

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)* atau Desain dan Pengembangan. Menurut Richey & Klein (dalam Hajidi, Mulyasari, Fitriani., 2018, hlm. 375) menyatakan bahwa metode desain dan pengembangan merupakan studi sistematis pengembangan desain dan evaluasi proses yang bertujuan guna membangun dasar empiris untuk menghasilkan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta mengatur perkembangan model baru maupun yang sudah ada dan ingin ditingkatkan. Sejalan dengan pendapat tersebut Richey dan Klein (dalam Nurhasanah dkk., 2018, hlm. 47) menyatakan bahwa D&D bisa didefinisikan sebagai “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of stablishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional product and tools and new or enchanced models that govern their development*”.

#### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE menurut Hajidi, Mulyasari, Fitriani (2018, hlm 375) terdiri dari lima tahap yaitu : 1) *Analyze*, yaitu tahap pengumpulan dan analisis informasi yang meliputi studi lapangan (observasi) dan studi literatur yang relevan dengan keperluan pengembangan media. 2) *Design*, adalah tahap perancangan rencana pembuatan media yang bertujuan untuk menghasilkan garis besar pengembangan media sebagai batasan dan dasar dari tahap selanjutnya. 3) *Development*, adalah tahap pengembangan rancangan menjadi produk seutuhnya yang dilanjutkan dengan berkonsultasi kepada para ahli. 4) *Implementation*, adalah tahap uji coba produk kepada pengguna guna mengetahui respons terhadap penggunaan produk. 5) *Evaluation*, adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan dua cara yaitu formatif dan sumatif setelah semua tahap selesai, pada tahap ini akan dilakukan revisi untuk memperbaiki produk.

Risa Nur Laila, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berikut ini merupakan tahap–tahap untuk melaksanakan model ADDIE yaitu :

**Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian ADDIE**

No.	Tahapan	Deskripsi	Indikator Capaian
1.	<i>Analyze</i> (Analisis)	Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan mengumpulkan berbagai data-data terkait penelitian di lapangan. Data-data yang ada akan dijadikan sebagai acuan untuk menentukan media yang cocok yang akan dijadikan solusi atas permasalahan dalam penelitian. Setelah melihat permasalahan yang ada di lapangan, peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk menganalisis permasalahan yang ada. Kemudian peneliti melakukan analisis kurikulum, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, struktur media dan <i>learning experience</i> .	Ditemukannya permasalahan terkait penelitian dan analisis kebutuhan pengembangan media.  Terdapat hasil <i>pre test</i> siswa.  Terbentuknya hasil analisis kurikulum, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi yang akan dipilih, struktur media dan <i>learning experience</i> .
2.	<i>Design</i> (Desain)	Peneliti membuat rancangan awal media yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan.	Desain media berupa pengembangan media pembelajaran <i>Stacko Uno</i> berorientasi <i>Challenge Based Learning</i> .  Desain elemen yang akan digunakan dalam media “STANOPA”

			Desain buku panduan penggunaan Media “STANOPA”.  Desain kemasan media “STANOPA”.
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	Dalam tahap ini, peneliti mengembangkan media yang telah dirancang sebelumnya dengan melibatkan beberapa aplikasi serta alat dan bahan yang diperlukan dalam pengembangan mediana. Media yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran.	Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	Pada tahap ini hasil pengembangan media pembelajaran akan diimplementasikan dan di uji coba secara terbatas untuk melihat respons pengguna.	Respons pengguna mengenai media pembelajaran yang telah dirancang melalui angket.
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi Hasil Uji Coba)	Hasil validasi dan uji coba terbatas nantinya akan diolah dan dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan media pembelajaran.	Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model <i>Challenge Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dan buku panduan yang sudah tervalidasi.

			Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran.
--	--	--	--

Langkah-langkah tersebut dijelaskan sebagai berikut :

### 3.2.1 *Analyze (Analisis)*

Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada. Untuk menganalisis permasalahan maka peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran serta perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan materi Pancasila dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis terkait kurikulum dan capaian pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang ingin diberikan. Setelah itu, peneliti melakukan analisis materi dan kurikulum merdeka pada fase B sekolah dasar elemen Pancasila. Hal tersebut ditujukan untuk kebutuhan dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran. setelah melakukan analisis materi peneliti melakukan *pre test* kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mengetahui bunyi dan makna dari simbol sila Pancasila serta belum mengetahui penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, hal ini terbukti dari hasil observasi dan wawancara pada salah satu guru Sekolah Dasar di Kota Bandung. Selain itu media yang digunakan dalam pembelajaran juga masih banyak menggunakan media yang berbasis buku dan kertas serta penggunaan media pembelajaran masih kurang variatif, hal ini jika dilakukan berulang tentu membuat pembelajaran menjadi monoton. Pembelajaran akan kurang optimal tanpa tersedianya media sebagai perantara informasi yang mengacu langsung pada inti permasalahan (Dewi Tiara, 2021, hlm.19-20). Dengan demikian perlu adanya solusi dalam menangani hal tersebut, maka peneliti mengembangkan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Sekolah Dasar.

Risa Nur Laila, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### **3.2.2 Design (Desain)**

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan untuk media pembelajaran *Stacko Uno* Pancasila (STANOPA) berorientasi Model *Challenge Based Learning (CBL)* yang akan dikembangkan. Pada perancangan awal dilakukan dengan membuat konsep media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang sudah ditetapkan. Media STANOPA di desain menggunakan aplikasi *canva*. Sebelumnya peneliti merancang media STANOPA dengan merancang ukuran dari balok yang akan digunakan, kemudian menentukan jenis kayu yang akan digunakan dan warna yang akan dipilih. Selain itu peneliti juga membuat desain buku panduan dan desain kemasan media STANOPA.

### **3.2.3 Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan yang sudah dibuat sebelumnya pada tahap desain dan direalisasikan. Pada tahap ini peneliti mulai mencari alat dan bahan yang diperlukan untuk pengembangan media. Tahapan pengembangan ini menggunakan perangkat keras seperti laptop serta kayu untuk balok *stacko*. Selain perangkat keras, perangkat lunak juga digunakan untuk mengembangkan media, seperti aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* merupakan salah satu aplikasi yang berfungsi untuk membuat desain yang dapat diakses secara gratis dan memiliki banyak elemen yang menarik. Selain menggunakan *canva* peneliti juga menggunakan aplikasi *microsoft word* dan *google slides* untuk kebutuhan materi dan gambar.

Setelah menyusun desain secara keseluruhan, peneliti kemudian membuat instrumen validasi untuk ahli media dan ahli materi. Instrumen validasi ahli media terdiri dari aspek desain, kebermanfaatan media, dan aspek lainnya. Sedangkan untuk validasi ahli materi terdiri dari aspek kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran, keakuratan materi, mendorong rasa ingin tahu, teknik penyajian, penyajian pembelajaran, makna lambang, dan kesesuaian dengan model pembelajaran. setelah membuat instrumen peneliti kemudian melakukan validasi media yang dikembangkan.

### **3.2.4 Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini peneliti akan menguji coba produk yang telah dikembangkan. Uji coba media pembelajaran ini ditujukan bagi siswa Fase B Sekolah Dasar yaitu

kelas 4 pada salah satu sekolah di Kota Bandung. Pada tahap ini juga akan dilakukan *pre test* di awal dan *post test* di akhir pertemuan. Hasil dari *pre test* yang sudah dilakukan di awal dan *post test* di akhir pembelajaran kemudian akan di olah guna mendapatkan perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah media diujicobakan.

### **3.2.5 Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi dan revisi terakhir apabila masih terdapat kekurangan dari pengembangan media STANOPA (*Stacko Uno* Pancasila) berorientasi Model *Challenge Based Learning (CBL)*. Selain itu akan dilakukan *post test* kepada siswa guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya menyimpulkan hasil penilaian terkait media yang sudah dikembangkan serta dilakukan penyusunan laporan akhir yakni skripsi.

### **3.3 Partisipan Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para ahli dalam bidang yang terkait dengan topik yang dibahas, yakni meliputi ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas pada fase B sekolah dasar dan siswa fase B sekolah dasar. Partisipan ahli materi berperan guna menganalisis kesesuaian antara materi dengan Capaian Pembelajaran dan fase perkembangan peserta didik. Partisipan ahli media pembelajaran berperan untuk memberikan kritik dan saran mengenai desain produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Partisipan guru kelas berperan untuk memberikan respons dari media pembelajaran dengan pembelajaran siswa fase B di sekolah dasar. Sedangkan partisipan siswa fase B sekolah dasar berperan dalam pengambilan data *pre test* dan *post test* guna mendapatkan mengenai data hasil belajar.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai di dalam penelitian ini adalah dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada partisipan penelitian, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan catatan lapangan.

- 1) Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian (Cunaya & Apriyansyah, 2022, hlm.4). Wawancara juga merupakan sebuah alat ukur evaluasi yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan yang kemudian akan ditanyakan kepada partisipan penelitian yang dilakukan melalui tanya jawab guna mengetahui informasi yang diperlukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas 4 sekolah dasar di Kota Bandung guna memperoleh informasi data serta menggali informasi lebih dalam mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan serta media pembelajaran di sekolah.

## 2) Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan suatu instrumen yang digunakan guna mengumpulkan data dalam skala besar maupun skala kecil (Priyandita, 2022. hlm 834). Kuesioner sendiri adalah salah satu alat untuk mengumpulkan data dan mencatat informasi-informasi penting yang dilakukan dalam penelitian dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada responden juga para ahli dan siswa guna memberikan tanggapan dan penilaian terkait hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

## 3) Soal Evaluasi

Soal evaluasi ini dibuat guna mengetahui data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah media STANOPA diuji coba secara terbatas. Dilakukan dengan menggunakan *pre test* dan *post test*. Hasil belajar yang diukur adalah berupa hasil belajar kognitif melalui tes, afektif menggunakan skala sikap dan psikomotor menggunakan observasi.

### 3.5 Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari para ahli melalui Kuesioner, yakni berupa penilaian ahli pada bidang media pembelajaran dan ahli bidang materi kemudian dianalisis. Dalam melakukan analisis peneliti menggunakan kuesioner dengan skala Guttman. Skala Guttman merupakan sebuah pengukuran yang akan mendapatkan hasil jawaban yang tegas, sebab hanya terdapat dua alternatif jawaban yaitu “Ya” atau

“Tidak”. Jawaban dari setiap pertanyaan pada penelitian ini akan diberikan skor keterangan “Sesuai” atau “Tidak Sesuai” yang nantinya akan dianalisis (Sugiyono dalam Ismail, 2022, hlm. 27)

Adapun kisi-kisi pada instrumen untuk penilaian media STANOPA yang telah dirancang oleh peneliti yakni sebagai berikut :

### 3.5.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara individu dengan tatap muka dan disampaikan secara lisan untuk mengumpulkan berbagai sumber informasi melalui observasi. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur sehingga pedoman wawancara hanya memuat garis besar yang ditanyakan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pancasila di fase B yaitu kelas 4 Sekolah Dasar, Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan pedoman wawancara terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi yang disebutkan sebagai berikut :

Pedoman wawancara tersebut dijabarkan menjadi 12 butir pertanyaan sebagai berikut :

**Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara**

No.	Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Apakah di sekolah dasar ini sudah menerapkan kurikulum merdeka?	1
2.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi sila Pancasila dan penerapan sila Pancasila di Sekolah dasar fase B (Kelas 4)?	1
3.	Bagaimana keterampilan siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila terutama materi sila Pancasila dan penerapan sila Pancasila?	1



4.	Apakah terdapat siswa yang mengalami kesulitan selama mempelajari materi Pancasila dan pengamalannya?	1
5.	Apa penyebab siswa kesulitan dalam menguasai pembelajaran pendidikan Pancasila materi sila Pancasila dan penerapan sila Pancasila?	1
6.	Bagaimana keaktifan siswa saat pembelajaran pendidikan Pancasila?	1
7.	Metode, model, atau pendekatan apa yang digunakan pada pembelajaran pendidikan Pancasila?	1
8.	Apakah pada pembelajaran pendidikan Pancasila sudah memakai perangkat pembelajaran berupa media yang interaktif?	1
9.	Media pembelajaran apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi sila Pancasila dan penerapan sila Pancasila?	1
10.	Menurut Ibu/Bapak apakah dengan menggunakan media interaktif akan memfasilitasi keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila?	1
11.	Menurut Ibu/Bapak apakah adanya media pembelajaran yang berbeda dibutuhkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila?	1
12.	Apa saja kriteria media pembelajaran yang Ibu/bapak harapkan untuk materi sila Pancasila dan penerapan sila Pancasila di kelas 4?	1

(Sumber : dok. Laila, 2023)

### 3.5.2 Lembar Angket (validasi ahli)

Lembar validasi ahli merupakan sebuah alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang ditujukan kepada partisipan untuk memperoleh jawaban. Pengujian dilakukan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Para ahli akan menilai beberapa aspek yang telah dimodifikasi berdasarkan standar Badan Standar nasional Pendidikan (BSNP) pada tahun 2008 mengenai aspek penilaian media pembelajaran. Aspek penilaian ahli disusun sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi**

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor
1.	Kesesuaian dengan CP	Isi materi sesuai dengan CP	1.
		Media pembelajaran memuat pertanyaan HOTS	2.
2.	Keakuratan materi	Keakuratan gambar	3.
		Keakuratan makna	4.
		Kesesuaian materi dengan jenjang kelas siswa	5.
3.	Mendorong rasa ingin tahu	Mendorong rasa ingin tahu siswa	6.
4.	Teknik penyajian	konsep materi berurutan	7.
5.	Penyajian pembelajaran	Keterlibatan peserta didik	8.
		<i>Challenge</i> seputar materi terbaca jelas saat disajikan	9.
		Media pembelajaran mendukung pembelajaran lebih bermakna	10.
6.	Makna lambang pada kehidupan sehari-hari	Memiliki makna yang relevan dengan kehidupan sehari-hari	11.

7.	Kesesuaian Model <i>Challenge Based Learning</i>	Kegiatan dalam Media STANOPA memuat langkah-langkah Model <i>Challenge Based Learning</i>	12.
		Terdapat <i>Challenge</i> untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif	13.
		Terdapat <i>Challenge</i> untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek afektif	14.
		Terdapat <i>Challenge</i> untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek psikomotorik	15.

(Sumber : BSNP. Dalam Ismail, 2022)

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	No
1.	Desain	Media bersifat sederhana dan menarik	1
		Media dapat memikat perhatian siswa	2
		Media dapat dengan mudah diterima oleh sasaran berdasarkan tujuan yang akan dicapai (komunikatif)	3
		Tampilan media dibuat kreatif sesuai dengan ide dan gagasan	4
		Animasi gambar menarik	5
		Gambar jelas dan mudah dipahami	6
		Audio yang digunakan jelas	7
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	8
		Ketepatan ukuran huruf	9
		Ketepatan dalam penempatan teks, gambar dan video	10

Risa Nur Laila, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA "STANOPA" BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Ketepatan pemilihan gambar	11
		Kejelasan teks	12
		Desain efektif tidak mengganggu tulisan	13
		Mudah untuk dibaca	14
2.	Aspek kebermanfaatan media	Media dapat membangun komunikasi yang efektif antara guru dan siswa	1
		Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif	2
		Media dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran	3
		Media dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai penanaman nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4
		Media dapat meningkatkan pemahaman makna simbol dan nilai-nilai Pancasila	5
4.	Aspek lainnya	Terdapat petunjuk penggunaan media	1
		Pengoperasian media mudah digunakan	2
		Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami	3
		Media yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran	4
		Media yang dikembangkan memiliki durasi waktu yang efisien	5

(Sumber : BSNP. Dalam Ismail, 2022)

### 3.5.3 Kisi-Kisi Soal Evaluasi

Selain membuat kisi-kisi instrumen untuk validasi media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti juga menyiapkan kisi-kisi soal evaluasi. Berikut ini kisi-kisi dari soal evaluasi yang telah peneliti buat :

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal Evaluasi**

No.	Capaian Pembelajaran	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	No. Soal
1.	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik.	Lambang Negara Indonesia	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang lambang negara Indonesia.	1
2.		Bunyi Sila Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang bunyi sila Pancasila ke 1.	2
3.		Makna yang terdapat dalam Lambang Negara Indonesia	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang makna Semboyan lambang negara Indonesia.	3
4.		Makna Gambar Pada Simbol Sila Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menganalisis makna simbol bintang dengan benar.	4
5.		Makna Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang arti dari Pancasila	5
6.		Bunyi Sila Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban.	6

Risa Nur Laila, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA "STANOPA" BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*

				Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang bunyi sila Pancasila ke 2.	
7.		Makna Gambar Pada Simbol Sila Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menganalisis makna simbol pohon beringin dengan benar.	7
8.		Nilai Pancasila ke 2	C4	Disajikan sebuah peristiwa/kegiatan singkat, peserta didik mampu menganalisis peristiwa/kegiatan tersebut dan memilih jawaban yang tepat.	8
9.		Kedudukan Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang kedudukan Pancasila.	9
10.		Bunyi Sila Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang bunyi sila Pancasila ke 3.	10
11.		Nilai Pancasila ke 4	C4	Disajikan sebuah peristiwa/kegiatan singkat, peserta didik mampu menganalisis peristiwa/kegiatan tersebut dan memilih jawaban yang tepat.	11
12.		Lambang Negara Indonesia	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang burung yang	

				menjadi lambang negara Indonesia.	
13.		Nilai Pancasila ke 5	C4	Disajikan sebuah peristiwa/kegiatan singkat, peserta didik mampu menganalisis peristiwa/kegiatan tersebut dan memilih jawaban yang tepat.	13
14.		Makna Gambar Pada Simbol Sila Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menganalisis makna simbol rantai dengan benar.	14
15.		Bunyi Sila Pancasila	C4	Disajikan 4 alternatif pilihan jawaban. Peserta didik mampu menentukan satu jawaban yang benar tentang bunyi sila Pancasila ke 5.	15
16.		Nilai Pancasila ke 1	C6	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa yang merupakan contoh pengimplementasian sila Pancasila kesatu	1
17.		Makna Gambar Pada Simbol Sila Pancasila	C2	Peserta didik mampu menjelaskan makna simbol sila Pancasila keempat	2
18.		Nilai Pancasila ke 3	C6	Peserta didik mampu menceritakan pengalaman yang mencerminkan pengamalan sila Pancasila ketiga	3
19.		Bunyi Sila Pancasila	C1	Peserta didik mampu untuk menuliskan bunyi sila Pancasila keempat	4
20.		Makna Gambar Pada	C6	Peserta didik mampu menganalisis makna	5

		Simbol Sila Pancasila		simbol padi dan kapas dengan benar.	
--	--	-----------------------	--	-------------------------------------	--

(Sumber : dok. Laila, 2023)

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hal ini diperlukan untuk menjaga agar penelitian ini menjadi lebih baik. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari media yang dikembangkan. Data kuantitatif yang peneliti gunakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari ahli, serta untuk mengetahui hasil uji coba pengembangan media STANOPA berorientasi model *Challenge Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

#### 3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Data kuantitatif diperoleh dari berbagai sumber seperti data studi pustaka, saat observasi dan wawancara. Pada saat wawancara peneliti melakukan analisis terhadap jawaban dari hasil wawancara. Proses tersebut kemudian diolah hingga mendapatkan data yang kredibel.

#### 3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket Kuesioner yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk di validasi. Angket Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala Guttman di mana jawabannya terdiri dari jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Selanjutnya setelah terdapat data hasil pengukuran menggunakan skala Guttman akan dilakukan perhitungan persentase rata-rata tiap komponen menggunakan rumus nilai kelayakan.

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus di atas akan menunjukkan kelayakan dari media ajar yang dikembangkan. Adapun kriteria kelayakan menurut Purwanti, dkk. (dalam Nasution & Oktaviani, 2020, hlm. 50).



**Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran**

No.	Interval	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Media yang dikembangkan dikatakan layak apabila memiliki persentase hasil validasi pada angka minimal 61% yaitu pada kriteria layak. Jika media yang dikembangkan mendapat hasil validasi kurang dari 61% maka perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli.

Selanjutnya analisis data kuantitatif juga digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *pre test* dan *post test*. Hasil *pre test* dan *post test* ini kemudian akan diolah dan dibandingkan. Hal ini guna melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah uji coba media yang dikembangkan. Karena dalam kurikulum merdeka tidak terdapat kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka peneliti membuat sendiri kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang sebelumnya sudah didiskusikan bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

**Tabel 3. 7 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif**

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 75$	Tuntas
$< 75$	Belum Tuntas

Untuk melakukan analisis data hasil belajar siswa, peneliti menggunakan rumus nilai akhir yakni :

$$\text{Nilai Akhir (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Penentuan kriteria ketuntasan sudah disesuaikan dengan kriteria dari sekolah yang dituju. Maka, jika nilai akhir lebih dari 75 maka hasil belajar siswa dianggap tuntas, sedangkan jika di bawah 75 maka siswa dianggap belum tuntas.

Selanjutnya untuk mengukur hasil belajar afektif siswa yang dinilai menggunakan skala sikap, peneliti membuat kategorisasi sikap siswa yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Berikut ini kategorisasi penilaian hasil belajar afektif siswa.

**Tabel 3. 8 Kategorisasi Hasil Belajar Afektif**

<b>Kriteria</b>	<b>Kategori</b>
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
40-60	Rendah