

BAB III

METODE PENELITIAN

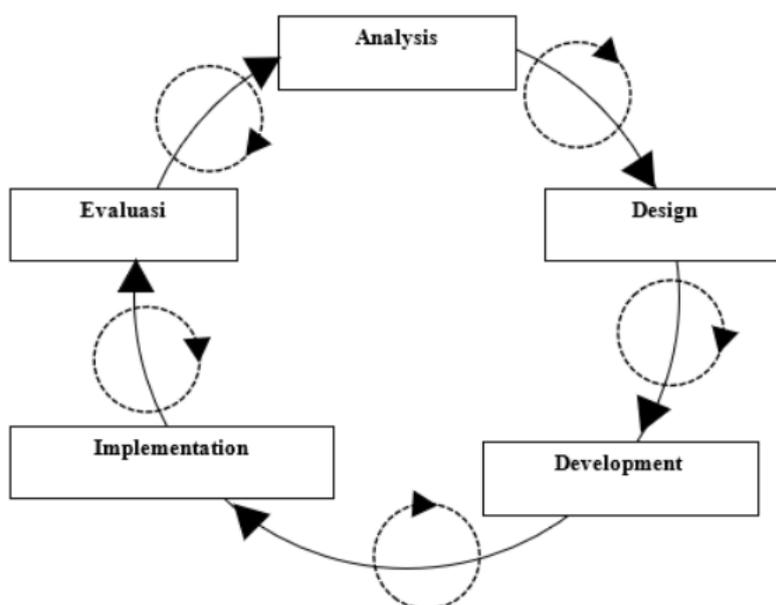
3.1 Desain Penelitian

Penelitian pengembangan media *flash card* digital materi karya seni rupa akan menggunakan jenis penelitian *design and development (D&D)*. *Design and development* menurut Richey dan Klein dalam (Sugiyono, 2019a) adalah penelitian yang dilaksanakan secara berurutan dimulai mendesain, mengembangkan, hingga mengevaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai media yang disempurnakan. *Design and development* merupakan sebuah penelitian yang mengembangkan sebuah produk. Pengembangan produk adalah suatu kegiatan mencari ide yang bertujuan untuk mendapatkan aspek baru dan dapat disalurkan ke dalam suatu produk (Mustafa & Angga, 2022). Menurut (Rusdi, 2018) penelitian desain dan pengembangan memiliki makna merancang, rekayasa, pengujian, dan evaluasi formatif. Penelitian pengembangan menurut (Setyosari, 2015) yaitu kajian sistematis dalam mendesain, mengembangkan, mengevaluasi suatu program, proses dan produk pembelajaran harus memenuhi syarat validitas, konsistensi, dan keefektifan. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian *design and development (D&D)* adalah proses penelitian yang sistematis dalam mengembangkan dan mengevaluasi untuk menghasilkan suatu produk yang bermanfaat untuk pembelajaran. Peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran *flash card* digital akan menggunakan model penelitian *design and development (D&D)*. Penelitian D&D berfokus kepada hasil temuan dari media yang sudah dikembangkan, jadi tidak hanya berfokus kepada hasil akhir yang sudah dibuat saja. Untuk melihat temuan dan hasil dari produk yang sudah dikembangkan peneliti akan menggunakan langkah pengembangan ADDIE. Tahapan prosedur ADDIE dapat digunakan dalam mendesain dan mengembangkan suatu produk (Rusdi, 2018). (Rusdi, 2018) menjelaskan bahwa ADDIE memiliki kerangka yang sistematis dan runtut yang mengorganisasikan berbagai kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Dalam menggunakan kerangka ADDIE, pengembang menggunakan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagai tahapan utama (Rusdi, 2018).

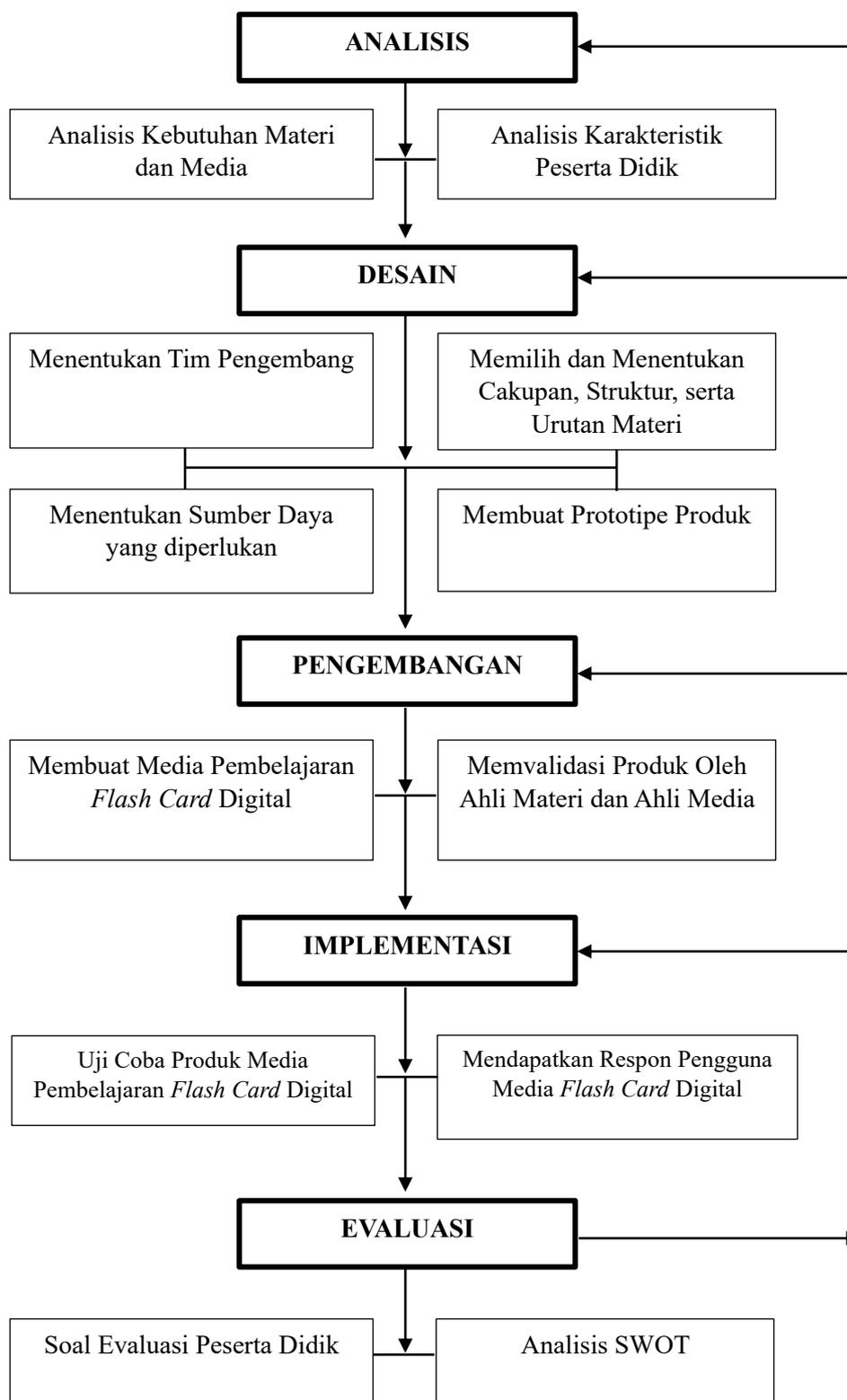
3.2 Prosedur Penelitian

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *flash card* digital menggunakan model ADDIE menurut (Rusdi, 2018). Model penelitian ADDIE menurut (Rusdi, 2018) dianggap sebagai salah satu model pengembangan yang sangat efektif diterapkan saat ini karena peneliti dapat memetakan pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan karakteristik dalam pembelajaran. Selain itu, proses dalam mengembangkannya pun saling berkesinambungan dan sistematis sehingga dalam pelaksanaannya dilakukan secara bertahap. Dalam mengembangkan media pembelajaran *flash card* digital menggunakan model ADDIE terdapat lima tahapan yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluate*. Tahapan model ADDIE dapat digambarkan yakni sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Kerangka Model ADDIE (Rusdi, 2018).



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan ADDIE Menurut (Rusdi, 2018).



3.2.1 *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal atau dasar untuk membuat suatu produk. Pada analisis terbagi menjadi 3 tahap yakni analisis kebutuhan media, analisis kebutuhan materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Berikut adalah langkah- langkah yang dilakukan dalam tahap analisis:

3.2.1.1 Analisis Kebutuhan Media

Analisis kebutuhan media dalam penelitian ini sebagai pemenuhan tuntutan pembelajaran abad 21 yakni dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa teknologi berkembang sangat cepat. Salah satu dampak perkembangan teknologi yang pesat dengan terciptanya *gadget*. Dampak ini juga sangat terasa di lingkungan sekolah, peserta didik sudah sangat mengenal dan akrab dengan *gadget*. *Gadget* sangat banyak sekali manfaatnya, tetapi peserta didik banyak yang salah mengartikan kegunaan dan manfaat adanya *gadget* bagi kehidupan mereka. *Gadget* tidak hanya dimanfaatkan sebagai hiburan semata, *gadget* bisa dimanfaatkan sebagai media edukasi yang membantu untuk pembelajaran di sekolah.

3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Materi

Analisis kebutuhan materi dalam penelitian ini mengenai karya seni rupa di kelas II Sekolah Dasar dengan Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, merespon dan mengekspresikan pengalaman kesehariannya secara visual dalam karya 2 atau 3 dimensi. Kebutuhan materi mengenai karya seni rupa tersebut dipilih karena pada saat peneliti mengawasi ulangan harian mata pelajaran SBdP materi karya seni rupa di kelas, beberapa peserta didik yang belum memahami materi tersebut dan tidak bisa membedakan karya seni rupa dua dimensi dengan tiga dimensi. Selain itu, peserta didik juga tidak mengetahui mengenai materi unsur- unsur karya seni rupa seperti titik, garis, warna, tekstur, ruang, bidang, bentuk, dan gelap terang. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengenalkan dan membedakan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi

3.2.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik ini berdasarkan teori Jean Piaget bahwa peserta didik usia sekolah dasar yaitu 7-11 tahun masuk dalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret. Anak dalam tahap operasional ditandai dengan perkembangan pemikiran yang sudah mulai rasional dan terorganisir (Malik, 2020).

3.2.2 Design (Desain)

Pada tahap *design* peneliti merancang media pembelajaran *flash card* digital yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Menurut Rusdi ada lima langkah dalam tahap desain, yang pertama adalah menentukan tim pengembang, kedua menentukan sumber daya yang dibutuhkan, ketiga memilih dan menentukan cakupan, keempat menentukan struktur dan urutan materi, dan kelima membuat prototipe produk. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam tahap desain media pembelajaran *flash card* digital yang akan dibuat yakni sebagai berikut:

1. Menentukan Tim Pengembang

Tim pengembang yang utama dalam penelitian ini adalah peneliti dan dua pembimbing yang akan memberikan bimbingan mengenai pengembangan produk. Selain itu, yang akan turut menjadi bagian dalam tim pengembang yaitu validator ahli dan pengguna media (guru dan peserta didik).

2. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan

Dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* digital dibutuhkan beberapa aplikasi/ *website* yang mendukung dalam pembuatan produk.

3. Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur, serta Urutan Materi

Materi yang akan disajikan pada media pembelajaran *flash card* digital mengenai karya seni rupa. Peneliti memilih dan menentukan cakupan, struktur, serta urutan materi dengan cara sebagai berikut:

a. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM). GBPM merupakan petunjuk yang digunakan sebagai pedoman penulis dalam merancang sebuah media. GBPM

dibuat dengan mengacu kepada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi.

b. Menyusun *Storyboard*. Penyusunan *storyboard* dibuat agar memudahkan proses pembuatan bagian demi bagian dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* digital.

c. Menyusun Modul Ajar. Peneliti menyusun modul ajar yang digunakan dalam pembelajaran untuk pengimplementasian media yang sudah dibuat.

4. Membuat Prototipe Produk. Prototipe dibuat bertujuan untuk merancang, membangun, dan merealisasikan konsep yang akan dibuat menjadi produk dan masih membutuhkan perbaikan.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap *development* peneliti akan membuat produk media pembelajaran *flash card* digital, setelah itu dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada saat proses validasi, validator akan menggunakan instrumen yang sudah dibuat sebagai pedoman revisi sehingga nantinya akan menghasilkan media yang layak untuk diuji. Pada tahap pengembangan peneliti melakukan beberapa tahapan, antara lain:

3.2.3.1 Membuat Produk Media Pembelajaran *Flash Card* Digital

Pembuatan produk media pembelajaran *flash card* digital bertujuan untuk merealisasikan rancangan media yang menjadi sebuah produk, mulai dari penentuan desain, merancang media, hingga mempublikasikannya.

3.2.3.2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi merupakan pendidik yang memiliki latar belakang sebagai ahli dalam bidang seni (Astuti et al., 2021). Validasi dilakukan oleh ahli materi dalam aspek kesesuaian media dengan materi karya seni rupa. Hasil dari validasi ahli materi merupakan saran dan komentar yang dijadikan bahan perbaikan mengenai media yang dibuat. Media dapat dikatakan valid apabila hasil validasi dari ahli materi $> 61\%$.

3.2.3.3 Validasi Ahli Media

Ahli media merupakan pendidik yang mempunyai latar belakang sebagai ahli dalam bidang multimedia (Rusdewanti & Gafur, 2014). Hasil dari validasi ahli media

merupakan saran dan komentar yang dijadikan sebagai bahan perbaikan mengenai media yang dibuat. Media dapat dikatakan valid apabila hasil validasi dari ahli media $> 61\%$.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi produk yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan valid, maka produk tersebut akan diujicobakan kepada guru dan peserta didik kelas II pada pembelajaran seni budaya.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi secara sumatif melalui soal evaluasi yang sudah dikerjakan oleh peserta didik dan melakukan evaluasi secara formatif menggunakan proses analisis SWOT berdasarkan kepada hasil data respon yang sudah diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen ahli Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru dan untuk mencari data mengenai respon penggunaan ditujukan kepada guru dan peserta didik kelas II SDN 003 Pagarsih. Secara lengkap partisipan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ahli materi, merupakan pakar yang mempunyai keahlian di bidang seni dan untuk menguji kesesuaian dan kelayakan konten materi yang terdapat dalam media pembelajaran.
2. Ahli media, merupakan pakar yang mempunyai keahlian dalam bidang media pembelajaran untuk menguji dan menilai kelayakan media yang dikembangkan.
3. Guru kelas II di SDN 003 Pagarsih sebagai subjek dalam uji dan analisis lapangan.
4. Peserta didik kelas II di SDN 003 Pagarsih sebagai subjek dalam uji dan analisis lapangan.

3.3.3 Tempat Penelitian

Tempat yang menjadi sasaran penelitian pengembangan media *flash card* digital pada materi karya seni rupa adalah Sekolah Dasar yang berlokasi di wilayah Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Sekolah yang dipilih adalah sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka yakni SDN 003 Pagarsih. Pertimbangan dalam memilih tempat penelitian sekolah tersebut karena dekat dengan tempat tinggal peneliti, ekonomis, dan mudah dijangkau. Selain itu, peneliti pernah bertugas sebagai mahasiswa kampus mengajar di sekolah tersebut.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut (Arikunto, 2011) adalah sebuah alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti dalam melaksanakan kegiatan untuk mengumpulkan data agar suatu penelitian menjadi mudah dan sistematis. Untuk penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode angket kuesioner untuk mengumpulkan data validasi dari ahli media, ahli materi, respon penilaian guru dan peserta didik yang sudah menggunakan media *flash card* digital. Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi, dan angket. Instrumen- instrumen tersebut yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian

No	Tujuan Penelitian	Tahap Pengembangan	Instrumen	Pengolahan Data	Sumber Data
1.	Mendeskripsikan desain media pembelajaran <i>flash card</i> digital pada materi karya seni rupa kelas II SD	<i>Analysis</i>	Wawancara	Deskriptif	Guru
		<i>Design</i>	Tabel catatan perbaikan	Naratif	Tim Pengembang

2.	Mendeskripsikan uji kelayakan media pembelajaran <i>flash card</i> digital materi karya seni rupa Kelas II SD	<i>Development</i>	Angket validasi ahli materi dan ahli media	Skala Likert	Ahli media dan ahli materi.
4.	Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran <i>flash card</i> digital materi karya seni rupa kelas II SD	<i>Implementation</i>	Angket respon pengguna	Naratif	Guru dan peserta didik
		<i>Evaluation</i>	Evaluasi secara sumatif menggunakan hasil soal evaluasi dan evaluasi secara formatif menggunakan analisis SWOT.	Deskriptif	Peserta didik dan tim Pengembang

3.4.1 Analysis

Pada tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan media, kebutuhan materi, karakteristik peserta didik. Analisis tersebut akan diuraikan secara lengkap yakni sebagai berikut:

Dalam tahap analisis, peneliti akan melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data awal dari guru. Berikut ini merupakan kisi- kisi wawancara untuk guru:

Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Wawancara Untuk Guru

Aspek yang ingin diketahui	Indikator	Item Pertanyaan Wawancara	No Item
Metode pembelajaran dan kebutuhan materi karya seni rupa	Metode pembelajaran seni Rupa materi karya seni rupa	Berdasarkan pengalaman Ibu mengajarkan materi karya seni rupa, metode apa saja yang pernah digunakan?	1
		Apakah peserta didik sudah mampu memahami materi karya seni rupa dengan mudah melalui metode yang Ibu gunakan?	2
		Dalam menyampaikan materi pembelajaran karya seni rupa apakah Ibu pernah mengalami kesulitan?	3
		Apakah Ibu pernah memakai media pembelajaran berbasis digital dalam mengajarkan materi karya seni rupa?	4
Karakteristik peserta didik	Pemahaman peserta didik mengenai materi karya seni rupa ditinjau dari persepsi guru.	Apakah peserta didik mudah memahami materi karya seni rupa?	5
		Apakah peserta didik sudah memiliki hasil belajar yang memuaskan mengenai materi karya seni rupa?	6
		Pada pembelajaran karya seni	7

		rupa apakah peserta didik mempunyai antusias yang tinggi?	
Kebutuhan pengembangan media pembelajaran <i>flash card</i> digital	Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan materi karya seni rupa	Dalam mengajarkan materi karya seni rupa apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran?	8
		Apakah media pembelajaran yang digunakan mampu membantu peserta didik untuk memahami materi karya seni rupa?	9
		Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i> digital dalam pembelajaran materi karya seni rupa?	10
	Persetujuan pengembangan media pembelajaran pada materi karya seni rupa	Apakah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran <i>flash card</i> dalam membelajarkan materi karya seni rupa?	11

Sumber: Diadaptasi dari (Ardianti, 2023).

Kegiatan wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan data dan bahan yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *flash card* digital. Setelah itu, peneliti melakukan analisis materi yang dilakukan dengan cara menganalisis kurikulum yang pakai di sekolah tempat penelitian. Kemudian yang terakhir peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis yang sudah dilakukan diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* digital.

3.4.2 Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap kedua yaitu tahap desain, peneliti akan melakukan desain pada media yang dikembangkan yaitu *flash card* digital. Instrumen yang akan digunakan pada tahap desain adalah tabel catatan perbaikan berdasarkan kepada komentar dan saran yang diberikan oleh tim pengembang. Berikut ini merupakan contoh tabel perbaikan terkait desain produk media pembelajaran *flash card* digital yang sudah dirancang:

Tabel 3. 3 Tabel Catatan Perbaikan

No.	Perbaikan	Keterangan
1.		
2.		
3.		

3.4.3 Tahap *Development*

A. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi dalam media pembelajaran *flash card* digital yang diisi oleh validator ahli materi Seni Rupa menggunakan skor 1-4. Berikut ini merupakan tabel kisi- kisi angket instrumen validasi ahli materi:

Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	No Item
Isi/ Materi	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	2
		Urutan penyajian materi	3
	Keakuratan Materi	Materi pengertian karya seni rupa sudah tepat dan sesuai	4

		Materi unsur seni rupa sudah tepat dan sesuai	5
		Materi bentuk karya seni rupa sudah sesuai	6
		Ketepatan gambar unsur- unsur seni rupa	7
		Ketepatan gambar contoh bentuk karya seni rupa (2 dimensi dan 3 dimensi)	8
		Keakuratan audio dengan materi	9
	Kejelasan Materi	Kesesuaian materi berdasarkan Capaian Pembelajaran	10
		Kejelasan gambar yang disajikan pada materi.	11
		Kelengkapan isi materi.	12
Kelayakan Penyajian Materi	Konsistensi sistematika sajian pada materi karya seni rupa dalam <i>flash card</i> digital	Materi karya seni rupa pada sub materi dalam <i>flash card</i> digital disajikan menggunakan sistematika sajian yang konsisten	13
	Keruntutan konsep pada materi karya seni rupa dalam <i>flash card</i> digital	Materi karya seni rupa dalam <i>flash card</i> digital disajikan dengan runtut mulai dari mudah hingga yang sulit.	14
	Media pembelajaran <i>flash card</i> digital melibatkan partisipasi peserta didik	Penyajian materi karya seni rupa dalam <i>flash card</i> digital disajikan dengan interaktif sehingga dapat melibatkan partisipasi peserta didik	15

	Bahasa dalam media pembelajaran <i>flash card</i> digital lugas	Media pembelajaran <i>flash card</i> digital materi karya seni rupa menggunakan kalimat yang tepat dan efektif	16
	Bahasa dalam media pembelajaran <i>flash card</i> digital	Media pembelajaran <i>flash card</i> digital materi karya seni rupa menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	17
	komunikatif	Media pembelajaran <i>flash card</i> digital mater karya seni rupa menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan miskonsepsi	18
		Media pembelajaran <i>flash card</i> digital materi karya seni rupa menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	19
	Bahasa dalam media pembelajaran <i>flash card</i> digital materi karya seni rupa sesuai dengan kaidah bahasa	Media pembelajaran <i>flash card</i> digital materi karya seni rupa menggunakan ejaan yang tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa	

Sumber: (BSNP, 2017).

B. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dalam media pembelajaran *flash card* digital yang diisi oleh validator ahli media

pembelajaran menggunakan skor 1-4. Berikut ini merupakan tabel kisi- kisi angket instrumen validasi ahli media:

Tabel 3. 5 Kisi- Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	No Item
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	1
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi	2
		Memudahkan proses pembelajaran	3
		Media bisa digunakan kapan dan dimana saja	4
	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	5
		Ukuran huruf sesuai	6
		Komposisi warna huruf	7
		Kesesuaian jenis tipografi	8
Kualitas Desain	Desain Media	Komposisi warna	9
		Kesesuaian ilustrasi gambar	10
		Kualitas Audio	11
		Komposisi warna pada ilustrasi	12
		Keseimbangan tata letak, teks, dan gambar	13

Sumber: (BSNP, 2017).

3.4.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

A. Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui respon guru sebagai pengguna media pembelajaran yang sudah dibuat menggunakan skor 1-4. Lembar angket yang diisi oleh guru dengan aspek- aspek sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi- Kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	No Item
Isi/ Materi	Ketepatan	Ketepatan materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Urutan penyajian materi sesuai	2
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	3
	Kelengkapan	Kejelasan contoh atau gambar yang diberikan pada materi	4
		Kejelasan audio pada media pembelajaran	5
Kualitas Media	Minat/ Perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik	6
		Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan
	Fleksibilitas penggunaan		8
	Memudahkan dalam pembelajaran		9
	Kualitas tampilan	Media interaktif menarik digunakan	10

Sumber: (BSNP, 2017).

B. Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran yang sudah dibuat menggunakan skor 1-4. Lembar angket yang diisi oleh peserta didik dengan aspek- aspek sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kisi- Kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Item Pernyataan	No Item
Materi	Materi dalam <i>flash card</i> sesuai dengan contoh bentuk karya seni rupa	1

	Gambar dalam <i>flash card</i> sesuai dengan contoh bentuk karya seni rupa	2
	Gambar dalam <i>flash card</i> sesuai dengan unsur- unsur seni rupa	3
	Media <i>flash card</i> membuat saya ingin mengetahui lebih dalam mengenai materi karya seni rupa	4
	Kemudahan memahami materi	5
	Kebermanfaatan materi	6
Kebahasaan	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh saya	7
	Audio yang ada dalam <i>flash card</i> jelas dan mudah dipahami	8
Media	Tampilan <i>flash card</i> menarik	9
	Tulisan mudah terbaca	10
	Warna dalam <i>flash card</i> menarik	11
	Media <i>flash card</i> memotivasi peserta didik	12
	Media <i>flash card</i> bermanfaat untuk pembelajaran	13

Sumber: (BSNP, 2017).

3.4.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini adalah tahap terakhir dari model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi secara sumatif menggunakan soal evaluasi yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Soal evaluasi bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi karya seni rupa setelah menggunakan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa. Selain itu, peneliti menggunakan evaluasi secara formatif dengan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) berdasar kepada data hasil respon yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilaksanakan bertujuan untuk mengolah data yang sudah didapatkan dari penilaian validator ahli serta respon guru dan peserta didik mengenai *flash card* digital materi karya seni rupa yang sudah dilaksanakan oleh

peneliti. Tujuan dilakukan analisis data adalah untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan yang sudah diajukan pada saat penelitian. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif. Untuk menguji kelayakan peneliti menggunakan alat angket yaitu *Skala Likert*. Setelah itu peneliti melakukan analisis dengan perhitungan presentase rata-rata pada setiap angket. Setelah itu peneliti menjumlahkan skor yang didapatkan pada setiap angket lalu diubah menjadi bentuk presentase dengan cara membagi skor ideal dari setiap angket. Berikut ini merupakan data yang digunakan pada penelitian ini:

1. Data Analisis dan Perancangan

Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kemudian diuraikan kedalam bentuk deskripsi.

2. Data Penilaian Kualitas dari Validator Ahli dan Pengguna

a. Nilai kategori, yakni SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang)

b. Skor dari penilaian kategori, yakni SB = 4, B = 3, K = 2, SK = 1

Data untuk penelitian ini diperoleh melalui wawancara dan angket. Peneliti menggunakan angket yang sudah disusun berdasarkan pedoman penskoran skala likert dengan skala 1-4. Skala likert digunakan untuk mengukur persepsi, pendapat, atau sikap kelompok maupun individu mengenai fenomena sosial (Sugiyono, 2019b). Panduan skala ini diperoleh dari lembar instrumen yang sudah diisi oleh validator ahli materi dan ahli media serta respon (guru dan peserta didik). Panduan kategori skor dalam angket berdasarkan skala likert (Sugiyono, 2019b) yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Kurang Baik
1.	1	Sangat Kurang

Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil angket dianalisis dan diolah melalui perhitungan presentase dari setiap bagian angket, dengan rumus sebagai berikut:

$$Ps = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ps = Presentase skor

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

n = Skor maksimal

Selanjutnya hasil angka yang sudah didapatkan dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan berpedoman kepada kriteria Interpretasi Skor (Pranatawijaya et al., 2019). Berikut ini adalah panduan kriteria interpretasi skor yang dituangkan dalam tabel:

Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Skor

Skor	Kategori
0 - 19,9 %	Tidak Layak
20 – 39 %	Kurang Layak
40 – 59,9 %	Cukup Layak
60 – 79,9 %	Layak
80 – 100 %	Sangat Layak

3.6 Penyajian Data

Penelitian ini disajikan dengan bentuk deskriptif kualitatif yang didapatkan melalui teknik wawancara dan angket. Data ini diperoleh dari pengolahan menggunakan rumus dari skor angket/ wawancara, kemudian diperoleh hasil akumulasi angka dan dijadikan skor presentase. Skor presentase diubah menjadi data kualitatif yang mengacu pada kriteria interpretasi skor, dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak.

3.7 Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan. Penarikan kesimpulan ini merupakan hasil kelayakan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa.