

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Research and Development merupakan penelitian yang menggunakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu inovasi produk baru berupa media pembelajaran dan menyempurnakan produk yang sudah ada.

Metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui penelitian masalah pendidikan dapat dicari solusi nya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pendidikan yang lebih inovatif, salah satunya yaitu penelitian *Research and Development* (R&D) (Okpatrioka,2023).

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan skema desain pembelajaran model ADDIE. Model ADDIE adalah merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Tahapannya harus sesuai dengan prosedur pertama dari terdiri dari beberapa tahapan pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implement* dan *Evaluate* (Sugihartini,dkk, 2018).

Jika melihat berbagai literatur yang menjelaskan tentang ADDIE, memiliki tahapan dalam setiap aktivitas yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru mampu menentukan instruksi yang bisa menutupi kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran. Model ADDIE tidak tepat dilakukan jika digunakan karena kekurangan pengetahuan dan keterampilan, sehingga harus mengusulkan opsi pengajaran yang lain. Selama pengajaran peserta didik ketika analisis rangkuman disampaikan, biasanya ada dua hal yang terjadi. Pertama, peserta didik meminta untuk merubah analisis. Kedua, peserta didik merasa puas. Jika peserta didik meminta perubahan, ulangi tahapan analisis atau bagian yang sesuai dari analisis dan mempersiapkan revisi dokumen analisis rangkuman (Branch, 2009).

Tahap analisis merupakan proses kognitif yang akan dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan mengidentifikasi tujuan pembelajarannya. Kita harus melakukan beberapa aktivitas, yang meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara untuk mengetahui keadaan sekolah yang dilakukan pada pendidik. Pada tahap ini juga dilakukan analisis tentang media kartu *Truth Or Dare* yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dilakukan dengan cara mengetahui kartu *Truth Or Dare* seperti apa yang disukai oleh peserta didik dan membantu pendidik dalam mengajar.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan cara memperhatikan karakteristik kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka Belajar yang digunakan. Ini dilakukan agar perkembangan dapat sesuai dengan muatan kurikulum yang berlaku sekarang. Setelah itu peneliti menentukan capaian Pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), kemudian menyusunnya dalam bentuk kartu *truth or dare*. Analisis materi diperlukan untuk memilih materi yang relevan untuk diajarkan pada peserta didik. Pemilihan materi dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian konsep dengan materi yang diajar. Selanjutnya materi dirinci dan disusun secara sistematis di dalam kartu *truth or dare*.

2. Perancangan (*Design*)

Langkah desain ini untuk memverifikasi kemauan pembelajaran dan metode ujian yang tepat. Dalam penyelesaian dari tahap desain ini, guru harus mampu menyiapkan sebuah set fungsi yang spesifik untuk menutup batas kekosongan pelaksanaan pembelajaran untuk kekurangan pengetahuan dan keterampilan. Tahap desain ini menetapkan “garis pantauan” untuk progres tahap ADDIE selanjutnya. Garis Pantauan mengarah pada garis bayangan dari mata kepada persepsi objek. Sebagai contoh dari konsep Garis Pantauan dalam komunikasi dimana transmitter dan receiver antena dalam kontak visual satu sama lain. Maksudnya untuk guru agar ada ikatan antara guru untuk melihat peserta didik. Guru harus berpandangan pada garis yang dilihat oleh peserta didik sehingga peserta didik merasakan melihat ikatan pandangan yang sama dengan guru. Garis pandang ini menghadirkan sebuah pendekatan praktik untuk memelihara kesejajaran kebutuhan, tujuan, maksud, objektif, strategi dan penilaian melalui proses ADDIE (Branch, 2009).

Pembelajaran dapat dibagi menjadi empat tahap desain yang saling terkait untuk memastikan proses pembelajaran yang efektif dan terstruktur. Tahap pertama adalah menyusun tes kriteria, yang berfungsi sebagai langkah awal untuk mengetahui kemampuan dasar atau tingkat pengetahuan awal peserta didik. Tes ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang digunakan setelah implementasi kegiatan pembelajaran untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Tahap kedua adalah memilih media pembelajaran

yang sesuai, yang harus mempertimbangkan materi yang akan disampaikan serta karakteristik peserta didik. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa. Tahap ketiga adalah pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, yang harus disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Penyajian materi yang sesuai dengan media yang dipilih akan memaksimalkan pemahaman peserta didik. Tahap terakhir adalah mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang, yang bertujuan untuk menguji kelancaran dan efektivitas pembelajaran sebelum diterapkan secara langsung. Dengan mengikuti langkah-langkah desain ini, diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap *Develop* bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap *Development* ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE (Branch, 2009).

Kegiatan pengembangan (*Develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Validasi media oleh para ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi penggunaan media pembelajaran dari aspek pembelajaran dan komunikasi visual.
- b. Revisi media pembelajaran Berdasarkan komentar atau saran dari ahli/pakar.
- c. Uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan dari media yang telah dikembangkan.
- d. Revisi media berdasarkan hasil uji coba.
- e. Uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan media. Revisi media.

Kegiatan pengembangan (*Development*) media pembelajaran melibatkan serangkaian langkah yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan media yang dikembangkan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah pertama adalah validasi media oleh para ahli/pakar, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi aspek pembelajaran dan komunikasi visual yang baik. Setelah itu, dilakukan revisi media berdasarkan masukan dari para ahli untuk memperbaiki kekurangan yang ada. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas untuk mengukur kepraktisan penggunaan media di lapangan. Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan revisi media untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Akhirnya, dilakukan uji coba lapangan untuk menguji keefektifan media dalam konteks yang lebih luas, diikuti dengan revisi terakhir jika diperlukan. Dengan langkah-langkah ini, media

pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat optimal dalam mendukung proses belajar mengajar.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan untuk mengetahui kelayakan pengembangan agar dapat dilanjutkan dengan pengembangan media. Peneliti melakukan tahap ini dalam dua langkah setelah berakhirnya tahap pengembangan. Tahap pertama dilakukan validasi oleh ahli media, sedangkan tahap kedua dilakukan validasi oleh ahli materi (Astuti et al., 2022).

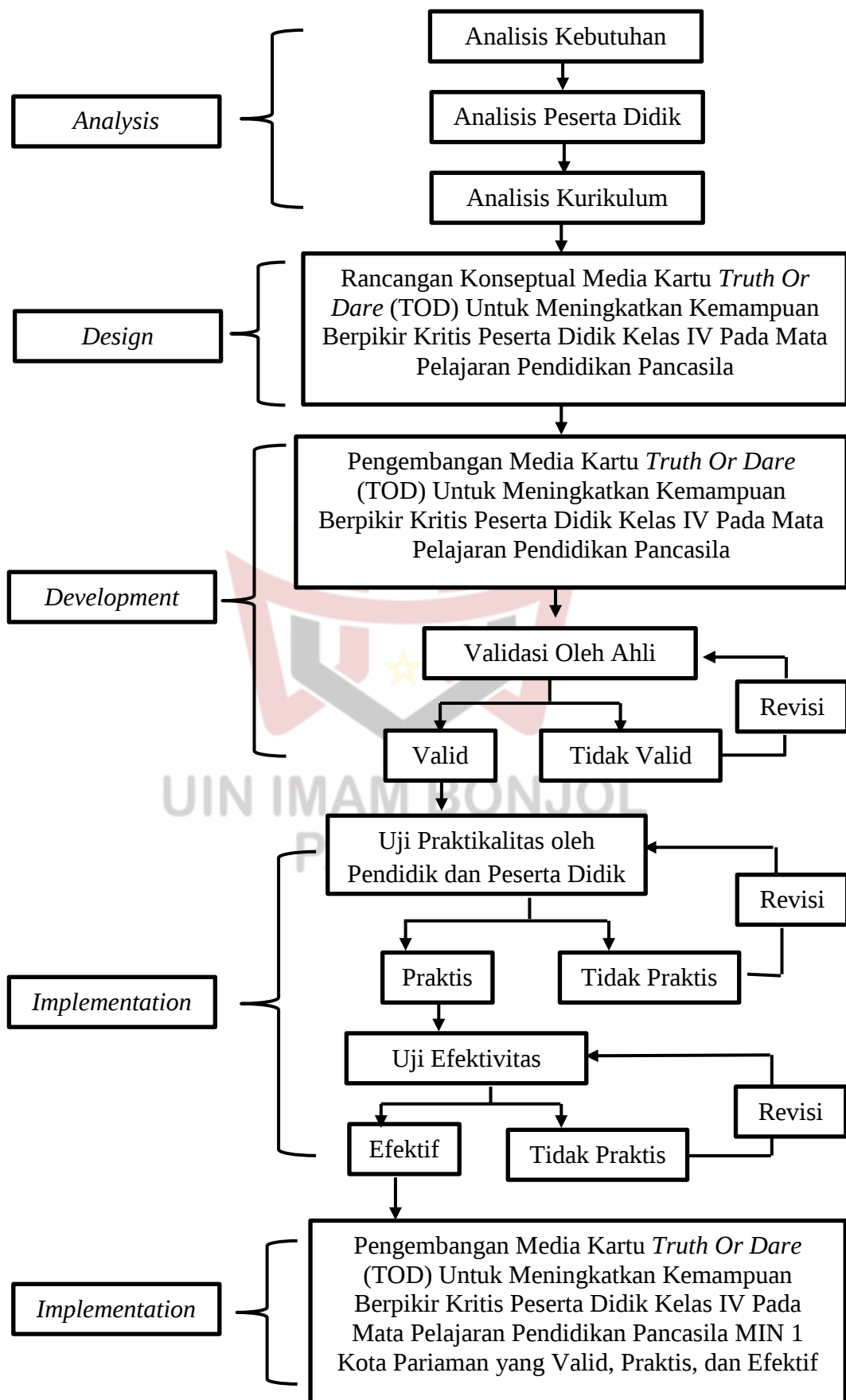
Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi untuk peralihan ke kegiatan evaluasi sumatif dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar. Hasil dari tahap ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pelajar dan rencana fasilitator (Branch, 2009). Guru dituntut untuk benar-benar memanaj program studi agar dapat menyampaikan strategi implementasi dengan baik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini untuk perbaikan dan penyempurnaan dari uji coba awal yang dilakukan setelah media dikatakan valid. Jika media sudah diyakini valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk namun jika media dikatakan belum valid maka peneliti harus melakukan perbaikan produk untuk dapat diterapkan dengan baik. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi (Branch,

2009). Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi. Guru harus mengidentifikasi tingkat keberhasilan dari pembelajaran, merekomendasikan perbaikan untuk kompetensi berikutnya yang lingkupnya serupa, menghentikan semua pekerjaan, mengalihkan semua tanggung jawab untuk implementasi dan evaluasi proyek kepada administrator atau manajer yang ditunjuk, dan fokus terhadap tahap evaluasi.

Hasil dari tahap ini adalah rencana evaluasi. Ringkasan yang menguraikan tujuan, alat pengumpulan data, waktu, dan orang atau kelompok yang bertanggung jawab untuk tingkat evaluasi tertentu, seperangkat kriteria evaluasi sumatif, dan seperangkat alat evaluasi menjadi komponen umum dari rencana evaluasi.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Produk Menggunakan Model ADDIE

C. Uji Coba Produk

Uji coba dalam penelitian ini terdiri atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

1. Uji Validitas

Uji validitas terhadap media kartu *Truth Or Dare* dilakukan oleh satu orang ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa. Kevalidan media kartu *Truth Or Dare* dilihat dari segi kelayakan isi, media, dan bahasa.

2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas merupakan melihat keraktisan media kartu *truth or dare*. Kepraktisan dilihat dari segi, biaya waktu, dan kemudahan dalam penggunaan media kartu *Truth Or Dare*. Uji praktikalitas dilakukan kepada satu orang pendidik dan 28 peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Pariaman.

3. Uji Efektivitas

Efektivitas dilakukan melalui uji coba terbatas, terhadap peserta didik dikelas kelas IV MIN 1 Kota Pariaman untuk mengetahui efektif atau tidaknya media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini terbagi menjadi subjek uji coba ahli dan subjek uji coba produk. Subjek uji coba ahli atau validasi produk adalah dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sementara itu,

untuk subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Pariaman sebanyak 28 orang. Pada subjek uji coba produk, peneliti menggunakan teknik kuisioner atau angket.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Validasi Instrumen penelitian

Instrumen ini ditujukan kepada para ahli atau validator yaitu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang terkait. Instrumen yang digunakan berupa angket. Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun serta tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh jawaban. Ahli materi ini bertugas mengevaluasi sebuah produk yang terdapat pada media kartu *Truth Or Dare* ini. Validasi ini dilaksanakan dengan memberi tanda centang pada skor validasi yang ditentukan.

Untuk menguji kevalidan dari instrumen menggunakan skala likert dengan kategori positif, yaitu memperoleh bobot tertinggi sebagai berikut:

Tabel 1. Bobot Pertanyaan Validasi Instrumen

Penilaian	Kriteria Pilihan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Riduwan, 2011)

Nilai akhir validasi dianalisis dalam skala (0-100%) yang didapatkan dari rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi instrument

X = Skor yang diperoleh dari hasil validasi instrument

Y = Skor maksimum hasil validasi instrument

Tabel 2. Kategori Validasi Intrumen

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

(Riduwan, 2011)

Instrumen validitas dapat dikatakan valid apabila di antara rentang 61% - 100% dapat digunakan sebagai instrument penelitian penyajian data dan analisis data penelitian validasi angket validitas, validasi angket praktikalitas, dan validasi angket efektivitas.

2. Instrumen Validitas

Kevalidan media kartu Truth Or Dare dilihat dari kelayakan produk dari segi isi, bahasa, dan media. Validator yang memvalidasi kartu *Truth Or Dare* tiga orang, yang terdiri dari 1 orang ahli materi, 1 orang ahli bahasa, dan 1 orang ahli media.

a. Aspek Mater/Isi

Aspek materi dinilai 1 orang dosen yang ahli materi. Aspek ini dinilai dari aspek kelayakan isi dari media kartu Truth Or Dare.

b. Aspek Bahasa

Aspek materi dinilai 1 orang dosen yang ahli bahasa. Aspek ini dinilai dari aspek penggunaan bahasa dan tanda baca dari media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis

peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MIN 1 Kota Pariaman.

c. Aspek Media

Aspek materi dinilai 1 orang dosen yang ahli bahasa. Aspek ini dinilai dari aspek kelayakan konstruksi dari media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila MIN 1 Kota Pariaman.

3. Instrumen Praktikalitas

Instrumen praktikalitas merupakan angket yang diberikan kepada 1 orang pendidik dan 28 orang peserta didik kelas IV media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila MIN 1 Kota Pariaman. ketika digunakan.

4. Instrumen Efektivitas

Untuk melihat efektivitas bahan ajar terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan soal tes terhadap 28 orang peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila MIN 1 Kota Pariaman.

F. Pengumpulan Data

1. Validasi Instrumen

Instrumen penelitian yang akan digunakan harus divalidasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan oleh satu orang validator instrumen dari

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan menyebarkan angket validasi instrumen penelitian.

2. Validasi Produk

Teknik pengumpulan data mengetahui validitas produk adalah dengan menyebarkan angket kepada pakar sebagai validator kemudian direkapitulasi angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan desain dan persepsi validator terhadap produk yang dikembangkan sebagai media kartu *Truth Or Dare* dan beberapa referensi lain untuk pencapaian kompetensi peserta didik pada materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Angket validasi meliputi validasi isi/materi, validasi bahasa, validasi konstruksi. Selain itu juga dilakukan tanya jawab dengan dosen validator untuk mengetahui saran dan masukan yang konstruktif untuk perbaikan media kartu *Truth Or Dare* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dikembangkan.

3. Praktikalitas Produk

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui praktikalitas produk dengan menyebarkan angket kepada pendidik dan 28 orang peserta didik. Angket praktikalitas diisi oleh pendidik dan 28 orang peserta didik dalam penggunaan media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila MIN 1 Kota Pariaman.

4. Efektivitas Produk

Efektivitas media kartu *Truth Or Dare* diperoleh yang disebarkan kepada peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila MIN 1 Kota Pariaman untuk melihat kemampuan berpikir kritis.

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis dan Pengolahan Data untuk Validitas Produk

Validitas media kartu *Truth Or Dare* dapat dilihat dari angket-angket yang diisi oleh 3 orang validator. Pembobotan lembaran angket dilakukan berdasarkan skala likert. Skala likert disusun berkategori positif.

Tabel 3. Bobot Pernyataan Validitas Produk

Penilaian	Kriteria Pilihan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Riduwan, 2011)

Penilaian dengan kriteria pilihan ini menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap suatu pernyataan. Pada skala ini, terdapat lima pilihan yang menggambarkan sejauh mana responden setuju atau tidak setuju dengan suatu hal. Pilihan "Sangat Tidak Setuju" (1) menunjukkan bahwa responden sepenuhnya menolak atau tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan. "Tidak Setuju" (2) menunjukkan bahwa responden tidak setuju, meskipun ada beberapa aspek yang mungkin mereka anggap benar. Pilihan "Cukup Setuju" (3) menunjukkan bahwa responden setuju

dalam beberapa hal, namun masih ada beberapa pertimbangan atau ketidaksesuaian. Sementara itu, "Setuju" (4) menunjukkan bahwa responden merasa pernyataan tersebut sesuai dengan pandangan atau pengalaman mereka. Terakhir, "Sangat Setuju" (5) menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi, di mana responden sepenuhnya setuju dengan pernyataan tersebut. Dengan menggunakan skala ini, penilaian dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang sejauh mana pandangan atau perasaan responden terhadap suatu pernyataan.

Nilai akhir validasi dianalisis dalam skala (0-100%) yang didapati dari Rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi instrument

X = Skor yang diperoleh dari hasil validasi instrument

Y = Skor maksimum hasil validasi instrument

Tabel 4. Kategori Suatu Presentasi untuk Validitas Produk

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

(Riduwan, 2011)

Penilaian dengan menggunakan kriteria persentase ini bertujuan untuk menilai tingkat validitas suatu instrumen atau informasi berdasarkan hasil evaluasi. Jika nilai yang diperoleh berada pada rentang 81%-100%, maka instrumen atau informasi tersebut dianggap sangat valid, artinya hampir semua aspek yang diuji sesuai dengan standar atau tujuan yang diinginkan, dengan sedikit atau tanpa kesalahan. Pada

rentang 61%-80%, instrumen atau informasi dianggap valid, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu disesuaikan, namun secara keseluruhan sudah dapat diterima. Jika nilai berada pada rentang 41%-60%, maka instrumen atau informasi tersebut dianggap cukup valid, namun banyak aspek yang masih perlu diperbaiki untuk mencapai kesesuaian yang lebih baik dengan tujuan yang diinginkan. Rentang 21%-40% menunjukkan bahwa instrumen atau informasi tersebut kurang valid, dengan banyak elemen yang tidak sesuai dan memerlukan perbaikan yang signifikan. Terakhir, jika nilai berada pada 0%-20%, maka instrumen atau informasi tersebut dianggap tidak valid, karena sebagian besar aspeknya tidak memenuhi standar yang diinginkan dan membutuhkan perubahan atau perbaikan yang besar untuk dapat digunakan secara efektif. Produk dikatakan valid jika hasil yang didaya berada dalam rentang (1-100%)

2. Teknik Analisis dan Pengolahan Data untuk Praktikalitas Produk

Kepraktisan media kartu *Truth Or Dare* dilihat dari angket yang diberikan kepada Pendidik dan 28 orang peserta didik kelas IV pembobotan dilakukan skala Likert sama dengan analisis data validasi media kartu *truth or dare*.

Tabel 5. Bobot Pertanyaan Praktikalitas Produk

Penilaian	Kriteria Pilihan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Riduwan, 2011)

Perhitungan data nilai akhir hasil praktikalitas dianalisis dalam skala (0-100%) dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi instrument

X = Skor yang diperoleh dari hasil validasi instrument

Y = Skor maksimum hasil validasi instrument

Tabel 6. Kategori Suatu Presentasi untuk Praktikalitas Produk

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

(Riduwan, 2011)

Penilaian dengan kriteria persentase ini digunakan untuk mengukur tingkat praktisnya suatu instrumen, metode, atau kegiatan. Setiap rentang persentase menggambarkan sejauh mana hal tersebut dapat diterapkan atau digunakan dengan mudah. Jika nilai berada pada rentang 81%-100%, maka instrumen atau metode tersebut dianggap sangat praktis, artinya sangat mudah untuk diterapkan, efisien, dan memberikan hasil yang optimal dengan sedikit atau tanpa hambatan. Pada rentang 61%-80%, dianggap praktis, yang berarti instrumen atau metode tersebut dapat diterapkan dengan baik, meskipun mungkin ada beberapa hal kecil yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kemudahan penggunaan. Nilai di rentang 41%-60% menunjukkan bahwa instrumen atau metode tersebut cukup praktis, namun ada beberapa kendala atau kesulitan dalam penerapannya yang perlu diperbaiki agar lebih efektif dan efisien. Jika nilai berada pada 21%-40%, maka instrumen atau metode tersebut

dianggap kurang praktis, dengan banyak hambatan atau kesulitan dalam penggunaannya, sehingga memerlukan perbaikan besar. Terakhir, rentang 0%-20% menunjukkan bahwa instrumen atau metode tersebut tidak praktis dan sangat sulit untuk diterapkan, memerlukan perubahan besar untuk dapat digunakan secara efektif.

3. Teknik Analisis dan Pengolahan Data untuk Efektivitas Produk

a. Tes Efektifitas

Soal yang digunakan untuk melihat keefektifan peserta didik yaitu berupa soal essay. Soal berjumlah 10 tentang materi Menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Setiap satu soal yang dijawab benar akan mendapatkan nilai sedangkan yang tidak menjawab soal mendapatkan skor 0. Jika semua soal dijawab dengan benar, maka akan mendapat skor 100. Perhitungan nilai akhir hasil tes efektivitas dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dalam.

$$E = \frac{\text{Jumlah skor persoal}}{\text{Jumlah maks skor persoal}} \times 100\%$$

Tabel 7. Kategori Suatu Presentasi untuk Efektivitas Produk

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

(Riduwan, 2011)

Penilaian dengan kriteria persentase ini digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan suatu instrumen, metode, atau kegiatan berdasarkan kemudahan dalam penerapannya. Jika nilai berada di

rentang 81%-100%, maka instrumen atau metode tersebut dianggap sangat praktis, artinya mudah digunakan, efisien, dan memberikan hasil yang maksimal dengan sedikit atau tanpa hambatan. Jika nilai berada di rentang 61%-80%, maka instrumen atau metode tersebut dianggap praktis, yang berarti cukup mudah digunakan meskipun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitasnya. Rentang 41%-60% menunjukkan bahwa instrumen atau metode tersebut cukup praktis, namun terdapat beberapa kesulitan atau hambatan dalam penggunaannya yang perlu diperbaiki agar lebih efektif. Pada rentang 21%-40%, instrumen atau metode tersebut dianggap kurang praktis, karena ada banyak kendala atau kesulitan yang mengurangi efisiensi penggunaannya, sehingga perlu perbaikan yang signifikan. Terakhir, jika nilai berada di rentang 0%-20%. Dengan menggunakan kriteria ini, kita dapat menilai sejauh mana suatu instrumen atau metode dapat diterapkan dengan mudah dan efisien dalam konteks yang diinginkan.

Standar media kartu *Truth Or Dare* dikatakan efektif apabila 80% peserta didik mendapat nilai di rata-rata yang diperoleh dari tes efektivitas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.