

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam Jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada mengembangkan media pembelajaran berupa *Board Game* yang diberi nama “Kali Bagi *Run*”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian di kelas III Sekolah Dasar.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan model ADDIE didasarkan padakarakteristiknya yang sistematis dan terstruktur, sehingga dinilai sesuai untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Branch (2009).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 55 Gresik, yang beralamat di Jl. Raya Cerme Kidul No. 86, Kec Cerme, Kab Gresik, Prov Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2025-2026.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli dan siswa kelas III UPT SD Negeri 55 Gresik pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Jumlah siswa yang terlibat sebanyak 24 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Ahli memberikan penilaian terhadap isi dan tampilan media, sedangkan siswa kelas III memberikan respon melalui angket. Instrumen tersebut digunakan untuk menilai kelayakan media dalam membantu pemahaman konsep perkalian dan pembagian.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis masalah yang diberi nama “Kali Bagi *Run*” untuk mata

pelajaran matematika pada konsep perkalian dan pembagian kelas III UPT SD Negeri 55 Gresik.

E. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama yaitu :

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, diperlukan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami konsep perkalian dan pembagian. Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap kurikulum yang digunakan serta karakteristik siswa kelas III UPT SD Negeri 55 Gresik sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tujuan perancangan bertujuan untuk menyusun rancangan media pembelajaran *board game* "Kali Bagi Run". Kegiatan pada tahap ini meliputi perancangan desain papan permainan, kartu soal dan tantangan, serta penyusunan alur permainan yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran "Kali Bagi Run" direalisasikan dalam bentuk fisik sesuai dengan desain yang telah disusun. Selanjutnya, media yang dikembangkan divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kesesuaian media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

4. *Implementasi* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran "Kali Bag Run" kepada siswa kelas III UPT SD Negeri 55 Gresik. Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui angket respon siswa, serta didukung oleh saran dan masukan dari siswa dan guru. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar guna melakukan perbaikan media jika diperlukan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data penting untuk mencapai tujuan penelitian.

1. Wawancara

Wawancara ialah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan tanya jawab antara peneliti dan responden, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Amitha Shofiani Devi, Khusnul Hotimah, Ramadhan Sakha A, Achmad Karimullah, & M. Isa Anshori (2024) wawancara adalah proses komunikasi antara dua pihak yang melibatkan pertanyaan dan jawaban untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, wawancara bukan hanya sekedar tanya jawab, tetapi sebuah interaksi yang terarah untuk memperoleh informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait analisis permasalahan, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis tugas.

2. Kuesioner (Angket)

Angket ialah alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden tentang pendapat, penilaian, atau tanggapan terhadap subjek penelitian. Angket terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis. Menurut Ititi, Sulastri, Muspita, & Sururuddin (2022) Angket adalah teknik pengumpulan data yang terdiri dari daftar pernyataan atau pernyataan yang dikumpulkan dalam bentuk kuesioner. guna diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan penilaian. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan telah disusun secara terstruktur. Responden hanya perlu memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan karakteristik atau

pendapaannya. Jenis angket ini dipilih agar data yang diperoleh lebih mudah diolah dan menghasilkan informasi yang objektif.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data untuk memperoleh data kelayakan media *Board Game* “Kali Bagi Run”.

1. Lembar Wawancara

Instrumen pengumpulan data melalui wawancara berupa lembar pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan terbuka. Pedoman ini berisi daftar pertanyaan terbuka yang digunakan peneliti untuk menggali informasi dari guru kelas III mengenai kondisi pembelajaran matematika. Pertanyaan dalam pedoman wawancara mencakup beberapa aspek, yaitu kemampuan siswa memahami konsep perkalian dan pembagian, kesulitan belajar yang sering muncul, media serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan pandangan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*board game*). Data yang diperoleh dari hasil wawancara ini menjadi acuan bagi peneliti dalam menentukan kebutuhan dan arah pengembangan media “Kali Bagi Run”.

2. Lembar Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran, sedangkan angket untuk siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media meliputi aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan dalam memahami materi perkalian dan pembagian. Hasil angket ini menjadi dasar dalam menilai tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Board Game* “Kali Bagi Run” agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar

a. Lembar Validasi Ahli Media dan Materi

Lembar validasi ahli media dan ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Board Game* “Kali Bagi Run”

berdasarkan dua aspek utama yaitu aspek tampilan media dan aspek isi materi. Instrumen ini disusun dalam bentuk angket tertutup, dimana setiap pertanyaan telah disusun secara terstruktur dan disertai dengan skala penilaian tertentu. Validator memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan hasil penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Lembar validasi ahli media berisi sejumlah pernyataan yang menilai aspek penyajian, tampilan visual, desain, kreativitas dan kemudahan penggunaan media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh data mengenai kelayakan media dari segi teknis dan estetika, sehingga hasil penilaian dapat dijadikan acuan dalam melakukan revisi atau penyempurnaan media. Lembar validasi ini diberikan kepada dosen pengampu bidang media pembelajaran, karena dosen memiliki kompetensi dalam menilai tampilan, desain, dan teknis penyajian media secara profesional.

Sementara itu, lembar validasi ahli materi berisi sejumlah pernyataan yang menilai aspek kelengkapan dan kesesuaian isi materi dengan kurikulum serta karakteristik siswa sekolah dasar. Penilaian mencakup relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD), kedalaman konsep, keakuratan soal, kedalaman konsep, keakuratan soal, kejelasan bahasa, serta keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Lembar validasi ini diberikan kepada guru kelas III SD, karena guru memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi pembelajaran, kemampuan siswa serta kesesuaian materi dengan konteks pembelajaran di kelas.

Hasil dari kedua validasi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran, sekaligus menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar media *Board Game* “Kali Bagi Run” layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

b. Lembar Angket Respon Siswa

Instrumen ini berupa lembar angket respon siswa yang berisi sejumlah pernyataan dan diberikan kepada siswa kelas III A UPT SD Negeri 55 Gresik. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran “Kali Bagi *Run*” baik dari segi tampilan media, tingkat keseruan permainan, maupun manfaat media dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisa Hasil Wawancara

Analisis hasil wawancara dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dalam Zulfirman (2022) yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan pememilih dan pemusatan perhatian terhadap data hasil wawancara yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang dipilih meliputi informasi mengenai kesulitan siswa dalam mempelajari konsep perkalian dan pembagian, media yang digunakan oleh guru, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran baru.

b. Penyajian Data

Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun dan menuliskan hasil wawancara secara sistematis dan jelas agar mudah dipahami. Hasil penyajian data menunjukkan bahwa metode ceramah masih mendominasi pembelajaran dan penggunaan media yang sederhana, sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menelaah kembali data hasil wawancara untuk menemukan inti permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan

bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi perkalian dan pembagian. Temuan ini kemudian dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media *Board Game* “Kali Bagi Run”.

2. Analisis Hasil Angket

a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Kevalidan media pembelajaran *Board Game* “Kali Bagi Run” dinilai oleh validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Penilaian kevalidan dilakukan berdasarkan dua aspek utama yaitu kesesuaian isi atau materi serta tampilan media pembelajaran.

Analisis data kevalidan media pembelajaran *Board Game* “Kali Bagi Run” mengacu pada langkah-langkah yang dilakukan oleh (Akbar, 2013) dalam Mashfufah & Nugroho (2022) sebagai berikut :

- 1) Peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data hasil penilaian yang diberikan oleh validator berdasarkan lembar validasi media dan materi yang telah disusun
- 2) Setelah validator memberikan skor pada setiap indikator penilaian, peneliti menjumlahkan skor masing-masing aspek dan menghitung rata-rata skor validasi
- 3) Pedoman dalam memperoleh nilai validasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Validasi (V)} = \left(\frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100\%$$

- 4) Hasil perhitungan validasi kemudian dikonversikan ke dalam kategori tingkat kevalidan sesuai dengan kriteria pada tabel berikut

Tabel 1 - Kriteria Presentasi Hasil Validasi

Presentase (%)	Kategori
85,01% – 100,00%	Sangat Valid
70,01% – 85,00%	Valid
50,01% – 70,00%	Cukup Valid

Presentase (%)	Kategori
01,00% – 50,00%	Tidak Valid

Sumber : (Akbar, 2013) dalam Mashfufah & Nugroho (2022)

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Hasil angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Board Game* “Kali Bagi Run” yang telah dikembangkan. Data diperoleh melalui angket respon yang diisi oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Analisis data angket respon siswa dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh dari setiap butir pertanyaan berdasarkan jawaban siswa. Skor penilaian menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut : Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1).

Metode analisis respon siswa ini mengacu pada penelitian Mashfufah & Nugroho (2022) yang menggunakan rumus perhitungan menurut (Arikunto, 2007) dan (Riduwan, 2008) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase respon siswa

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Sumber : (Arikunto, 2007) (Riduwan, 2008) dalam (Mashfufah & Nugroho, 2022)

Penilaian respon Siswa menggunakan skala likert dengan kategori nilai sebagaimana pada tabel berikut :

Tabel 2 - Aturan Penilaian Angket Respon Siswa

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3

Penilaian	Keterangan	Skor
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Arikunto, 2007)

Tabel 3 - Keterangan Presentase Penilaian Respon Siswa

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

Sumber : (Arikunto, 2007)

Kepraktisan Media pembelajaran *Board Game* “Kali Bagi Run” dikatakan baik apabila dengan rata-rata hasil presentase respon siswa mencapai $\geq 61\%$.

Dengan demikian, apabila perolehan hasil angket menunjukkan nilai rata-rata minimal 61% maka media dikategorikan baik.

I. Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Menurut (Akbar, 2013) dalam Mashfufah & Nugroho (2022) pengembangan media pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memenuhi tiga aspek yaitu :

1. Validitas (Kevalidan)

Media pembelajaran yang valid apabila telah memenuhi penilaian para ahli (ahli materi dan ahli media) dan dinyatakan layak digunakan. Penilaian mencakup kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, kejelasan bahasa, desain tampilan, serta kemudahan penggunaan media.

2. Praktikalitas (Kepraktisan)

Media dikatakan praktis apabila mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa tanpa memerlukan bantuan khusus. Kepraktisan juga terlihat dari respon positif penggunaan terhadap kemudahan memahami petunjuk penggunaan, kelancaran pelaksanaan pembelajaran dan kesesuaian media dengan kondisi kelas.