

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Perancangan dan Pengembangan (*Design and Development*/(D&D)). Metode ini digunakan untuk menghasilkan serta menguji keaktifan suatu produk. Menurut Richey dan Klein (2007 hlm. 1) Perancangan dan pengembangan (*Design and Development*) adalah sebuah studi sistematis tentang proses desain, pengembangan dan proses evaluasi dengan tujuan memberikan dasar empiris untuk menciptakan produk, alat dan model instruksional maupun *non* instruksional yang baru pengembangannya.

Metode Perancangan dan pengembangan (*Design and Development*) adalah studi sistematis tentang proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan dasar tujuan membangun dasar empiris untuk menciptakan suatu produk atau alat untuk suatu pembelajaran atau non pembelajaran yang akan disempurnakan. Selain itu, *Design and Development* merupakan cara untuk menetapkan suatu prosedur, teknik, dan alat yang berdasarkan analisis dari suatu kasus. Menurut Febrista dan Efrizon (2021, hlm. 23) Metode *Design and Development* Richey dan Klein yakni tinjauan yang sistematis mengenai bagaimana membuat rancangan-rancangan suatu produk dan mengevaluasi mengenai penggunaan produk baik alat dan modelnya yang telah digunakan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Design and Development* mengenai proses atau cara untuk menciptakan suatu produk melalui tahap analisis, pemilihan konten, proses evaluasi, penilaian, dan hasil yang didapat nantinya, selain itu mengembangkan penelitian produk/alat/model yang mencakup permasalahan dan pengembangan desain.

Metode Perancangan dan pengembangan (*Design and Development*) menurut richey and klein (Sugiyono 2016, hlm.39) menyatakan bahwa the focus of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, production, dan Evaluation. Tahap planning yakni tahap perancangan berisikan kegiatan membuat rencana produk dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian. Tahap produski merupakan kegiatan membuat produk yang sesuai

dengan rancangan yang telah dibuat. Dan tahap terakhir yakni tahap evaluasi merupakan tahapan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk yang telah memenuhi klasifikasi. Berdasarkan pernyataan berikut maka penelitian “Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di Sekolah Dasar”, dilakukan dengan menggunakan metode *Design and Development*.

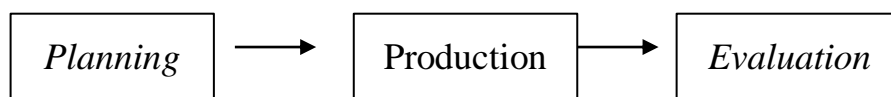
### 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dan tempat penelitian dalam pengujian pengembangan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar yakni:

1. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Seni yang akan menilai kelayakan mengenai isi materi yang akan termuat dalam media permainan monopoli pada materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar.
2. Ahli media merupakan pakar media yang akan menilai media permainan monopoli apakah layak dan tepat digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Ahli bahasa merupakan pakar bahasa yang akan menilai kebahasaan yang digunakan pada media permainan monopoli.
4. Guru kelas IV yang berada di MI Al-Istiqomah.
5. Siswa kelas IV MI Al-Istiqomah.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Peneliti akan mengembangkan metode *Design and Development*, metode tersebut menurut Richey dan Klein (Sugiyono , 2016, hlm. 39) dengan tahapan penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Metode Design and Development menurut Richey dan Klein (Sugiyono , 2016 hlm.39)

### **A. Tahap *Planning* (Perancangan)**

Tahap perancangan merupakan tahapan yang berisikan rencana dalam membuat produk. Pada tahap ini peneliti menggunakan metode wawancara kepada sekolah dan guru sebagai analisis awal dalam membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan. Menurut Halimah (2020) tahapan *planning* berisikan beberapa tahapan seperti analisis pengguna, analisis materi, analisis rancangan media, dan analisis kebutuhan perangkat lunak atau keras.

### **B. Tahap *Production* (Produksi)**

Tahap produksi merupakan tahapan yang kegiatannya berisikan rancangan yang telah dibuat. Menurut Halimah (2020) pada tahap ini dirincikan menjadi beberapa tahapan seperti menyusun GBPM, tahap membuat produk yang akan dikembangkan, dan tahap pencetakannya. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media permainan monopoli kedalam materi seni rupa tiga dimensi yang dimana didalam tahap membuat produk peneliti merincikannya seperti tahap membuat papan media permainan monopoli, tahap membuat kartu tantangan, tahap membuat kartu informasi, tahap membuat kartu pertanyaan, dan tahap membuat kartu petunjuk media permainan monopoli.

### **C. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap ini, produk akan di uji kelayakan oleh para ahli materi, bahasa, dan media. Ahli materi ditujukan untuk melihat apakah materi yang digunakan pada media permainan monopoli telah sesuai dengan KD. Ahli bahasa yang ditujukan untuk mengetahui penggunaan bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli. Untuk ahli media ditujukan untuk mengetahui kualitas media permainan monopoli apakah layak untuk digunakan atau tidak. Uji kelayakan dilakukan dengan cara penyebaran instrumen penelitian kepada ahli-ahli media, bahasa, dan materi. Setelah itu dilakukan penelitian untuk mengetahui dari respon siswa kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui apakah media tersebut tepat digunakan oleh siswa kelas IV atau tidak dan untuk mengetahui respon dari guru yang bersangkutan.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menurut Iping (2021, hlm. 138) merupakan teknik yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau suatu informasi

dan fakta pendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan dilakukan untuk meminimalisir hambatan dan kesalahan dalam penelitian yang dilakukan. Dengan begitu, teknik pengumpulan data dibutuhkan agar dapat mengumpulkan suatu informasi untuk penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket.

### **1. Wawancara**

Wawancara Menurut Rachmawati (2007, hlm. 35) pada penelitian kualitatif adalah teknik suatu pembicaraan yang dimulai dengan pertanyaan yang informal. Wawancara biasanya dilakukan yang dimulai dari pertanyaan informal dan ke pertanyaan yang formal. Teknik wawancara ini ditujukan untuk mendapatkan informasi dari pihak yang dituju. Menurut Pujastawa (2016, hlm. 4) teknik wawancara merupakan cara sistematis untuk mendapatkan informasi dalam bentuk pernyataan dari lisan mengenai suatu objek atau peristiwa pada masa lalu, masa kini, atau masa yang akan datang. Dengan melakukan wawancara akan mengetahui kondisi apa yang sedang terjadi. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru mata pelajaran seni kelas IV sekolah dasar dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat mengenai penggunaan media pembelajaran. Selain itu, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang didapat mengenai hambatan-hambatan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

### **2. Angket**

Teknik angket menurut Sugiono (Mar'atusholihah, Priyanto, dan Damyani, 2016) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini angket diberikan kepada guru, siswa, ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi. Guru dan siswa ditujukan untuk mengetahui respon mengenai penggunaan atau penerapan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi. Sedangkan ahli materi dan media ditujukan untuk memperoleh hasil kelayakan suatu media permainan monopoli pada kelas IV di sekolah dasar.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui hasil respon guru dan siswa serta untuk mengetahui uji kelayakan dari ahli media, materi, dan bahasa maka instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1. Lembar Wawancara

Lembar wawancara diperuntukkan memperoleh dan mengetahui informasi mengenai pembelajaran seni rupa tiga dimensi dan penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Guru Wawancara Sebelum Melakukan Penelitian

No.	Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang sedang digunakan oleh sekolah ini?
2.	Apakah materi seni rupa tiga dimensi pada kelas IV sekolah dasar sudah diajarkan oleh guru yang bersangkutan?
3.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan dalam materi seni rupa tiga dimensi kelas IV sekolah dasar oleh guru?
4.	Apakah dalam proses pembelajaran materi seni rupa tiga dimensi kelas IV sekolah dasar guru menerapkan penggunaan media pembelajaran?
5.	Bagaimana karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV yang berada di sekolah tersebut.
6.	Bagaimana lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dalam pembelajaran seni di kelas IV sekolah dasar?
7.	Penggunaan media apa yang telah digunakan dalam pembelajaran seni terutama seni rupa tiga dimensi di kelas IV sekolah dasar?

#### 2. Lembar Kelayakan Ahli

Berikut merupakan kisi-kisi angket validasi media, materi, angket respon guru serta siswa.

##### 1. Angket kelayakan Media

Pada angket kelayakan media diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk menilai kelayakan suatu media permainan monopoli yang digunakan.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket kelayakan Media

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kualitas Kegrafikan	Keterbacaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks atau tulisan dapat terbaca dengan jelas.</li> <li>2. Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD.</li> <li>3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 sekolah dasar.</li> <li>4. Komposisi penggunaan warna huruf.</li> </ol>
		Kualitas Tampilan Media Permainan Monopoli	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam memilih <i>background</i>.</li> <li>2. Pilihan gambar yang sesuai dengan KI dan KD.</li> <li>3. Pemilihan komposisi warna yang menarik dan sesuai.</li> <li>4. Kesesuaian pemilihan ukuran.</li> <li>5. Terdapat petunjuk penggunaannya.</li> </ol>
2.	Kualitas Teknis	Kebergunaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.</li> <li>2. Membantu siswa dalam mempermudah memahami materi pembelajaran.</li> <li>3. Mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.</li> <li>4. Dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.</li> <li>5. Media mudah untuk digunakan.</li> </ol>

## 2. Angket Kelayakan Materi

Pada angket kelayakan materi diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk menilai kelayakan suatu materi yang berada di media permainan monopoli yang digunakan.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Kelayakan Materi

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI).</li> <li>2. Keselarasan materi dengan Kompetensi Dasar (KD).</li> <li>3. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar tersebut.</li> <li>4. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas 4.</li> </ol>
		Kelengkapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan materi yang dilengkapi dengan gambar dan tulisan.</li> <li>2. Kelengkapan materi.</li> </ol>
		Minat dan Perhatian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menarik minat dan perhatian siswa.</li> <li>2. Kesesuaian antara lingkungan belajar siswa.</li> </ol>
2.	Kegiatan Pembelajaran	Bantuan belajar untuk siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan kesempatan belajar untuk siswa.</li> <li>2. Membantu peserta didik dalam memahami materi.</li> <li>3. Memberikan motivasi belajar kepada siswa.</li> <li>4. Keterlibatan aktif dari para siswa kelas 4 sekolah dasar.</li> <li>5. Membantu proses pembelajaran berlangsung.</li> </ol>

Sumber: Walker & Hess (Riwanto dan Wulandari 2018, hlm. 15) dengan modifikasi

## 3. Angket Kelayakan Ahli Bahasa

Pada angket kelayakan bahasa diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk menilai kelayakan suatu bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli yang digunakan.

Riska Asyah Riyadi, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kelayakan Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan kata-kata yang tepat dan sesuai.</li> <li>2. Penggunaan kalimat yang sederhana dan efektif.</li> <li>3. Kalimat yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 sekolah dasar.</li> <li>4. Penggunaan tanda baca yang sesuai dan tepat.</li> <li>5. Penggunaan ejaan dan tata tulis yang sesuai dan tepat.</li> </ol>
		Terbaca	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual dan tingkat emosional siswa kelas 4 sekolah dasar.</li> <li>2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.</li> </ol>
		Penggunaan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan akan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.</li> <li>2. Bahasa yang digunakan bersifat interaktif.</li> </ol>

Sumber : Hafidzah (2021) dengan modifikasi

#### 4. Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa diisi oleh siswa yang berada di kelas 4 sekolah dasar dengan tujuan untuk mengetahui respon dari penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kualitas	Kualitas Media Permainan Monopoli	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan isi materi pembelajaran.</li> <li>2. Keefektifan penggunaan media pembelajaran.</li> <li>3. Kegunaan media pembelajaran.</li> </ol>

Riska Asyah Riyadi, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



			4. Pemahaman materi pembelajaran.
2.	Tampilan	Tampilan Media Permainan Monopoli	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsistensi tampilan media pembelajaran.</li> <li>2. Kemudahan memahami materi.</li> <li>3. Kejelasan gambar yang ditampilkan.</li> <li>4. Keterangan pada setiap gambar.</li> <li>5. Penggunaan warna yang menarik dan konsisten.</li> </ol>
3.	Kualitas Isi Materi	Penyajian Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman materi dengan mudah.</li> <li>2. Kesesuaian materi pembelajaran dengan contoh gambar.</li> </ol>
4.	Manfaat	Kebermanfaatan Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkat pemahaman materi pembelajaran.</li> <li>2. Peningkatan minat siswa dalam pembelajaran.</li> <li>3. Peningkatan keaktifan belajar siswa.</li> </ol>

Sumber: Walker & Hess (Riwanto dan Wulandari 2018, hlm. 15) dengan modifikasi

#### 5. Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru diisi oleh guru kelas IV sekolah dasar yang bertujuan untuk mengetahui respon dari penerapan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kualitas Materi dan Tujuan	Ketepatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI).</li> <li>2. Keselarasan materi dengan Kompetensi Dasar (KD).</li> <li>3. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar tersebut.</li> <li>4. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah</li> </ol>

Riska Asyah Riyadi, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			dasar kelas 4.
		Kelengkapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan materi yang dilengkapi dengan gambar dan tulisan.</li> <li>2. Kelengkapan materi.</li> </ol>
		Minat dan Perhatian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.</li> <li>2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran.</li> <li>3. Kesesuaian dengan lingkungan belajar siswa.</li> </ol>
		Kesesuaian dengan Situasi Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.</li> </ol>
2.	Kualitas Pembelajaran	Kesempatan dan Bantuan Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan kesempatan belajar kepada siswa.</li> <li>2. Memberikan bantuan belajar dalam memahami materi kepada siswa.</li> <li>3. Dapat memahami materi melalui penggunaan media pembelajaran.</li> </ol>
		Dampak Bagi Guru dan Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan kemudahan dalam memahami materi kepada siswa.</li> <li>2. Memberikan dampak keberhasilan belajar kepada siswa.</li> <li>3. Memberikan kemudahan kepada guru dalam proses pemberian materi.</li> </ol>
3.	Kualitas Teknis	Keterbacaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks atau tulisan dapat terbaca dengan jelas.</li> <li>2. Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah.</li> <li>3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 sekolah dasar.</li> <li>4. Komposisi penggunaan warna huruf.</li> </ol>
		Kemudahan dalam	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media pembelajaran yang mudah</li> </ol>

		Penggunaan	diterapkan dan dipahami oleh siswa.
		Kualitas Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsistensi tampilan media pembelajaran.</li> <li>2. Kemudahan memahami materi.</li> <li>3. Kejelasan gambar yang ditampilkan.</li> <li>4. Keterangan pada setiap gambar.</li> <li>5. Penggunaan warna yang menarik dan konsisten.</li> </ol>

Sumber: Walker & Hess (Riwanto dan Wulandari 2018, hlm. 15) dengan modifikasi

Data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari dibawah ini:

a. Data dari Ahli Validator

1. Ahli Media

Ahli media merupakan ahli yang akan menilai tentang media yang peneliti buat. Data yang dihasilkan dari ahli media berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dengan beberapa kategori seperti SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian seperti SB (Sangat Baik) bernilai 4, B (Baik) bernilai 3, K (Kurang) bernilai 2, dan SK (Sangat Kurang) bernilai 1.

2. Ahli Materi

Ahli materi merupakan ahli yang akan menilai tentang materi yang ada pada media. Data yang dihasilkan dari ahli media berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dengan beberapa kategori seperti SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian seperti SB (Sangat Baik) bernilai 4, B (Baik) bernilai 3, K (Kurang) bernilai 2, dan SK (Sangat Kurang) bernilai 1.

3. Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan ahli yang akan menilai tentang bahasa yang digunakan pada media. Data yang dihasilkan dari ahli media berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dengan beberapa kategori seperti SB (Sangat

Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian seperti SB (Sangat Baik) bernilai 4, B (Baik) bernilai 3, K (Kurang) bernilai 2, dan SK (Sangat Kurang) bernilai 1.

b. Data dari Respon

1. Respon Siswa

Data yang didapatkan melalui respon siswa terdapat dua yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dengan beberapa kategori seperti SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian seperti SB (Sangat Baik) bernilai 4, B (Baik) bernilai 3, K (Kurang) bernilai 2, dan SK (Sangat Kurang) bernilai 1.

2. Respon Guru

Data yang didapatkan melalui respon guru terdapat dua yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dengan beberapa kategori seperti SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian seperti SB (Sangat Baik) bernilai 4, B (Baik) bernilai 3, K (Kurang) bernilai 2, dan SK (Sangat Kurang) bernilai 1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti melalui dengan penyebaran angket yang akan diberikan kepada partisipan-partisipan yang bersangkutan. Angket yang dibuat berdasarkan kepada skala likert. Menurut Setiono dan Riwinoto (2015, hlm 4) skala likert adalah skala psikometrik yang digunakan dalam kuesioner dalam riset berupa survei. Menurut Marwadi (2019, hlm 295) skala likert adalah skala yang menggunakan ukuran ordinal yang dimana para responden tidak mengetahui lebih baik atau lebih buruk dari responden lainnya. Dapat dikatakan bahwa skala likert adalah skala yang digunakan dalam survei berupa kuesioner yang dimana para responnya tidak mengetahui mengenai jawaban yang dipilihnya lebih baik atau lebih buruk dari responden lainnya.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik analisis deskriptif yang dilakukan berupa menganalisis data dari hasil wawancara guru, lembar angket yang diisi oleh siswa, dan hasil uji validitas dari ahli materi, bahasa dan ahli media. Menurut

Yuliani (2018, hlm 84) teknik deskriptif kualitatif adalah teknik yang bergerak pada pendekatan kualitatif dengan alur yang diawali atau dimulai dari proses atau suatu peristiwa penjelas yang nantinya akan menjadi suatu generalisasi sebuah kesimpulan dari suatu proses atau suatu peristiwa tersebut. Teknik analisis data yang akan dilakukan yakni dengan mendeskripsikan tanggapan, masukan, dan saran yang ada pada lembar validasi ahli bahasa, materi, dan media. Untuk angket respon siswa dan guru akan dilakukan dan disusun melalui panduan skala likert. Skor yang diperoleh nantinya akan diolah ke dalam bentuk persentase dengan membagi skor tertinggi atau maksimal kepada setiap angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Pencapaian} = \frac{\text{TOTAL NILAI}}{Y} \times 100 \%$$

Keterangan:

Total Nilai: Total yang diperoleh dari hasil uji validitas media, materi, dan respon pengguna.

Y : Total dari skor maksimal atau tertinggi (x) jawaban.

Skor data yang digunakan dengan menggunakan skala likert dari lembar instrumen yang sudah diisi oleh ahli bahasa, materi, media, respon guru dan siswa. Dibawah ini merupakan kategori skala likert.

Tabel 3. 7 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
4	3	2	1

Hasil persentase yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus diatas akan di interpretasikan menjadi data kualitatif dengan deskripsi yang mengarah kepada kriteria pencapaian nilai berdasarkan skala likert menurut Setiono dan Riwinoto (2015, hlm 4):

Tabel 3. 8 Interpretasi kelayakan

No	Kategori Kelayakan	Skor
1.	Sangat buruk	0% - 19,99%
2.	Kurang baik	20% - 39,99%
3.	Cukup	40% - 59,99%

4.	Baik	60% - 79,99%
5.	Sangat Baik	80% - 100%

Berdasarkan tabel interpretasi kelayakan diatas maka akan dapat diperoleh kategori kelayakan yang sangat baik dengan memperoleh persentase kurang lebih diatas 80%, dengan begitu maka akan dapat dikatakan bahwa penggunaan media permainan akan dapat digunakan. Untuk hasil wawancara dan uji validitas dengan para ahli akan dijabarkan melalui suatu deskripsi atau naratif yang kemudian akan dapat memperoleh suatu kesimpulan mengenai penelitian “Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar”.

### 3.7 Penyajian Data

Penyajian data pada penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif yang dimana data tersebut diperoleh dari hasil skor yang diperoleh pada lembar instrumen yang nantinya akan diolah. Hasil akhir yang diperoleh berupa data kualitatif dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang baik (KB), dan sangat buruk (SB). Dengan begitu, peneliti akan mengetahui hasil akhir yang diperoleh mengenai penggunaan media permainan monopoli pada materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV sekolah dasar.