

BAB III

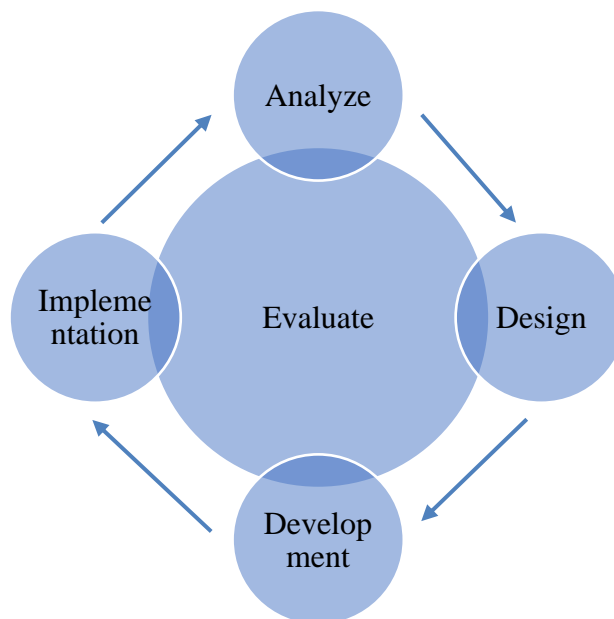
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model penelitian ADDIE. Model ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi yang memiliki tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Fokus dalam penelitian pengembangan meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Penelitian pengembangan dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik (Richey dan Klein, 2007).

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE sesuai dengan namanya terdiri dari lima tahap di antaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (Dick dan Carry, 1996). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar yang dirancang secara bertahap. Penelitian pengembangan media ini melalui tahapan yang disesuaikan dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Kegiatan Ekonomi.

Peneliti memutuskan menggunakan metode pengembangan ADDIE dengan alasan model pengembangan ini mempunyai kelebihan pada tahap proses kerja yang sistematis. Terdapat evaluasi dan revisi dari setiap tahap yang dilakukan, sehingga produk yang dihasilkan adalah produk yang valid. Selain itu, model ini memiliki tahapan yang sederhana dan pengimplementasian yang sistematis. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam (Sugiyono, 2016) :



Gambar 3.1 Model ADDIE

Terdapat lima langkah yang dikemukakan dalam model ini sesuai dengan akronimnya yaitu:

- 1) *Analyze*, adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik.
- 2) *Design*, adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran yang merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
- 3) *Development*, adalah memproduksi media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) *Implementation*, adalah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran, dengan kata lain proses uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dikembangkan.
- 5) *Evaluation*, adalah melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model ADDIE merupakan rangkaian sederhana untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada

langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang menarik yang akan menciptakan pembelajaran yang efektif.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick *and* Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang sudah dijelaskan sebelumnya. Peneliti mengadaptasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar, melalui tahap-tahap sebagai berikut.

3.2.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Analysis merupakan tahap awal yang berkaitan dengan analisis lingkungan dan situasi penelitian. Sugiyono (2016) mengatakan bahwa *analysis* berkaitan dengan kegiatan menganalisis situasi kerja dan kondisi lingkungan sehingga dapat ditentukan produk yang perlu dikembangkan.

Tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti meliputi tiga hal yaitu, analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. Secara umum, tahap analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut. Tahap analisis kebutuhan pengembangan produk adalah kegiatan yang penting dilakukan dalam memastikan produk yang ingin dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rusdi, 2018). Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran.

Tahap analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan peserta didik. Tahap analisis karakteristik peserta didik, secara umum analisis pada tahap ini dilakukan berdasarkan kebutuhan usia peserta didik (Rusdi, 2018). Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan dengan usia peserta didik di kelas IV SD yang berada pada tahap operasional konkret. Menurut Piaget anak usia 7 – 11

tahun mengalami tingkat perkembangan operasional konkret, di mana anak memiliki pikiran logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu yang berkaitan antara pikiran dan persepsi, anak dalam periode ini dapat memilih keputusan logis dan bukan keputusan perseptual seperti anak pra operasional, yang mana tujuan untuk menganalisis kebutuhan terkait pengguna media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

3.2.2 Tahap *Design* (Desain)

Tahap selanjutnya dari model ADDIE ialah tahap desain atau perancangan. Menurut Sugiyono (2016), desain adalah proses merancang suatu produk yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis pada tahap satu yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian, tahap desain dilakukan dengan menentukan hal-hal yang dibutuhkan dalam media pembelajaran seperti mengumpulkan kebutuhan bahan untuk membuat *Economic Monopoly Board* (ECOMO). Selain itu, peneliti mengumpulkan materi terkait pengembangan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran dan juga pembuatan garis besar media pembelajaran (GBPM) dan penyusunan instrumen penilaian ahli.

Media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada dasarnya bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik saat belajar. Bukan hanya berpatok pada materi yang terdapat di buku tematik saja, namun peserta didik dapat belajar langsung mengenai materi yang ada pada buku tematik melalui pengaplikasian media pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan.

3.2.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi produk. Pengembangan merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba produk (Sugiyono, 2016). Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangannya. Kemudian, konsep yang dibuat dan direncanakan tersebut diimplementasikan dalam proses produksi produk. Pada tahap ini, media pembelajaran dibuat dan dilakukan pengembangan materi dengan menyesuaikan kompetensi peserta didik yang selaras dengan lingkungan di sekitar peserta didik, sehingga bisa memberi contoh nyata yang mudah dilihat, juga dapat diimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, dilakukan revisi pada media pembelajaran sebelum di uji cobakan, hal ini dilakukan untuk memperbaiki bentuk, tampilan, langkah-langkah pengaplikasian, dan *design* media pembelajaran tersebut. Revisi desain dan produk ini dilakukan setelah proses validasi. Pada saat validasi peneliti menerima kritik, saran, komentar, kelebihan dan kekurangan, yang nantinya akan peneliti gunakan sebagai acuan untuk merevisi produk. Revisi desain bertujuan untuk memperbaiki produk hasil validasi dari dosen dan guru, sehingga produk hasil revisi nantinya dapat diuji cobakan pada proses pembelajaran.

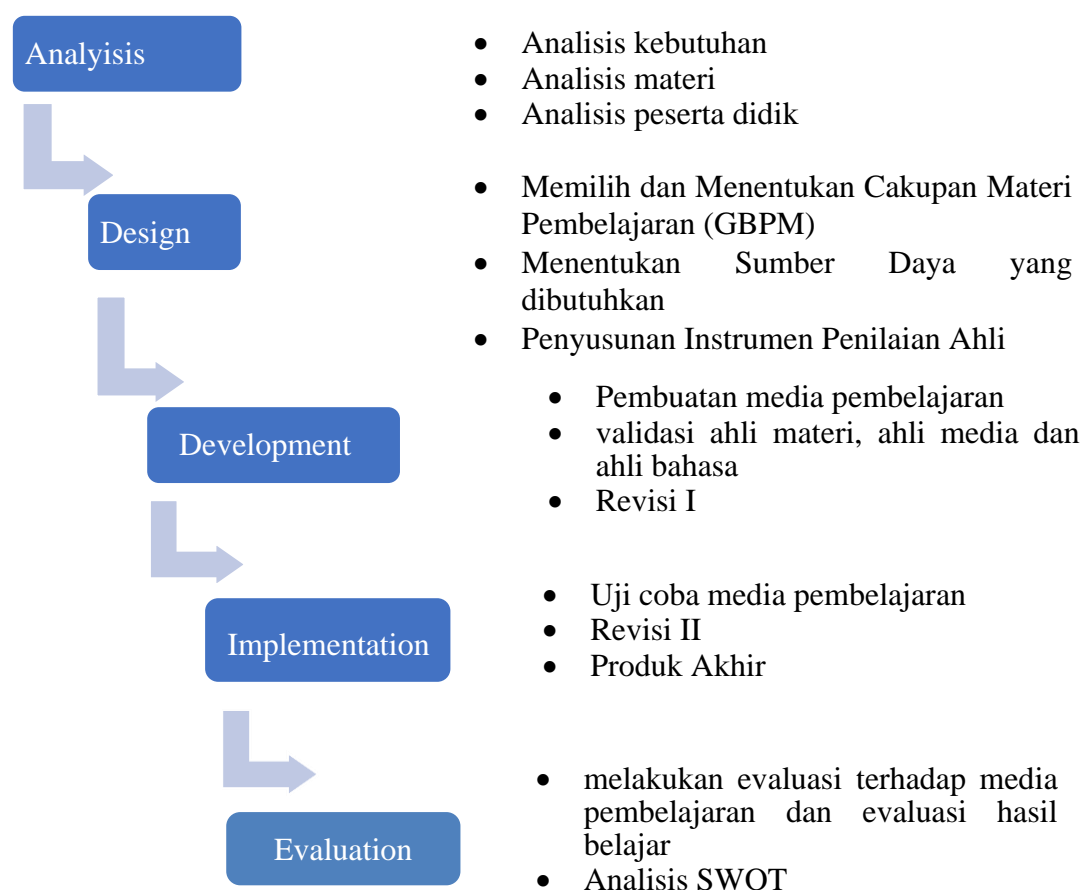
3.2.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementation adalah tahap mengimplementasikan yang dilakukan di sekolah yang sebelumnya sudah ditentukan sebagai tempat penelitian. Tahap ini, adalah tahap implementasi produk media pembelajaran yang kemudian dilakukan uji coba dari produk yang peneliti kembangkan. Sebelum melakukan pengimplementasian media pembelajaran peneliti memberikan lembar *pretest* dan menjelaskan cara memainkan media pembelajaran *Economy Monopoly Board* (ECOMO). Setelah itu, peneliti menggunakan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan lembar *posttest* yang bertujuan untuk melihat keefektifan produk media pembelajaran dan memberikan kuesioner terkait kepuasan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini. Pada tahap ini media pembelajaran diuji cobakan secara terbatas di satu kelas sebanyak 24 orang peserta didik. Uji coba ini dilakukan agar mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

3.2.5 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi produk yang sudah melalui proses uji coba. Proses *evaluation* bertujuan melihat apakah berhasil media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan di masing-masing dari empat tahap di atas disebut dengan evaluasi formatif, karena tujuannya adalah sebagai kebutuhan revisi. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan untuk merevisi hal yang masih kurang pada produk sesuai dengan hasil evaluasi media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Menurut Piskurich dalam Gafur (2012), tahap evaluasi meliputi tahap evaluasi internal dan eksternal. Evaluasi internal yang dikenal dengan evaluasi formatif memiliki tujuan untuk mengetahui kualitas produk, yang dijadikan umpan balik untuk mengadakan perbaikan pada media pembelajaran. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi dari dosen dan guru. Sedangkan evaluasi eksternal atau evaluasi sumatif digunakan untuk menentukan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 3. 2 Tahap-tahap Penelitian

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2013). Populasi pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri Cipaku 4, Kota Bogor. Partisipan pada penelitian ini di antaranya:

- a. Ahli materi, adalah dosen ahli bidang IPS di Prodi PGSD UPI Kampus Cibiru yang akan dilibatkan di tahap pengembangan (*development*) yaitu Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd.
- b. Ahli media, adalah dosen ahli bidang media di Prodi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru yang akan dilibatkan di tahap pengembangan (*development*) yaitu Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.
- c. Ahli bahasa, adalah dosen ahli bidang IPS di Prodi PGSD UPI Kampus Cibiru yang akan dilibatkan di tahap pengembangan (*development*) yaitu Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd.
- d. Dua puluh empat peserta didik yang terdaftar di kelas IV Sekolah Dasar dan 1 guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cipaku 4, Kota Bogor.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi penelitian (Sanjaya, 2011). Hal ini didukung oleh Hobri (2010:33) instrumen penelitian dikembangkan dan disusun untuk mengukur keefektifan, kevalidan, kepraktisan suatu produk. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi bertujuan untuk mengamati keadaan langsung di lapangan dan disesuaikan dengan data awal yang diperlukan untuk penelitian. Observasi ini berisi mengenai keadaan fisik sekolah, media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran dan menguji cobakan media yang ada dengan materi tematik di kelas 4 SD Negeri Cipaku 4, Kota Bogor. Kisi-kisi observasi awal sebagai berikut.

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Observasi Awal

No.	Aspek	Indikator
1	Kebutuhan	Penggunaan metode pembelajaran
2		Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik
3	Materi	Capaian materi pembelajaran
4		Kurikulum yang digunakan di Sekolah
5	Peserta Didik	Karakteristik peserta didik di kelas IV
6		Pengaruh media pembelajaran terhadap antusiasme peserta didik saat pembelajaran

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

2) Lembar Wawancara

Kondisi umum di lapangan mengenai guru dan peserta didik dilakukan melalui wawancara. Wawancara yang dilakukan kepada guru kelas untuk mengetahui masalah yang muncul ketika pembelajaran berlangsung di kelas, sehingga peneliti dapat menemukan solusi terkait masalah yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Berikut instrumen wawancara yang akan diberikan.

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru Kelas dan Peserta didik

No	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	a. Kurikulum yang digunakan di SDN Cipaku 4
		b. Antuasias peserta didik dalam mempelajari pelajaran
		c. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran
		d. Kegiatan yang membuat bosan peserta didik dalam pembelajaran
2	Peserta didik	a. Jumlah peserta didik kelas 4
		b. Karakteristik peserta didik dalam pembelajaran
		c. Motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar
3	Guru	a. Metode pembelajaran yang digunakan guru kelas dalam pembelajaran
		b. Model pembelajaran yang digunakan guru kelas dalam pembelajaran
		c. Kesulitan guru kelas dalam pembelajaran

		a. Antusias peserta didik jika di beri media pembelajaran
--	--	-----------------------------------------------------------

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

3) Lembar Angket

Lembar Angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan informasi dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah pada penelitian. Ada berbagai jenis angket yang bisa digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Peneliti akan menggunakan angket tertutup dalam penelitian ini. Apabila dilihat dari cara menjawab maka kuesioner dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban dengan kalimat sendiri, sedangkan kuesioner tertutup ialah kuesioner yang diberikan jawaban sedemikian rupa sehingga responden hanya perlu menentukan pilihan (Arikunto, 2010).

Kuesioner yang digunakan oleh peneliti ada 4 yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa dan angket respons peserta didik.

a. Pedoman Ahli Materi

Di bawah ini adalah kisi-kisi sebagai pedoman penilaian ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pada media pembelajaran.

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Ketepatan Materi	a. Kesesuaian materi yang diterapkan dalam media pembelajaran
2		b. Kesesuaian Kompetensi Inti (KI) dengan materi
3		c. Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dengan materi
4		d. Kesesuaian indikator dengan materi
5		e. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi
6		f. Ketepatan pemberian umpan balik
7	Kualitas Materi	a. Penyajian materi dapat menarik minat peserta didik
8		b. Penyajian materi membuat peserta didik menyimak dengan baik
9		c. Penyajian materi menumbuhkan rasa ingin tahu

10		d. Penyajian materi mudah dipahami peserta didik
11	Kualitas Instruksional	a. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
12		b. Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik
13		c. Membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran
14		d. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik
15		e. Memberikan dampak keberhasilan pada tujuan pembelajaran
16		f. Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

b. Pedoman ahli media

Di bawah ini adalah kisi-kisi sebagai pedoman penilaian ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Konten (isi)	a. Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik
2		b. Membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran
3		c. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik
4		d. Memberikan dampak keberhasilan pada tujuan pembelajaran
5		e. Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran
6	Konstruk (tampilan)	a. Design gambar mampu menarik minat peserta didik
7		b. Kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan

8		c. Keselarasan pemilihan gambar dengan materi
9		d. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan
10		e. Komposisi warna yang digunakan
11	Penggunaan	a. Kemampuan (efektif dan efisien) dari media pembelajaran yang dikembangkan
12		b. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
13		c. Kesesuaian materi yang diterapkan dalam media pembelajaran
14		d. Kesesuaian tata letak kartu

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

c. Pedoman Ahli Bahasa

Di bawah ini adalah kisi-kisi sebagai pedoman penilaian ahli bahasa untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat pada media pembelajaran
2		b. Keefektifan kalimat pada media pembelajaran
3		c. Kebakuan istilah pada media pembelajaran
4	Dialog dan Interaktif	a. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami peserta didik
5		b. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan baik.
6	Kesesuaian	a. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik
7		b. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan tingkat emosional peserta didik
8	Bahasa	a. Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas

9		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
10		c. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

d. Pedoman Angket Respons Guru

Di bawah ini adalah kisi-kisi sebagai pedoman angket respons guru untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3. 6
Kisi-kisi Instrumen Respons Guru

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas Media Pembelajaran	a. Kemenarikan media pembelajaran
2		b. Memberikan bantuan untuk memahami materi
3		c. Memberikan motivasi belajar
4		d. Memberikan semangat belajar
5	Materi	a. kejelasan materi yang diterapkan dalam media pembelajaran.
6		b. Materi sesuai dengan kompetensi dasar
7		c. Materi yang disampaikan tepat dan mudah dipahami
8		d. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
9		e. Materi yang disampaikan menarik
10	Pengoperasian	a. Kemudahan penggunaan media pembelajaran
11		b. Fleksibel dalam penggunaan media pembelajaran

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

e. Pedoman Angket Respons Peserta didik

Di bawah ini adalah kisi-kisi sebagai pedoman angket respons peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3. 7
Kisi-kisi Instrumen Respons Peserta didik

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas Media Pembelajaran	e. Kemeranian media pembelajaran
2		f. Memberikan bantuan untuk memahami materi
3		g. Memberikan motivasi belajar
4		h. Memberikan semangat belajar
5	Materi	f. kejelasan materi yang diterapkan dalam media pembelajaran.
6		g. Materi yang disampaikan tepat dan mudah dipahami
7		h. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
8		i. Materi yang disampaikan menarik
9	Pengoperasian	a. Kemudahan penggunaan media pembelajaran

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

4) *Pretest* dan *Posttest*

Pretest dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran dilaksanakan, sedangkan *posttest* dilaksanakan saat akhir pembelajaran ketika media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) sudah diterapkan. *Pretest* dan *Posttest* ini dilaksanakan agar mengetahui hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. 8
Tabel *Pretest* dan *Posttest*

No	Soal	Jawaban
1	Kegiatan distribusi mempunyai beberapa tujuan Manakah di antara pernyataan berikut yang merupakan tujuan distribusi ? a. mengembangkan kegiatan produksi b. membuat produk untuk di pasarkan c. menjaga kelangsungan hidup kegiatan produksi d. menyebar luaskan hasil produksi	d
2	Kegiatan ekonomi dilakukan manusia untuk memenuhi hidupnya. Apa saja yang termasuk kegiatan ekonomi tersebut. Kecuali ? a. produksi b. distribusi c. kontribusi d. konsumsi	c
3	Berikut ini yang tergolong kegiatan konsumsi adalah ?	b

	<ul style="list-style-type: none"> a. penjahit menjahit pakaian b. riri memakai baju hasil dari penjahit c. tukang bakso berjualan d. tukang las membuat pagar rumah 	
4	Pekerjaan membuat garam banyak dijumpai pada Masyarakat yang tinggal dekat dengan ? <ul style="list-style-type: none"> a. perkotaan b. pedesaan c. dataran tinggi d. pesisir pantai 	d
5	Berikut contoh pekerjaan yang menghasilkan barang adalah ? <ul style="list-style-type: none"> a. pengrajin b. dokter c. guru d. sopir 	a

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

Tabel 3. 9
Tabel kisi-kisi Pretest dan Postest

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
Mengidentifikasi kegiatan ekonomidan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	Kegiatan ekonomi	Disajikan soal peserta didik dapat menentukan tujuan distribusi	C4	Pilihan ganda	1
	Kegiatan ekonomi	Disajikan soal peserta didik dapat menganalisis macam – macam kegiatan ekonomi	C4	Pilihan ganda	2
	Kegiatan ekonomi	Disajikan soal peserta didik dapat menentukan pernyataan yang benar tentang kegiatan konsumsi	C4	Pilihan ganda	3
	Kegiatan ekonomi	Disajikan soal peserta didik dapat menyebutkan kegiatan yang dilakukan berdasarkan kondisi daerah	C4	Pilihan ganda	4
	Kegiatan ekonomi	Disajikan soal peserta didik dapat	C4	Pilihan ganda	5

		menentukan pekerjaan yang berhubungan dengan kegiatan produksi			
--	--	----------------------------------------------------------------	--	--	--

(Sumber: olahan peneliti, 2023)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang dimaksud mencakup :

a. Data dari validator ahli

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang Baik (KB), Sangat Kurang (SK). Data kuantitatif berupa skor penilaian SB = 5 , B = 4, C = 3, KB = 2, SK = 1.

b. Data guru dan peserta didik

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang Baik (KB), Sangat Kurang (SK). Data kuantitatif berupa skor penilaian SB = 5 , B = 4, C = 3, KB = 2, SK = 1.

c. Data *Preetest* dan *Posttest*

Penilaian hasil belajar peserta didik akan sulit diukur dari proses pembelajaran karena ada banyak hal yang perlu diamati. Cara yang paling mungkin dilakukan adalah mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (*pretest*) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*posttest*). Untuk menilai hasil belajar peserta didik tersebut digunakan rumus efektivitas N-Gain Uji gain ternormalisasi (N-Gain).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu melalui instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada partisipan. Angket disusun dengan panduan penskoran skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. Dalam proses analisis data, komposit skor, biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Lebih lanjut Budiaji (2013) mengatakan bahwa penggunaan jumlah dari

semua butir pertanyaan valid karena setiap butir pertanyaan adalah indikator dari variabel yang direpresentasikan. Sedangkan untuk menilai hasil belajar peserta didik menggunakan *pretest* dan *posttest* yang nantinya akan dirumuskan dengan efektivitas N-Gain Uji gain ternormalisasi (N-Gain).

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari data wawancara, catatan observasi dan dokumentasi merupakan teknik analisis data. Menurut Sugiyono (2013) dengan mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, mendeskripsikan dalam satuan-satuan, melakukan sintesa, menyusun data menjadi pola, memilah data mana yang penting dan data yang harus dipelajari, serta menarik kesimpulan yang memudahkan diri sendiri dan orang lain untuk memahaminya.

Data yang sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Informasi yang diperoleh dari hasil pengumpulan data harus diolah dan diinterpretasikan tanpa penundaan sehingga segera menjadi jelas apakah tujuan penelitian telah tercapai atau belum. Analisis data merupakan tugas yang sangat penting dalam proses penelitian. Pilihan penggunaan teknik analisis data pada penelitian harus disesuaikan dengan rancangan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Analisis data yang peneliti digunakan ialah analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data dari wawancara yang dilaksanakan secara terstruktur dan bersumber dari saran, kritik dan komentar yang didapatkan dari validator ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa dan angket respons peserta didik. Analisis data kualitatif dijelaskan secara deskriptif agar dapat memudahkan pemahaman. Menurut Sugiyono (2013) kegiatan analisis data kualitatif dilaksanakan secara interaktif dan berkesinambungan hingga selesai dengan langkah-langkah pengumpulan data yaitu mengumpulkan data yang diperoleh selama penelitian, mereduksi data yaitu merangkum atau memilah hal-hal pokok dari data yang diperoleh dan selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk uraian singkat

deskriptif, agar memudahkan memahami hasil penelitian dan merencanakan kerja selanjutnya.

Jawaban angket validitas ahli menggunakan skala *likert*. Menurut (Sugiyono, 2016) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket validitas ahli berisi kisi-kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun dalam pengukuran skala *likert* variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Peneliti menggunakan pengukuran skala *likert* dengan rentang skor 1-5. Kategori skor dalam skala *likert* dengan rentan nilai 1-5 dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 10
Tabel Kategori Skor dalam Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik / Sangat Setuju
2	4	Baik / Setuju
3	3	Cukup / Ragu-ragu
4	2	Kurang Baik / Tidak Setuju
5	1	Sangat Kurang Baik / Sangat Tidak Setuju

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata skor untuk setiap aspek penilaian produk dengan menggunakan perhitungan rata-rata skor.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

Selanjutnya hasil persentase yang didapatkan menurut Akbar (dalam Annisa (2020, hlm. 34) diubah menjadi data kualitatif dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor dengan kriteria pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 11
Kriteria Kualitas

Pencapaian Presentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak

61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

(Sumber: Akbar dalam Annisa (2020, hlm. 34))

3.6.2 Hasil belajar peserta didik

Penilaian hasil belajar peserta didik untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) diperoleh oleh skor *pretest-posttest*. Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai peserta didik, dan minimal telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Menurut Archambault (2008) besarnya peningkatan hasil belajar dapat dihitung dengan rumus efektivitas *N-Gain Score* sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest} \times 100$$

Selanjutnya menurut Melzer dalam Syahfitri (2008) nilai *N-Gain score* di kategorikan sebagai berikut.

Tabel 3. 12
Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Melzer dalam Syahfitri (2008))

Hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel interpretasi *N-Gain Score* menurut (Hake, 1999).

Tabel 3. 13
Kriteria Pengelompokan N-Gain

Presentase N-Gain	Klasifikasi
> 76 %	Efektif
56 – 75 %	Cukup Efektif
40 - 55 %	Kurang Efektif
< 40 %	Tidak Efektif

(Sumber: Hake, 1999)

3.7 Penyajian Data

3.7.1 Penyajian Data Kelayakan Media Pembelajaran

Terakhir penyajian data dituliskan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut didapatkan dari hasil skor data angket yang sudah diolah menjadi data kualitatif dengan menggunakan kategori kriteria kualitas dengan menggunakan predikat “Sangat Layak”. “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”.

3.7.2 Penyajian Data Hasil Belajar Peserta Didik

Penyajian data hasil belajar peserta didik dituliskan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diolah menjadi data kualitatif dengan menggunakan rumus *N-Gain Score* menggunakan klasifikasi “Efektif”. “Cukup Efektif”, “Kurang Efektif”, dan “Tidak Efektif”.