

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Alat penilaian untuk menilai hasil belajar siswa adalah lembar tes. Menurut Sugiyono (2012) dalam (Abdillah et al., 2021) penelitian pengembangan yaitu kegiatan riset dasar dalam memperoleh informasi keperluan pengguna, selanjutnya dilakukan kegiatan pengembangan dalam menghasilkan produk serta mengkaji keefektifan dan kepraktisan produk tersebut. Model pengembangan yang dimanfaatkan peneliti merupakan model ADDIE. Model ini menggunakan 5 tahapan pengembangan Robert Maribe Branch (Branch, 2009) Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan yang mencakup berbagai tahapan termasuk analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Doudo Kecamatan Panceng Kabupaten Gresik tepatnya pada kelas IV

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2023/2024.

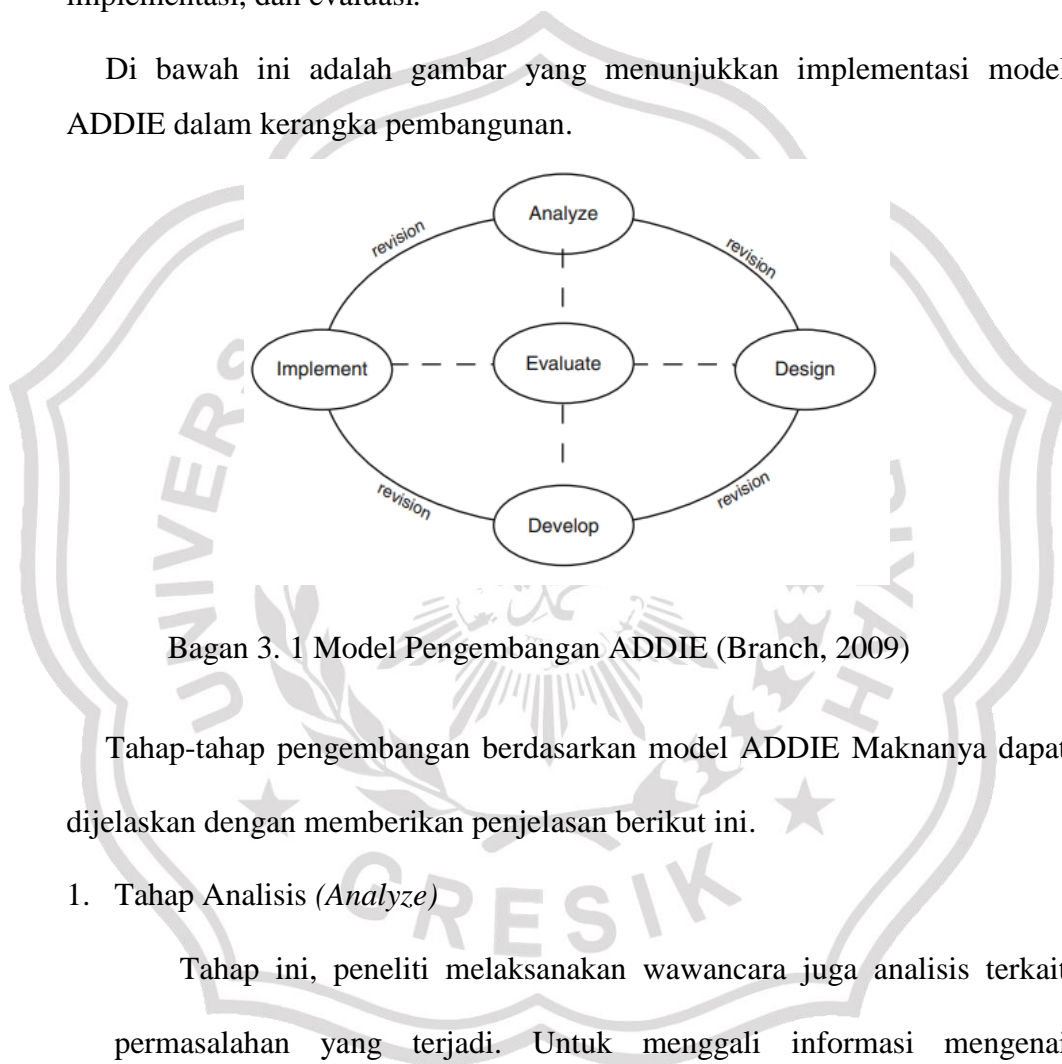
#### **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian yang dimanfaatkan untuk penelitian ini merupakan semua siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo yang tersusun atas 8 siswa dan 4 validator, 2 ahli media dan 2 ahli materi.

#### D. Rancangan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengandalkan model ADDIE sebagai acuannya. Dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, model ini terdiri dari lima tahap pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Di bawah ini adalah gambar yang menunjukkan implementasi model ADDIE dalam kerangka pembangunan.



Bagan 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Tahap-tahap pengembangan berdasarkan model ADDIE Maknanya dapat dijelaskan dengan memberikan penjelasan berikut ini.

##### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini, peneliti melaksanakan wawancara juga analisis terkait permasalahan yang terjadi. Untuk menggali informasi mengenai permasalahan yang muncul, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV MI Muhammadiyah Doudo yaitu ibu Syafurah, S. Pd. I, terutama pada pelajaran IPS Materi Macam-macam Pekerjaan.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini, penelitian menyusun rancangan dari desain pengembangan media *Snake Board Game* yang akan dikembangkan dengan 2 cara. Peneliti menata dan menyusun media Snake Board Game sesuai dengan konten edukasi sebagai pendekatan utamanya. Cara kedua, mendesain media *Snake Board Game* diaplikasi Canva dan *CorelDraw*. Untuk mengetahui kesesuaian desain yang diharapkan, maka perlu evaluasi berupa masukan para ahli, kemudian dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini peneliti melanjutkan dengan pembuatan desain pengembangan media Snake Board Game sebagai bagian dari proses pengembangan seperti terhadap kebutuhan yang menunjang proses pembelajaran. Tahapan berikutnya merupakan menciptakan draf pengembangan media *Snake Board Game*, selanjutnya dilaksanakan validasi dari validator terkait dengan Validasi media Snake Board Game akan dilakukan oleh dua orang guru kelas IV dari MI Muhammadiyah Doudo dan dua orang dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik. Mereka akan menilai desain fisik dan konten game.

## 4. Tahap Implementation (*Implement*)

Proses implementasi mengubah uji coba produk menjadi langkah nyata menuju penerapan produk yang sedang dikembangkan. Langkah ini,

rancangan dan media *Snake Board Game* yang sudah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam kondisi secara nyata adalah pembelajaran di kelas.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Dalam langkah ini, peneliti melaksanakan evaluasi kualitas media dalam meninjau apakah media *Snake Board Game* yang telah Evaluasi yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui apakah perkembangan yang terjadi sesuai dengan antisipasi atau tidak kebutuhan revisi produk pada validator.

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Peneliti mengandalkan metode pengumpulan data untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Berikut ini menguraikan metode pengumpulan data spesifik yang digunakan oleh peneliti.

#### 1. Validasi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini memanfaatkan media *Snake Board Game* yang selanjutnya akan diberikan untuk validator. Validator memiliki tugas dalam memberikan nilai dari media yang dikembangkan dari peneliti. Langkah berikutnya validator mampu memberikan masukan maupun opini untuk peneliti dalam merevisi media pembelajaran tersebut. Validator yang akan menilai media Dalam *Snake Board Game* ini terdapat dua orang guru kelas IV MI Muhammadiyah Doudo dan dua orang dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.

## 2. Angket Respon Peserta Didik

Teknik angket untuk penelitian ini dilaksanakan seperti dengan menanyakan tanggapan dari 8 siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo yang berbentuk lembaran angket dan diminta dalam menyampaikan tanggapan terhadap media tersebut.

## 3. Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam penelitian ini digunakan tes tertulis yang dilengkapi lembar evaluasi yang terdiri dari beberapa soal dalam memahami keefektifan media pembelajaran *Snake Board Game* pada materi macam-macam pekerjaan pada peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Doudo.

## **F. Instrument Penelitian**

Kegiatan yang dilaksanakan dari peneliti dalam memperoleh data dengan metode serta alat tertentu dikenal dengan instrument peneelitan. Instrument penelitian yang akan dilaksanakan peneliti adalah sebagai berikut.

### 1. Lembar Validasi Media Pembelajaran *Snake Board Game*

Lembar validasi dimanfaatkan sebagai perangkat pendukung untuk validator dalam mendapatkan data pada Para peneliti telah merancang media pembelajaran dan kini berupaya mengetahui validitasnya. Untuk memvalidasi media *Snake Board Game*, dua orang guru kelas IV dari MI Muhammadiyah Doudo dan dua orang dosen program Pendidikan Guru SD Universitas Muhammadiyah Gresik akan berperan sebagai validator. Tahap selanjutnya adalah memberikan lembar validasi kepada validator untuk mengevaluasi aspek-aspek yang telah disiapkan.

## 2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket ini diberikan kepada 8 siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo setelah media diujicobakan sebagai cara memperoleh data. Lembar angket ditujukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik.

## 3. Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tes yang dilaksanakan untuk penelitian ini berbentuk soal tes kemampuan dalam mengukur kemampuan peserta didik memanfaatkan lembar evaluasi yang tersusun atas beberapa soal. Lembar tes akan diberikan sesudah menggunakan media *Snake Board Game* untuk mengetahui efektifitas media serta kemampuan peserta didik.

## G. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data, peneliti melanjutkan dengan analisis data. Metode khusus analisis data yang digunakan oleh peneliti diuraikan di bawah ini.

### 1. Analisis Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

Kevalidan media pembelajarana *Snake Board Game* dinilai oleh dari validator seperti pada kesesuaian materi serta tampilan. Analisis data kevalidan media pembelajaran *Snake Board Game* mengacu pada langkah-langkah yang dilakukan oleh Akbar (2013) dalam (Mashfufah & Nugroho, 2023) adalah sebagai berikut.

- a. Peneliti terlebih dahulu menyediakan data-data yang diperoleh, kemudian melakukan analisa dari data tersebut.

b. Sesudah validator menunjukkan skor peneliti akan memperoleh skor dari masing-masing kriteria.

c. Pedoman dalam memperoleh validitas.

$$\text{Validitas } (v) = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

d. Hasil validasi diketahui persentasenya dapat dicocokkan dalam kriteria seperti di bawah ini.

**Tabel 3. 1 Tabel Presentase Hasil Validasi**

No.	Skor	Kriteria Validasi
1.	85,01 – 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Sumber : Akbar (2013) dalam (Mashfufah & Nugroho, 2023)

e. Media dapat dikatakan valid jika mendapatkan skor  $\geq 70.01$  %

## 2. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik.

Penelitian dalam setiap aspek media yang dikembangkan, rumus perhitungan yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam acuan perhitungan kevalidan media. Media *Snake Board Game* disebut layak jika rata-rata untuk setiap penilaian minimal memperoleh kriteria baik memanfaatkan perhitungan menurut (Arikunto, 2014) seperti di bawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \text{Jumlah soal}) \times \text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Sumber : (Arikunto, 2014)

Penilaian memanfaatkan rumus persentase mempunyai syarat adalah masing-masing poin soal mempunyai nilai ideal seperti berikut ini.

**Tabel 3. 2 Aturan Penilaian Angket Respon Peserta Didik**

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel di bawah menampilkan rentang skor, dengan skor tertinggi dianggap sangat memuaskan sebesar 100% dan skor median terendah mencapai minimal 61%.

**Tabel 3. 3 Keterangan Presentase Penilaian**

Keterangan	Presentase
Sangat Kurang Baik	0% - 20%
Kurang Baik	21% - 40%
Cukup Baik	41% - 60%
Baik	61% - 80%
Sangat Baik	81% - 100%

Sumber : (Arikunto, 2014)

Penilaian kelayakan tersebut mampu dijadikan menjadi acuan dari hasil penelitian yang dimanfaatkan dalam menetapkan kelayakan media pembelajaran *Snake Board Game* materi macam-macam pekerjaan. Media *Snake Board Game* dikatakan layak apabila hasil penilaian angket respon peserta didik minimal dengan nilai presentase 61%.

### 3. Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Penilaian hasil belajar siswa dilakukan melalui pemberian tes tertulis. Data yang dihasilkan memberikan wawasan pemahaman kognitif siswa terhadap materi pelajaran yang berbeda. Penelitian ini melibatkan analisis data secara rinci, dengan fokus pada langkah-langkah spesifik



yang diambil selama proses tersebut (I. P. Sari et al., 2020) mampu dijelaskan seperti di bawah ini:

- a. Sesuai dengan pedoman penilaian, konversi nilai tes evaluasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Tabel Penilaian**

<b>Nomer Soal</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>
1	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
2	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
3	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
4	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
5	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
6	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
7	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
8	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
9	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
10	1	Siswa menjawab soal dengan benar.
	0	Siswa tidak menjawab/menjawab dengan salah.
Total skor	10	

- b. Menghitung jumlah skor yang diperoleh peserta didik.

- c. Ubah nilai yang diberikan menjadi rumus menggunakan metode berikut.

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

- d. Menentukan ketuntasan belajar klasikal.

Untuk menghitung nilai ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus seperti di bawah ini.

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- e. Selanjutnya hasil belajar tersebut dikelompokkan pada klasifikasi seperti di bawah ini.

**Tabel 3. 5 Kriteria Ketuntasan Individu**

Nilai	Keterangan
$70 \leq \text{skor} \leq 100$	Tuntas
$<70$	Tidak Tuntas

Sumber : (I. P. Sari et al., 2020)

Adapun untuk Ketentuan dalam pemberian makna ketuntasan klasikal menggunakan kriteria tingkat ketercapaian sebagai berikut.

**Tabel 3. 6 Kriteria Keefektifan**

Kriteria Pencapaian	Tingkat Keefektifan
$85\% \leq P \leq 100$	Efektif
$P < 85\%$	Tidak Efektif

Sumber : (I. P. Sari et al., 2020)

Media pembelajaran mampu disebut efektif jika proses pembelajaran dalam materi macam-macam pekerjaan memanfaatkan media *Snake Board Game* Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah dan syarat ketuntasan klasikal minimal 85%, siswa diharapkan dapat menunjukkan pemahaman komprehensif terhadap tes hasil belajar dengan mencapai nilai di atas 70.

**Tabel 3. 7 Keterkaitan Instrumen**

No.	Tujuan Penelitian	Metode Pengumpulan Data	Instrument Penelitian	Teknik Analisis Data
1.	Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media <i>Snake Board Game</i> pada materi Macam-macam Pekerjaan	Model ADDIE		Mendiskripsikan tahap-tahap model ADDIE
2.	Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan media <i>Snake Board Game</i> pada materi Macam-macam Pekerjaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Validasi media pembelajaran</li> <li>- Validasi materi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar validasi media pembelajaran</li> <li>- Lembar validasi materi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisis kevalidan media pembelajaran</li> <li>- Analisis kevalidan materi pembelajaran</li> </ul>
3.	Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media <i>Snake Board Game</i> pada materi Macam-macam Pekerjaan	Angket respon peserta didik	Lembar angket respon peserta didik	Analisis hasil angket respon peserta didik
4.	Untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas media <i>Snake Board Game</i> pada materi Macam-macam Pekerjaan	Tes hasil belajar peserta didik	Lembar tes hasil belajar peserta didik	Analisis tes hasil belajar peserta didik