

BAB III

METODE PENELITIAN

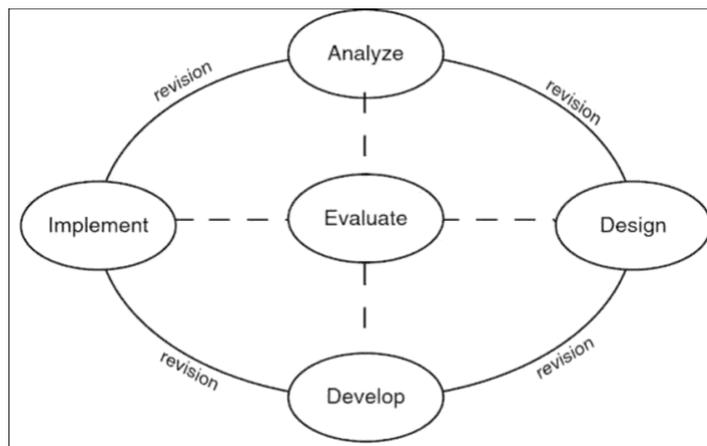
3.1 Metode Penelitian

Pendekatan *Research and Development* (R&D) merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. *Research and development* (R&D) adalah rangkaian prosedur atau kegiatan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan, menurut Depdiknas (2008). Produk yang dapat dibuat meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.

Tujuan penelitian ini adalah menyediakan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan dalam penelitian ini. Model ADDIE adalah pendekatan metodis untuk pengembangan produk untuk penciptaan sumber daya pendidikan dan pembelajaran (Branch, 2009).

Model ADDIE dipilih oleh peneliti karena model ini telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital (metode pengajaran maupun permainan) (Nuryadin dkk., 2022), dan saling terkait pada setiap tahapannya, sehingga tidak mungkin mengadopsi model ADDIE secara sembarangan. Oleh sebab itu, tidak mungkin untuk memutuskan tahap mana yang harus didahulukan. Sejalan dengan hal tersebut, Candra & Azmi (2022), menjelaskan bahwa hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah yang akan dilalui selalu mengacu dan sistematis.

Ada lima langkah dalam tahapan model ADDIE, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Gambar 3.1 mengilustrasikan langkah-langkah yang terlibat dalam penerapan paradigma ADDIE, sebagai berikut:



Gambar 3.1

Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Gambar 3.1 di atas menampilkan tahapan dari model ADDIE. Adapun penjelasan dari setiap langkah model ADDIE (Nuryadin, dkk., 2021) sebagai berikut:

1) *Analysis*

Di dalam langkah ini peneliti mengkaji kebutuhan sumber belajar yang digunakan pada tahap ini. Dalam rangka pengumpulan informasi untuk penelitian, peneliti menggunakan wawancara SDN Bantargedang, observasi, dan analisis dokumen.

2) *Design*

Peneliti membuat desain produk pada tahap ini yang akan diproduksi sesuai dengan apa yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Peneliti menciptakan ide untuk konten dengan merancang konsep materi yang akan disampaikan, penyajian, kebahasaan, serta penyajian yang ada seperti konten video yang akan digunakan beserta pertanyaan yang akan disisipkan dalam video yang akan ditayangkan.

3) *Development*

Di dalam tahap ini peneliti mulai membuat media pembelajaran sila-sila Pancasila kemudian mengujinya dengan para ahli di bidang media, pedagogik, dan ahli materi untuk mengidentifikasi kekurangan. Para ahli dalam tahap validasi dikenal sebagai validator. Media pembelajaran tersebut kemudian diperbaiki oleh para peneliti dengan menggunakan saran dari para ahli.

4) *Implementation*

Di dalam tahap ini peneliti menguji produk yang diperbaiki sesuai dengan rekomendasi yang dibuat oleh para ahli dalam prosedur sebelumnya yang telah dilaksanakan. Kelas IV SDN Bantargedang dan kelas IV SDN 2 Awipari merupakan dua sekolah tempat pelaksanaan penelitian dilakukan. Tujuan implementasi ini adalah untuk mengevaluasi keberlakuan media yang telah peneliti buat.

5) *Evaluation*

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini dapat digunakan untuk menilai kualitas produk akhir baik sebelum maupun sesudah implementasi, bukan hanya pada kesimpulan. Hal ini dapat dilihat dengan melihat temuan validasi ahli dan hasil angket respon siswa untuk menilai kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dibuat.

3.2 Desain Penelitian

3.2.1 Jenis Penelitian

Untuk menciptakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pada mata bidang pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu produk yang dapat diciptakan melalui penelitian. Untuk membantu guru mengungkapkan suatu konsep sila-sila Pancasila selama proses pembelajaran, maka peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada topik sila-sila pancasila.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Lokasi kegiatan penelitian terdapat di dua sekolah yang terletak di Kota Tasikmalaya, yakni SDN Bantargedang dan SDN 2 Awipari kecamatan Cibeureum Kota Tasikmalaya Jawa Barat tahun ajaran 2022/2023 dengan mengikutsertakan kelas IV dan guru kelas IV dalam kegiatan pelaksanaan pembelajarannya. Kedua lokasi tersebut memiliki perbedaan, SDN Bantargedang terletak di kawasan desa, dan di SDN 2 Awipari terletak di kawasan kota yang tidak terlalu menjorok ke daerah desa. Kedua lokasi penelitian tersebut memiliki perbedaan dari segi kawasan meskipun satu Kecamatan.

3.2.3 Sumber Data dan Partisipan

Di dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan ahli pedagogik (guru), ahli materi, ahli media, siswa, dan makalah pendukung sebagai sumber data. Peneliti mengumpulkan informasi dari item-item penelitian yang telah ditentukan, antara lain penggunaan media Edpuzzle di dalam kelas dan validasi produk dari dosen Universitas Pendidikan Indonesia dan guru SDN Bantargedang yang merupakan ahli pedagogik, ahli materi, dan ahli media. Untuk menilai kondisi lingkungan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Edpuzzle, 51 siswa dari kelas IV SDN Bantargedang dan kelas IV SDN 2 Awipari menjadi sumber data. Peneliti juga akan melihat dokumen pendukung yang dapat membantu studi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Wawancara, observasi, analisis dokumen, dan angket (dengan validasi ahli dan angket respon siswa) adalah empat metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Peneliti akan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti untuk penelitian dan pembuatan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan beberapa teknik ini. Berikut ini memberikan penjelasan yang relevan tentang bagaimana peneliti mengumpulkan data:

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah percakapan tatap muka antara dua orang atau lebih untuk mengumpulkan informasi (Yudhaningrum dkk., 2021). Peneliti mewawancarai untuk lebih memahami tentang media alat ajar yang digunakan untuk mengajarkan materi sila-sila Pancasila. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dengan guru untuk mengumpulkan data ini yang merupakan guru kelas IV SDN Bantargedang.

3.3.2 Observasi

Proses menyaksikan suatu keadaan tertentu, mencatat informasi, dan kemudian mengumpulkan informasi pengetahuan yang telah dikumpulkan dikenal sebagai observasi (Ni'matuzahroh, 2019). Peneliti mengamati tuntutan ditempatkan pada guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Peneliti mengamati beberapa

faktor, antara lain kondisi lingkungan sekolah, siswa, bahan ajar dan media pembelajaran, serta proses pembelajaran PKn siswa, untuk mengumpulkan informasi tersebut.

3.3.3 Analisis Dokumen

Menurut Pambudi dkk (2018) pencarian informasi tentang objek atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, agenda, dan lain-lain dikenal dengan istilah dokumentasi. Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen, seperti kurikulum 2013, silabus, bahan ajar sila-sila pancasila, media pembelajaran PKn, media pembelajaran sila-sila pancasila, dan dokumentasi penelitian berupa foto atau video selama proses penelitian, untuk mempertanggungjawabkan data yang diperoleh.

3.3.4 Kuesioner (Angket)

Angket adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada partisipan (Sugiyono, 2019). Skala Likert yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini digunakan untuk menilai kepraktisan produk yang dibuat. Kuesioner ini dibagikan kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan produk dan kepada siswa untuk mengetahui pendapatnya terhadap media yang telah dikembangkan.

3.4 Instrumen Penelitian

Data atau informasi dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian. Wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket (dengan validasi ahli dan respon siswa) adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Setiap alat dalam penelitian ini diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan penelitian. Instrumen penelitian dijelaskan pada tabel 3.1, sebagai berikut:

Tabel 3.1

Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Sumber	Digunakan pada saat
1.	Lembar Wawancara	Guru Kelas IV SDN Bantargedang	Studi Pendahuluan
2.	Lembar Observasi	Proses pelaksanaan pembelajaran	Studi Pendahuluan
3.	Analisis Dokumen	Dokumen yang berada di sekolah	Studi Pendahuluan

4.	Angket Lembar Validasi Ahli Materi	Ahli Materi	Uji Validitas Produk
5.	Angket lembar Validasi Ahli Media	Ahli Media	Uji Validitas Produk
6.	Angket Lembar Validasi Ahli Pedagogik	Ahli Pedagogik	Uji Validitas Produk
7.	Angket Respon Siswa	Siswa	Uji Coba Produk

Tabel 3.1 penjelasan tentang instrumen penelitian. Setiap narasumber akan mendapatkan instrumen penelitian sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya. Berikut penjelasan masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

3.4.1 Lembar Wawancara Guru

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Bantargedang dengan menggunakan lembar wawancara guru sebagai pedoman. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang komprehensif tentang materi pembelajaran yang digunakan di kelas. Wawancara dilakukan sebelum pembuatan media pembelajaran dengan maksud untuk mengetahui bagaimana kondisi media pembelajaran di sekolah khususnya pada materi sila-sila pancasila sebagai bahan pertimbangan peneliti saat membuat media pembelajaran. Tabel 3.2 mencantumkan kisi-kisi lembar wawancara yang digunakan oleh para peneliti.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Butir Soal
1.	Perangkat Pembelajaran (Sidharta, 2005)	1. Jenis-jenis perangkat pembelajaran yang digunakan	1
		2. Kondisi perangkat pembelajaran yang digunakan	2
2.	Pembelajaran PKn Sila-Sila Pancasila di Kelas IV SD (Arifin, 2013)	1. Proses pembelajaran sila-sila Pancasila	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14
		2. Kesulitan yang dialami ketika mengajarkan materi sila-sila Pancasila	13

3.	Karakteristik Siswa Kelas IV SD (Nurrita, 2018)	1. Karakteristik siswa	3
		2. Keaktifan siswa di dalam kelas	4
		3. Aktivitas sehari-hari siswa	5
4.	Komponen Media Pembelajaran (Arifin, 2013)	1. Komponen media pembelajaran	15
		2. Kesesuaian dengan KI/KD	16
		3. Kesesuaian dengan substansi materi	17
5.	Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i> (Nurseto, 2012)	1. Penggunaan <i>Edpuzzle</i>	18, 19, 20

(Sumber: Sungkono, 2012) dimodifikasi

Tabel 3.2 merupakan kisi formulir wawancara guru ditampilkan. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dapat digunakan untuk mengkaji kebutuhan media pembelajaran di kelas dan menjadi inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran.

3.4.2 Pedoman Observasi

Peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai pedoman dalam melakukan observasi di lokasi penelitian. SDN Bantargedang, khususnya kelas IV SD, dijadikan tempat penelitian dan tempat observasi. Tabel 3.3 memuat kisi-kisi pedoman observasi pengamatan berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Butir Soal
1.	Lingkungan Sekolah	1. Lingkungan aktivitas siswa (Rohani, 2020)	1
		2. Kebudayaan siswa (Rohani, 2020), (Kusnoto, 2017)	2
2.	Media Pembelajaran PKn	1. Kondisi Media Pembelajaran PKn (Rohani, 2020)	8
		2. Kondisi media pembelajaran sila-sila Pancasila (Sidharta, 2005)	7

3. Proses Pembelajaran	1. Pemahaman siswa (Nurrita, 2018)	3
	2. Minat belajar (Nurrita, 2018)	5
	3. Keaktifan siswa (Sanjaya, 2014)	4
	4. Pemanfaatan media pembelajaran (Nurseto, 2012)	6

(Sumber: Sungkono, 2012) dimodifikasi

Tabel 3.3 menyediakan kisi-kis untuk observasi. Informasi yang dikumpulkan dari temuan observasi ini akan dimanfaatkan untuk mempelajari lebih lanjut tentang kebutuhan media pembelajaran, guru, dan kegiatan siswa.

3.4.3 Pedoman Analisis Dokumen

Selain melakukan wawancara dan observasi, peneliti menggunakan analisis dokumen untuk mendapatkan data. Dokumen-dokumen berikut dikumpulkan oleh para peneliti:

1. Kurikulum PKn Kelas IV Sekolah Dasar
2. Buku PKn kelas IV Sekolah Dasar
3. Media Pembelajaran PKn

3.4.4 Angket Lembar Validasi

Untuk memvalidasi materi pembelajaran yang telah dibuat dan dihasilkan, ahli diberikan lembar validasi angket. Untuk menentukan layak atau tidaknya produk yang dikembangkan, para ahli mengisi lembar validasi. Ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik adalah validator yang berkontribusi dalam penyelesaian lembar validasi ini. Kisi lembar validasi ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi

No.	Sumber Data	Aspek yang Diamati	No. Butir
1.	Ahli Materi	1. Kelayakan isi materi (Arifin, 2013)	1, 2, 3, 4, 5
		2. Kemampuan penyelesaian masalah (Arifin, 2013)	6, 7, 8
2.	Ahli Pedagogik	1. Konsep materi sila-sila Pancasila (Arifin, 2013)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
		2. Bahasa (Mayer, 2021)	11, 12
		3. Penggunaan media	9, 10, 13, 14

		pembelajaran (Nurseto, 2012)	<i>Edpuzzle</i>	
3.	Ahli Media	1. Komponen media pembelajaran <i>Edpuzzle</i> (Mayer, 2021)		1, 2, 3, 4, 5
		2. Bahasa (Mayer, 2021)		6
		3. Penyajian media pembelajaran <i>Edpuzzle</i> (Rohani, 2020)		7, 8, 9, 10, 11
		4. Penggunaan pembelajaran (Nurseto, 2012)	media <i>Edpuzzle</i>	12, 13

(Sumber: Sungkono, 2012) dimodifikasi

Tabel 3.4 menyajikan kisi-kisi untuk validasi ahli. Berikut adalah angket yang digunakan untuk validasi media pembelajaran yang dibuat.

Tabel 3.5

Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Rekomendasi
		SB	B	C	K	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI					
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD					
3.	Media pembelajaran edpuzzle membuat materi pembelajaran simbol dan sila-sila Pancasila					
4.	Materi disajikan secara lengkap					
5.	Materi disajikan dengan jelas, rinci, dan terurut					
6.	Contoh soal yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami konsep simbol dan sila-sila Pancasila					
7.	Soal latihan yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami konsep simbol dan sila-sila Pancasila					
8.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan					

Tabel 3.6
Angket Validasi Ahli Pedagogik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Rekomendasi
		SB	B	C	K	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI					
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD					
3.	Konsep materi sesuai dengan materi simbol dan sila-sila Pancasila					
4.	Contoh soal sesuai dengan materi yang disediakan					
5.	Soal latihan sesuai dengan indicator					
6.	Materi disajikan secara mendalam dan menyeluruh					
7.	Materi yang disajikan terurut dengan baik					
8.	Materi yang disajikan dapat dimengerti dengan jelas					
9.	Media pembelajaran edpuzzle menarik untuk pembelajaran					
10.	Kombinasi warna, tulisan, dan gambar dapat menarik perhatian siswa					
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa anak					
13.	Media pembelajaran edpuzzle mudah digunakan untuk pembelajaran					
14.	Media pembelajaran edpuzzle mudah diakses untuk pembelajaran					

Tabel 3.7
Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Rekomendasi
		SB	B	C	K	
1.	Pemilihan kata-kata dan gambar yang disajikan secara berdekatan (Prinsip kesinambungan spasial)					

2.	Suara yang diucapkan dapat menarik perhatian siswa (Prinsip suara)
3.	Gambar beserta kata-kata yang disajikan dalam waktu bersamaan (Prinsip kesinambungan waktu)
4.	Disajikan dengan kata-kata dan gambar, daripada kata-kata saja (Prinsip Multimedia)
5.	Menguji diri sendiri dengan diberikan soal latihan (Prinsip kegiatan generatif)
6.	Menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami (Prinsip personalisasi)
7.	Materi sesuai dengan KI/KD
8.	Materi dan soal latihan sesuai dengan indicator
9.	Materi yang disajikan lengkap
10.	Materi dijelaskan secara berurutan dan sistematis
11.	Contoh dan latihan soal sesuai dengan materi
12.	Media pembelajaran edpuzzle mudah digunakan
13.	Media pembelajaran edpuzzle bisa digunakan dimana dan kapan saja

3.4.5 Angket Respon Siswa

Tabel 3.8

Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Sumber Data	Aspek yang Diamati	Butir Soal
1.	Siswa	1. Penggunaan Media Pembelajaran (Nurseto, 2012)	1, 2, 3
		2. Sajian Materi (Arifin, 2013)	4
		3. Manfaat Media Pembelajaran Edpuzzle (Nurseto, 2012)	5, 6, 7, 8, 9, 10

Kisi-kisi respon siswa ditunjukkan pada Tabel 3.8. Peneliti akan menggunakan data dari angket respon siswa sebagai alat evaluasi terhadap media pembelajaran yang dibuat. Tabel 3.9 menunjukkan angket jawaban siswa sebagai berikut:

Tabel 3.9
Angket Respon Siswa

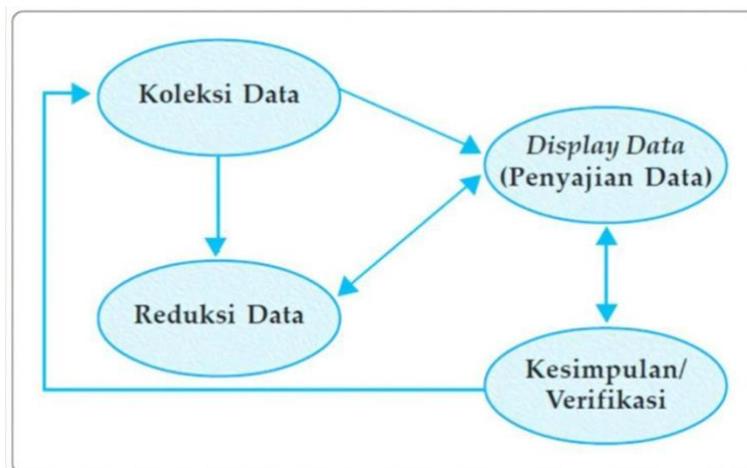
No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran edpuzzle mudah diakses untuk pembelajaran				
2.	Media pembelajaran edpuzzle mudah digunakan untuk pembelajaran				
3.	Teks dalam media pembelajaran edpuzzle terbaca dengan jelas				
4.	Materi yang disajikan dalam media edpuzzle mudah dipahami				
5.	Media pembelajaran edpuzzle menggunakan bahasa yang baik dan benar				
6.	Media pembelajaran edpuzzle menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				
7.	Animasi dalam media pembelajaran edpuzzle menarik perhatian				
8.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran edpuzzle menambah pengetahuan saya				
9.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran edpuzzle membuat belajar menjadi menyenangkan				
10.	Belajar menggunakan media pembelajaran edpuzzle membuat motivasi belajar saya meningkat				

3.5 Teknik Analisis Data

Melalui wawancara, observasi, analisis dokumen, dan angket yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, teknik analisis data digunakan untuk memperoleh media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada mata pelajaran sila-sila Pancasila yang sesuai dengan kebutuhan dan validitas media pembelajaran.

3.5.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Peneliti mengumpulkan data kualitatif untuk penelitian ini dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Menurut Miles & Huberman (1992) (dalam Sugiyono, 2019) menggambarkan langkah-langkah yang terlibat dalam analisis data kualitatif, yang dapat dilihat pada Gambar 3.2 dan mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.2

Proses Analisis Data Kualitatif

Prosedur analisis data kualitatif ditunjukkan pada Gambar 3.2. Berikut rincian setiap tahapan analisis data kualitatif:

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Untuk membuat ringkasan dari data yang dikumpulkan, informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara, observasi, analisis dokumen, dan pendapat ahli akan dipilih berdasarkan kebutuhan. Informasi yang dipilih dapat memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data.

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Apabila data yang telah diseleksi telah disusun. Informasi yang dikumpulkan dapat digunakan oleh peneliti untuk membuat kesimpulan.

3) Penarikan Kesimpulan/ verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Hasil akhir dari analisis data kualitatif adalah data yang telah mengalami proses reduksi dan penyajian data. Temuan akhir dari data kualitatif sampai pada kesimpulan bahwa kelas IV sekolah dasar berhasil mengimplementasikan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada mata pelajaran sila-sila Pancasila.

3.5.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Di dalam penelitian ini, informasi yang bersifat kuantitatif dikumpulkan melalui hasil validasi ahli serta respon siswa terhadap produk yang akan dihasilkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan metode pengolahan data menggunakan skala Likert untuk validasi siswa dan ahli. Hal tersebut digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Data yang terkumpul

selanjutnya diolah dengan menggunakan statistik deskriptif berbasis persentase. Hasil presentase kemudian disesuaikan dalam tabel yang telah dirancang. Jika kriterianya realistis dan dapat diterapkan, begitu pula sebaliknya. Berikut penjelasan mengenai kevalidan dan kepraktisan dari data kuantitatif akan dijelaskan sebagai berikut:

3.5.2.1 Analisis Kevalidan

Peneliti menggunakan validitas konstruksi ketika melakukan analisis validitas. Menurut Sugiyono (2019) konsultasi dilakukan kepada para ahli termasuk pada uji validitas konstruksi. Masing-masing validator—ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media melakukan validasi. Selain itu, peneliti menggunakan skala Likert dengan kriteria sebagai validitas dengan skor kriteria ketika melakukan analisis validitas yang dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 3.10

Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

(Sumber: Sugiyono, 2019) dimodifikasi

Tabel 3.10 menjelaskan empat kriteria penilaian validitas konstruk yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Apabila ingin mengukur validitas, dapat menggunakan perhitungan berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.11

Kriteria Validitas

Presentase	Kriteria
00 - 40,99	Tidak Layak
50 - 69,99	Cukup Layak
70 - 84,99	Layak
85 – 100	Sangat Layak

(Sumber: Parsianti, dkk., 2020) dimodifikasi

3.5.2.2 Analisis Kepraktisan

Survei respon siswa digunakan untuk uji kepraktisan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada muatan sila-sila Pancasila. Angket respon siswa yang diberikan kepada siswa merupakan bagian dari peluncuran media pembelajaran yang dibuat adalah tempat asal data untuk studi kepraktisan.

Percobaan dua tahap dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, uji coba tahap pertama dilakukan di kelas IV SDN Bantargedang. Selain itu, SDN 2 Awipari melakukan uji coba kedua dengan total 26 siswa.

Kriteria berikut digunakan dalam skala Likert mengenai angket respons siswa untuk menilai respons praktis:

Tabel 3.12

Kriteria Pemberian Skor Jawaban Kepraktisan

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Sigoyono, 2019)

Tabel 3.12 menunjukkan keterangan untuk menilai tanggapan praktis, termasuk sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Peneliti menerapkan teknik yang sama yang digunakan untuk menentukan validitas untuk mengukur nilai kepraktisan siswa.:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah menghitung nilai kepraktisan, maka kelompokkan hasil tersebut pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.13

Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kriteria
00 - 40,99	Tidak Praktis
50 - 69,99	Cukup Praktis
70 - 84,99	Praktis
85 – 100	Sangat Praktis

(Sumber: Parsianti, dkk., 2020) dimodifikasi