hakikat kontekstual	15	1
Jumlah Keseluruhan Soal			15

2. Tes Hasil Belajar Kognitif Makna-Makna Simbol Pancasila

Tes hasil belajar kognitif Makna-makna Simbol pancasila dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan media JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila) yang dikembangkan. Kisi-kisi soal menggunakan C1-C4.

3. Angket respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap siswa terhadap media JEKAPA (jenga kartu pancasila) dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi angket respon siswa berikut:

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

NO	Indikator	Kisi-Kisi	No. Soal	Jumlah soal
1	Permainan JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila)	a. Memberikan semangat dalam pembelajaran b. Membuat siswa tertarik dalam belajar	1, 7, 8, 9, 12 dan 15	6
2	Hasil Belajar Siswa	a. Hasil belajar siswa lebih meningkat	2, 6, dan 14	3
3	Materi Makna-Makna Simbol Pancasila	a. Menjadi lebih paham dengan materi b. Mengetahui hubungan materi dengan makna-makna simbol pancasila	3,4,5, 10, 11 dan 13	6
Jumlah Keseluruhan soal				15

H. Teknik analisis

Analisa data diperoleh dari hasil penilaian angket dan tes hasil belajar kognitif siswa. Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan dan kemudian ditarik kesimpulannya. Instrumen penilaian penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Analisa Data Penilaian Pakar

Kualitas sebuah produk pembelajaran harus dipilih berdasarkan tingkat validitas dari produk tersebut, produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan berdasarkan teori yang memadai berdasarkan indikator validitas baik itu validitas isi maupun validitas konstruk (Rahayu & Efriyanti, 2022: 48). Untuk memperoleh sebuah produk pembelajaran yang berkualitas dan berdaya guna sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran, maka dalam penelitian ini perlu

dilakukan uji validitas produk terlebih dahulu. Adapun analisis data angket dihitung dengan rumus persentase menurut Chayani & Rachmadyanti (2020: 304):

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Jumlah Perolehan Skor

N = Jumlah Keseluruhan Skor

p = Angka Persentase

Kemudian setelah didapat nilai persen dikategorikan berdasarkan kriteria seperti pada Tabel 3. 9.

Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Kelayakan Media dan Materi

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Chayani & Rachmadyanti, 2020: 305)

2. Analisa Uji Coba Instrumen

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

a) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Jadi pengujian validitas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi (Widodo, dkk., 2023: 53). Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebelum peneliti menggunakan soal yang akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu soal tes akan diuji coba. Peneliti melakukan uji coba tes di SD Negeri 27 Sintang. Uji validitas soal tes dapat menggunakan rumus *Corelasi Product Moment Pearson* menurut Sudijono (2015: 181) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r: Koefisien Validitas / Korelasi

n: Jumlah Sample

x: Skor Item

y: Skor Total

Distribusi tabel t untuk $\alpha = 0,05$ dan dengan sistem derajat kebebasan $(dk) = n-2$, oleh karena itu kriteria keputusan dapat dilihat sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ memiliki arti bahwa butir soal dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ memiliki arti bahwa butir soal yang tercantum tidak valid. Peneliti melakukan Uji validitas dengan bantuan program SPSS 25.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda (Widodo, dkk, 2023: 60). Untuk pengujian reliabilitas soal tes pilihan ganda dan esai dalam instrumen ini menggunakan bantuan program SPSS 25. Untuk kriteria reliabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Reliabilitas Butir Soal

No	Koefisien Reliabilitas	Penafsiran
1	$0,00 \leq r_i \leq 0,50$	Reliabilitas Rendah
2	$0,50 \leq r_i \leq 0,70$	Reliabilitas Sedang
3	$0,70 \leq r_i \leq 0,90$	Reliabilitas Tinggi
4	$0,90 \leq r_i \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: (Son, 2019: 45)

c) Analisis Daya Pembeda

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya beda disebut indeks diskriminasi (D) (Son, 2019: 46). Tes 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. Cara yang dapat dilakukan dalam analisis daya pembeda dengan memberikan penafsiran pada daya pembeda soal pada tabel 3.11 untuk soal pilihan ganda dengan bantuan *Microsoft Excel*. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan daya pembeda baik sampai soal dengan daya pembeda baik sekali.

Tabel 3. 11 Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal

No	Indeks Daya Pembeda	Interpretasi
1	Tanda Negative	Tidak ada daya pembeda
2	$0,00 \leq D \leq 0,20$	Lemah
3	$0,20 \leq D \leq 0,40$	Cukup
4	$0,40 \leq D \leq 0,70$	Baik
5	$0,70 \leq D \leq 1,00$	Baik sekali

Sumber: (Son, 2019: 46)

d) Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswa dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Untuk analisis kesukaran soal peneliti menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* untuk soal pilihan ganda. Analisis tingkat kesukaran soal dengan memberikan penafsiran pada tingkat kesukaran dengan pada tabel 3.12 berikut:

Tabel 3. 12 Indeks Kesukaran Butir Soal

No	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	$0,00 \leq DI \leq 0,30$	Soal Sukar
2	$0,30 \leq DI \leq 0,80$	Soal Sedang
3	$0,80 \leq DI \leq 1,00$	Soal Mudah

Sumber: (Son, 2019: 45)

3. Analisa Hasil Tes

Teknik analisis data dari hasil tes diolah dengan tahapan sebagai berikut:

a) Pemberian Skor

Tes hasil belajar yang telah dikerjakan oleh siswa diperiksa dan dihitung untuk memperoleh skor setiap siswa. Penentuan skor berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan.

b) Menentukan Nilai

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

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

c) Menentukan Rata-rata Nilai

Untuk menentukan rata-rata nilai hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah Nilai Siswa keseluruhan

N = Jumlah Siswa Keseluruhan

d) Menentukan *N-Gain*

Penentuan Nilai *N-Gain* dilakukan untuk mengukur besar peningkatan hasil belajar siswa pada materi makna-makna simbol pancasila sebelum dan sesudah penggunaan media jenga kartu pancasila (JEKAPA). Adapun rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttes - Skor\ Pretest}{Nilai\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Setelah menentukan *N-Gain* dilanjutkan dengan uji Prasyarat dan uji hipotesisi. Peneliti menggunakan alat bantu *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Pada penelitian ini SPSS yang digunakan peneliti adalah SPSS 25. Dalam teknik analisis data ada dua macam yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

e) Uji Prasyarat

Untuk melakukan hipotesis dalam penelitian ini memerlukan uji prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan bantuan SPSS 25. Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka berdistribusi normal

Apabila sig. < 0,05 maka tidak berdistribusi normal

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yaitu dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

a) Mencari nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

b) Membandingkan nilai f_{hitung} dengan f_{tabel} dengan rumus :

dk pembilang = n-1 (untuk varians terbesar)

dk penyebut = n-1 (untuk varians terkecil)

taraf signifikan (α) = 0,05, selanjutnya dicari pada tabel f

Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ berarti tidak homogen

Jika $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ berarti homogen

Pada penelitian ini untuk menghitung uji normalitas peneliti menghitung dengan metode *Kolmogorov Smirnov* menggunakan bantuan *software* SPSS 25. Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka homogen

Apabila sig. < 0,05 maka tidak homogen

f) Uji Hipotesis

Analisis hipotesis dilakukan untuk menjawab pertanyaan hipotesis yang diajukan yaitu, apakah terdapat perbedaan yang

signifikan pada hasil belajar siswa dalam materi makna-makna simbol pancasila, sebelum dan sesudah menggunakan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) pada pemberian *pretest* dan *posttest*. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada materi makna-makna simbol pancasila dengan bantuan media jenga kartu pancasila (JEKAPA)

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada materi makna-makna simbol pancasila dengan bantuan media jenga kartu pancasila (JEKAPA)

Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, maka Uji hipotesis yang dilakukan, yaitu menggunakan Uji-T. Rumus untuk melakukan uji hipotesis sebagai berikut :

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = t hitung

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

Kemudian hasil t hitung dibandingkan dengan t tabel. Dengan

tingkat kepercayaan 95% atau α 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 :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Pada penelitian ini untuk menghitung Uji-T peneliti menghitung menggunakan bantuan *software* SPSS 25 dengan Uji-T *Paired Samples T-Test*. Tujuan dilakukan uji hipotesis Uji-T *Paired T-Test* adalah untuk membandingkan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya media jenga kartu pancasila (JEKAPA). Uji-T *Paired Samples T-Test* dilakukan berasal dari subjek yang sama pada keadaan yang berbeda. Nilai yang diujikan *Paired Sample T-Test* adalah nilai *pretest* dan *posttest*.

Apabila nilai Uji-T *Paired Samples T-Test* sudah diketahui, dibandingkan dengan nilai signifikansi(2-tailed) pada tingkat kepercayaan 5 % (0,05) maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Jika $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Jika $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.

4. Analisa Data Respon Siswa

Data hasil tanggapan siswa yang berupa angket dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat rekapitulasi hasil kuesioner mengenai respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran
- b) Menghitung persentase jawaban siswa
- c) Melakukan analisis data kuesioner

Analisis data angket dihitung dengan rumus persentase menurut Khasanah, Hendrapipta, & Andriana (2023) sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah nilai diperoleh dalam bentuk persentase, maka selanjutnya nilai respon siswa diinterpretasikan melalui kriteria pada Tabel 3.13. Kriteria ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dari hasil yang diperoleh selama pengambilan data penelitian. Adapun tabel Kriteria respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Kriteria Interpretasi Respon Siswa	
Interval Kriteria	Kriteria
0 - 20%	Sangat Kurang Positif
21% - 40%	Kurang Positif
41% - 60%	Cukup Positif
61% - 80%	Positif
81 - 100%	Sangat Positif

Sumber: (Khasanah, Hendrapipta, & Andriana, 2023: 219)

5. Analisa Efektivitas

Untuk mengetahui efektivitas dari media jenga kartu pancasila (JEKAPA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, digunakan rumus *effect Size*, sebagai berikut:

$$ES = \frac{\bar{x}_{pre} - \bar{x}_{post}}{SD_{pre}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_{pre}$ = Rata-rata *pretest*

$\bar{x}_{post}$ = Rata-rata *posttest*

SD_{pre} = Standar deviasi *pretest*

Selanjutnya perolehan nilai *effect size* tersebut di interpretasikan ke dalam Tabel 3.14 berikut:

Tabel 3. 14 Kategori *Effect Size*

ES	Kategori
$0 \leq ES \leq 0,2$	Rendah
$0,2 \leq ES \leq 0,8$	Sedang
$ES > 0,8$	Tinggi

Sumber: (Izzah, Festiyed, 2021: 119)

6. Analisis Hasil Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuktian kebenaran data yang berupa data tertulis atau arsip-arsip serta gambar atau foto-foto yang ada di lapangan selama proses penelitian.