

BAB III

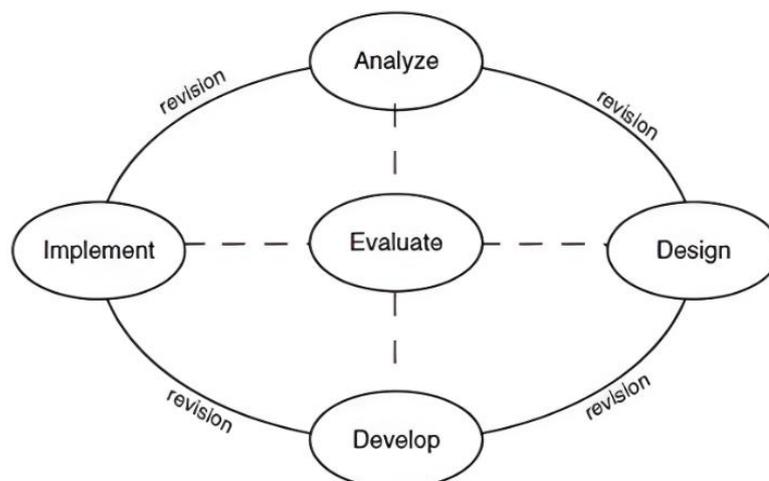
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilandaskan pada jenis penelitian pengembangan yang dilakukan pada bidang pendidikan dengan menghasilkan suatu produk yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Borg & Gall (dalam Tegeh & Kirna, 2013) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Menurut Tegeh & Kirna (2013) penelitian pengembangan digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas atau laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran serta menguji kelayakan dan kepraktisan media berbasis *game* uno *flip card* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar, sejalan dengan pendapat Sugiyono dalam (Sutarti & Irawan, 2017) menyebutkan bahwa produk yang dihasilkan dalam bidang pendidikan yaitu berupa pengembangan kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pembelajaran, buku ajar, modul, serta sistem evaluasi. Berdasarkan pendapat tersebut penelitian ini relevan dengan topik yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan media berbasis *game* uno *flip card* menggunakan model ADDIE pada setiap tahapan pembuatan produk.

Model ADDIE adalah konsep pendekatan metodis untuk pengembangan produk yang dilakukan secara sistematis dalam pembelajaran yang inovatif, otentik, inspiratif, dan berpusat pada peserta didik (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena sederhana, sistematis, teratur, dan sering digunakan dalam pembuatan program atau produk pembelajaran yang efektif dan tervalidasi oleh ahli (Soesilo & Munthe, 2020). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan diantaranya : tahap *analysis* (analisis) ; *design* (desain) ; *development* (pengembangan) ; *implementation* (implementasi) ; dan *evaluation* (evaluasi). Gambaran tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut.



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

berdasarkan pada gambar 3.1 tahapan ADDIE pada penelitian ini menekankan pada analisa setiap komponen di dalam tahapannya yang saling berinteraksi dan berkoordinasi satu sama lainnya sesuai dengan fase yang ada pada setiap tahapan (Prihatin & Andharsaputri, 2021) tahapan prosedur penelitian ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut :

3.1.1 Analysis (Analisis)

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi penyebab kemungkinan adanya kesenjangan yang ada dalam pembelajaran, prosedur yang dianalisis pada tahap ini adalah validasi kesenjangan yang ada, menganalisis kurikulum, kompetensi capaian pembelajaran, analisis pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris, karakteristik belajar peserta didik, analisis ruang lingkup materi, lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam belajar, serta analisis ketersediaan media pembelajaran yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran, yang dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada wali kelas IV, dan dikonfirmasi kebenarannya melalui kegiatan observasi. Analisis juga didukung dengan mengkaji literatur pendukung yang berasal dari buku, jurnal dan sumber lainnya untuk mendukung hasil temuan di lapangan.

3.1.2 *Design (Desain)*

Pada tahap desain peneliti membuat rancangan produk media pembelajaran berbasis *game* uno *flip card* berdasarkan data yang ditemukan pada tahap analisis yang berfokus terhadap pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar yang diintegrasikan dalam pembelajaran kurikulum merdeka sesuai dengan apa yang ditemukan pada tahap analisis. Pada tahap ini peneliti mulai merancang beberapa komponen desain media secara konseptual yang akan menjadi dasar proses pengembangan pada tahap berikutnya, komponen desain yang dirancang mencakup tampilan media *game* uno *flip card*, capaian dan tujuan pembelajaran bahasa Inggris, panduan menggunakan media *game* uno *flip card*, merancang bahan materi dan soal yang akan disajikan pada media dengan mengacu kepada buku guru dan peserta didik bahasa Inggris yang tersedia di sekolah, serta menentukan *blue-print* yang berisi aspek-aspek atau topik-topik yang perlu dijadikan kajian dalam menyelesaikan permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian.

3.1.3 *Development (Pengembangan)*

Selanjutnya pada tahap ketiga adalah pengembangan desain media berbasis *game* uno *flip card* yang direalisasikan dengan melakukan percetakan media. Pada tahapan pengembangan media yang telah dirancang, tentu harus melalui proses penilaian secara konseptual yang dilakukan dengan meminta tim ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, ahli yang menilai media *game* uno *flip card* disesuaikan dengan bidang studi, fokus penelitian, dan tidak ikut serta dalam pembuatan media *game* uno *flip card*. Penilaian ahli mencakup penilaian terhadap tampilan media yang divalidasi kepada ahli media, kesesuaian sajian materi yang divalidasi oleh ahli materi, kesesuaian bahasa yang digunakan divalidasi oleh ahli bahasa, kesesuaian media dengan desain pembelajaran yang divalidasi ahli pedagogik, serta praktikalitas media melalui validasi pengguna oleh guru wali kelas IV. Lembar validasi disusun oleh peneliti berupa kuesioner berdasarkan indikator kelayakan yang mengacu kepada teori pengembangan media dengan menggunakan skala likert, serta terdapat kolom untuk saran dan komentar agar media yang dikembangkan dapat diberikan masukan oleh para ahli untuk perbaikan.

3.1.4 *Implementation (Implementasi)*

Implementasi dilakukan setelah media berbasis *game* uno *flip card* melalui tahap validasi penilaian media, dan dinyatakan layak setelah melakukan revisi pada beberapa komponen media sesuai dengan saran ahli. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *game* uno *flip card* direalisasikan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar pada dua lembaga pendidikan. Penyebaran angket untuk guru dan peserta didik dilakukan pada tahap ini untuk mengukur tingkat kepraktisan melalui respons peserta didik dan guru setelah terlibat secara langsung dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *game* uno *flip card*. Implementasi dilakukan pada dua sekolah dengan tujuan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan dalam satu lembaga pendidikan, serta peneliti dapat melakukan perbaikan jika pada implementasi pertama terdapat beberapa kendala dan kekurangan yang ditemukan, seperti pada aspek teknis, tampilan media, sajian materi dan bahasa, serta manajerial dalam mengelola pembelajaran yang dapat mempengaruhi terhadap kualitas kepraktisan media *game* uno *flip card*.

3.1.5 *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap ini dilakukan pengelolaan terhadap hasil penilaian dan penarikan kesimpulan terkait produk yang telah dikembangkan, evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan model ADDIE, tujuannya untuk memperbaiki produk agar media berbasis *game* uno *flip card* yang dikembangkan dapat diperbaiki sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap implementasi untuk melihat kepraktisan media yang telah dikembangkan ketika media di uji coba lapangan, sehingga sesuai dengan tujuan pengembangan. Evaluasi dapat melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk untuk mendapatkan umpan balik kepada pengguna produk, evaluasi dilakukan untuk melihat adanya kemungkinan kelebihan dan kekurangan dari produk media berbasis *game* uno *flip card* yang dikembangkan oleh peneliti dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar.

3.2 Partisipasi dan Lokasi Penelitian

3.2.1 Partisipasi Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media berbasis *game* uno *flip card* pada mata pelajaran bahasa Inggris melibatkan partisipasi dari berbagai pihak yang masing-masing memiliki peranan dalam penelitian ini. Subyek penelitian yang terlibat yaitu meliputi 2 guru wali kelas IV SDN 5 Cibadak dan SDN 3 Purwadadi yang berperan sebagai narasumber peneliti dalam mencari informasi adanya kesenjangan atau permasalahan pada pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan melalui wawancara dan observasi, guru juga berperan untuk menilai kelayakan media *game* uno *flip card* sebelum di implementasikan, dan sesudah diimplementasikan untuk menilai kepraktisan media. Peserta didik kelas IV SDN 5 Cibadak dan SDN 3 Purwadadi yang berperan dalam memberikan respons terhadap kepraktisan media *game* uno *flip card* yang direalisasikan pada kegiatan pembelajaran. Tim validator dilakukan oleh dosen UPI Kampus Tasikmalaya sesuai dengan bidang keahliannya dan fokus penelitiannya, validator yang terlibat yaitu ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, ahli bahasa.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan berdasarkan lokasi studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya pada dua sekolah dasar kelas IV yang berada di Kecamatan Banjarsari dan Purwadadi, Kabupaten Ciamis sebagai tempat uji coba media berbasis *game* uno *flip card*. Peneliti melakukan uji coba pada dua sekolah berdasarkan saran dan rekomendasi penelitian sebelumnya, di mana pada penelitian sebelumnya merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *game* uno *flip card* pada dua sekolah yang berbeda, dengan tujuan media yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan secara terbatas pada salah satu lembaga pendidikan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan semi terstruktur yang ditujukan kepada guru kelas IV SDN 5 Cibadak dan SDN 3 Purwadadi guna memperoleh informasi dan verifikasi temuan peneliti terkait kebutuhan awal penelitian

pengembangan berdasarkan pengalamannya secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Slamet (dalam Edi, 2016) yang menjelaskan bahwa wawancara adalah cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti. Melalui kegiatan wawancara diharapkan peneliti mendapatkan informasi terkait kendala yang dialami guru pada proses pelaksanaan pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris, karakteristik belajar peserta didik, ketersediaan media, saran dan prasarana, ruang lingkup materi pembelajaran dan media pembelajaran yang telah digunakan guru dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV Sekolah dasar.

3.3.2 Observasi

Observasi dilaksanakan peneliti untuk memperoleh informasi berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di lapangan. Observasi dilakukan pada dua sekolah ketika studi pendahuluan dan pada tahap analisis kebutuhan. Peneliti melakukan observasi terhadap berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV, ketersediaan sarana dan prasarana, karakteristik peserta didik dalam belajar, serta mengobservasi media dan perangkat pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris. Observasi juga dilakukan pada saat uji coba produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti pada tahap implementasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui respons dari pengguna setelah uji coba produk, dan juga berguna untuk peneliti agar dapat memperbaiki produk yang dikembangkan jika terdapat kekurangan dan perlu adanya perbaikan.

3.3.3 Analisis Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan selama melaksanakan penelitian pengembangan pada tahap analisis, untuk mendukung hasil temuan. Adapun dokumen yang menjadi sumber informasi berupa buku peserta didik dan guru, RPP/ modul ajar berbasis kurikulum merdeka, media pembelajaran yang tersedia, serta dokumen lainnya yang menjadi pendukung topik penelitian. Studi dokumentasi berupa foto dokumen yang tersedia di sekolah, terutama pada saat kegiatan tahap implementasi media pembelajaran uno *flip card*, untuk memperkuat pertanggungjawaban terhadap penelitian yang dilaksanakan.

3.3.4 Penilaian Ahli

Penilaian ahli pada penelitian ini terdiri dari 4 validator yang ahli di bidangnya dan 2 guru sebagai pengguna media, *team* penilaian ahli yang terlibat pada penelitian ini yaitu diantaranya : ahli media; ahli materi; ahli pedagogik; ahli bahasa dan guru sebagai pengguna. Penilaian ahli dilakukan dengan tujuan agar produk yang dikembangkan dapat memperoleh hasil yang layak dan valid sebelum diimplementasikan, ahli dapat memberikan saran dan komentar jika produk yang dikembangkan terdapat beberapa kekurangan, peneliti dapat memperbaiki produk sesuai dengan saran para ahli agar produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan awal pengembangan produk.

3.3.5 Kuesioner

Dalam penelitiannya Herlina (2019) mendefinisikan kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden, kuesioner tersebut diisi oleh responden sesuai dengan yang mereka kehendaki secara independen tanpa adanya paksaan dari pihak peneliti maupun pihak lainnya. Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi terkait penilaian kelayakan produk yang diberikan oleh ahli pada tahap pengembangan, dan respons dari guru dan peserta didik terhadap kepraktisan dari media *uno flip card* setelah di implementasikan. Indikator pertanyaan pada kuesioner berdasarkan indikator yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan, hal ini bertujuan agar pernyataan yang digunakan dapat memberikan informasi sesuai dengan ranah fokus penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya instrumen penelitian adalah pedoman yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, dalam penelitian ini pedoman tersebut yaitu berupa pedoman lembar wawancara, pedoman lembar observasi, pedoman studi dokumentasi, lembar penilaian ahli serta angket respons guru dan peserta didik. Instrumen yang digunakan dapat dijabarkan sebagai berikut.

3.4.1 Pedoman Lembar Wawancara

Pada pedoman lembar wawancara yang digunakan peneliti pada tahap analisis, pertanyaan yang dikembangkan bertujuan untuk mencari serta memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV pada kurikulum merdeka, ruang lingkup materi, dan kendala yang dialami oleh guru selama proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, ketersediaan sarana dan prasarana, karakteristik dan kemampuan belajar peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran di sekolah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berikut adalah kisi-kisi instrumen wawancara yang terdapat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kurikulum	Kurikulum yang di gunakan	1
		Ketersediaan perangkat pembelajaran	2,3
2.	Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris	Proses Pembelajaran Bahasa Inggris	4,5
		Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Inggris	6,7
		Kendala yang dialami	10,11,12
3.	Karakteristik	Karakteristik dan kemampuan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris	8,9
4.	Media pembelajaran dan karakteristik media yang dibutuhkan	Penggunaan media pembelajaran	13,14,15,16,17
		Antusiasme peserta didik	18,19
		Kebutuhan awal pada media	20,21

(Batubara, dkk., 2023 ; Lestari, 2023) dimodifikasi

3.4.2 Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan pada saat studi pendahuluan, tahap analisis, dan uji coba produk dengan mengamati secara langsung kondisi di lapangan untuk memperkuat sumber data penelitian yang dilakukan. Fokus observasi berkaitan dengan lingkungan sekolah, ketersediaan perangkat pembelajaran, karakteristik peserta didik dalam belajar, antusiasme peserta didik dalam belajar menggunakan, dan melihat ketersediaan media pembelajaran yang ada. Pada observasi uji coba produk, observasi berfokus pada implementasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti guna mendapatkan informasi terkait respons guru dan peserta didik setelah terlibat secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game uno flip card*, melalui observasi peneliti dapat secara langsung mengetahui kelebihan dari produk yang dikembangkan serta jika ditemukan adanya kekurangan, maka peneliti dapat memperbaikinya. Kisi-kisi instrumen observasi dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3. 2

Kisi-kisi Instrumen Observasi

No.	Aspek	Indikator
1.	Proses pembelajaran	Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris
		Karakteristik belajar peserta didik
		Kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris
		Antusiasme peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris
2.	Media Pembelajaran	Ketersediaan perangkat pembelajaran
		Media pembelajaran yang digunakan
		Antusiasme peserta didik terhadap media

(Sungkono (dalam Kanaya, 2023)) dimodifikasi

3.4.3 Pedoman Studi Dokumentasi

Pedoman studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen-dokumen yang tersedia dan dibutuhkan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Berikut merupakan kisi-kisi studi dokumen yang dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Instrumen Dokumen

No.	Dokumen
1.	Kurikulum
2.	Modul/RPP pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah dasar
3.	Buku Pegangan Guru dan peserta didik Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV
4.	Media Pembelajaran Bahasa Inggris

(Kanaya, 2023) dimodifikasi

3.4.4 Lembar Penilaian Ahli

Lembar penilaian ahli digunakan untuk menilai produk pada tahap pengembangan agar memperoleh kelayakan sebelum uji coba lapangan. Penilaian ahli dilakukan dengan cara mengisi kuesioner berdasarkan aspek dan indikator dengan menggunakan skala likert, menurut Hidayat (2021) skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang tentang gejala atau masalah yang ada di masyarakat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lima lembar penilaian ahli yang disesuaikan dengan aspek dan indikator yang digunakan. Lembar penilaian ahli diantaranya : lembar ahli media dapat dilihat pada tabel 3.4 ; lembar ahli materi pada tabel 3.5 ; lembar ahli pedagogik pada tabel 3.6 ; ahli bahasa pada tabel 3.7 ; dan lembar penilaian pengguna pada tabel 3.8 berikut ini.

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Tampilan Media	Estetika tampilan desain media	1,2
		Keteraturan dan konsistensi <i>layout</i>	3
		Ketepatan pemilihan warna	4
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf, gambar dan simbol	5
		Kejelasan teks, gambar dan simbol	6
		Kemenarikan media	7
2.	Aspek Teknis	Praktis, luwes, kemudahan, keamanan, kesesuaian dengan fasilitas yang ada, dan bertahan.	8,9,10,11, 12,13,14,15

(Apsari dkk.,2020 ; Batubara,2023 ; Kustandi, 2013 ;Susantini, 2021)dimodifikasi

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Relevansi isi materi	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	1,2,3,4,5
		Relevansi penggunaan gambar dengan materi	6
		Sesuai dengan keadaan peserta didik	7, 8
2.	Penyajian materi	Kejelasan topik pembelajaran	9
		Keakuratan dan kelengkapan materi	10,11
		Sesuai dengan materi yang diajarkan	12
		Kebermanfaatan	17
3.	Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	13, 14
		Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	15,16

(Rahayu & Riska, 2018 ; Susantini, 2021 ; Nurseto, 2011) dimodifikasi

Tabel 3. 6
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pedagogik

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kesesuaian dengan Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai	1,2,3,4,5
2.	Berorientasi pada peserta didik	Sesuai dengan keadaan peserta didik	6,8,10
		Kemenarikan media pembelajaran	11
		Kebermanfaatan media	12,14,15
		Memberikan kemudahan pengguna	16
3.	Kejelasan sajian	Kesesuaian penggunaan gambar dan bahasa	7,9
		Kelengkapan penyajian materi	13

(Arsyad,2013 ; Kustandi,2013 ; Kristanto,2016 ; Nurseto,2016) dimodifikasi

Tabel 3. 7
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kebahasaan	Lugas dan komunikatif	1,2,3,4
		Dialogis dan interaktif	5,6
		Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7,8,9
2.	Keterbacaan	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	10,11,12

(Batubara dkk., 2023 ; BNSP (dalam Asrory, 2022)) dimodifikasi

Tabel 3. 8
Kisi-kisi Instrumen Validasi Pengguna

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Aspek Materi Pembelajaran	Sesuai dengan tujuan yang dicapai	1,2,3,4
		Cakupan sajian materi dan soal	5, 6,7, 8
		Penggunaan gambar dan bahasa	9,10
		Sesuai kondisi lingkungan sekolah	11
2.	Aspek kelayakan media	Fleksibilitas dan kenyamanan media	12
		Praktis, luwes, dan aman	13
		Kesesuaian keterampilan guru dalam menggunakannya	14,15,16
		Kebermanfaatan media	17,18,19,20

(Kustandi & Bambang, 2013; Kristanto, 2016 ; Nurseto, 2011) dimodifikasi

3.4.5 Angket Respons Guru dan Peserta Didik

Angket respons digunakan pada saat implementasi produk yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media berbasis *game uno flip card* pada pembelajaran Bahasa Inggris. Berikut angket respons yang direalisasikan setelah uji coba produk dapat dilihat pada tabel 3.9 dan 3.10.

Tabel 3. 9
Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian media dengan tujuan yang dicapai	1
		Sesuai dengan materi yang di ajarkan	2,3,4,5
2.	Teknis	Kemenarikan media	6
		Guru terampil menggunakannya	7
		Penggunaan teks, simbol dan gambar	8,9
3.	Kebahasaan	Kesesuaian penggunaan bahasa	10,11
4.	Manfaat	Kegunaan/kebermanfaatan media	12,13,14,15

(Kustandi & Bambang, 2013 ; Kristanto, 2016 ; Nurseto, 2011) dimodifikasi

Tabel 3. 10
Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Aspek Tampilan	Kemenarikan media	1,3
		Penggunaan simbol dan gambar	2,7
		Penggunaan teks	5
2.	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	4,6,14
		Kejelasan petunjuk penggunaan	8
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	11
		Penyajian media dan soal	9,10
3.	Kebermanfaatan	Menambah pengetahuan baru	13,16,17
		Menambah semangat dan rasa ingin tahu	12,15

(Arsini 2022 ; Batubara dkk.,2023 ; Rahayu & Riska, 2018) dimodifikasi

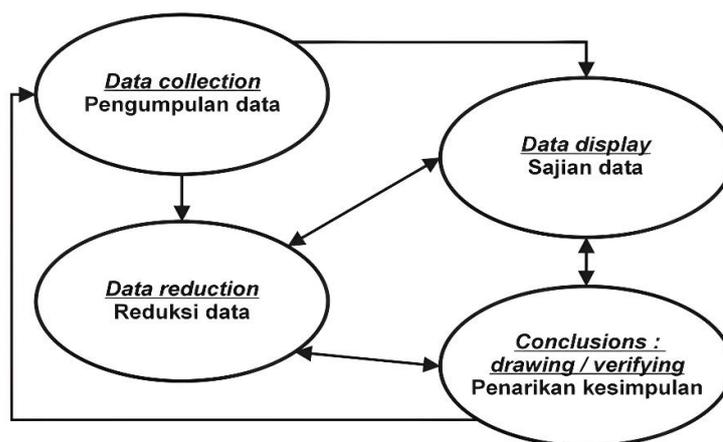
3.5 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi yang mendukung informasi terkait media pembelajaran berbasis *game uno flip card*. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi produk oleh ahli pada tahap pengembangan, serta angket respons peserta didik dan guru pada tahap implementasi. Teknik analisis data pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

3.5.1 Data Kualitatif

Data kualitatif yang dihasilkan dari wawancara, observasi dan studi dokumen diolah dengan melakukan langkah-langkah pengolahan data kualitatif. Dalam penelitian kualitatif *human instrument* memegang peranan penting dalam fokus penelitian untuk memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas

data, analisis data, menafsirkan data serta membuat kesimpulan dari hasil temuannya (Sugiyono, 2019). Proses analisis data kualitatif menggunakan model analisis interaksi Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2019) yang diantaranya adalah : (1) pengumpulan data (*data collection*) ; (2) reduksi data (*data reduction*) ; (3) penyajian data (*data display*) ; dan (4) penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*). Model interaksi analisis data menurut Miles dan Huberman dapat ditunjukkan pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3. 2 Analisis Data Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2019)

berdasarkan pada gambar 3.2, prosedur pada komponen model interaksi Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2019) dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Data yang dikumpulkan dalam mendukung perancangan dan pengembangan produk pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi terhadap kondisi dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV, dan diverifikasi kembali sebagai penguat melalui wawancara kepada guru kelas IV sekolah dasar, serta didukung melalui hasil analisis studi dokumentasi yang mendukung pengumpulan data penelitian pengembangan.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang telah diperoleh dan dikumpulkan dari lapangan jumlahnya cukup banyak, sehingga perlu adanya reduksi data yang artinya merangkum, memilih, memfokuskan hal-hal yang pokok dan penting dari informasi yang di dapatkan oleh peneliti. Tahap ini bertujuan agar hasil rangkuman data dapat memberikan

gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya. Pada penelitian ini peneliti merangkum dan memilih hasil observasi, wawancara dan dokumen yang berfokus kepada kebutuhan awal produk pengembangan media pada pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti memilih hasil temuan wawancara dan observasi sesuai dengan fokus penelitian pada kebutuhan dan permasalahan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan ketika hasil data tahap reduksi telah disederhanakan sesuai dengan topik inti penelitian yang akan di bahas, data di sajikan dan digambarkan secara teratur. Pada penelitian ini, data kualitatif disajikan dalam bentuk uraian singkat dengan teks yang bersifat naratif, dan dalam bentuk tabel yang memiliki hubungan antar kategori.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Pada tahap ini, kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung hasil temuan. Pada penelitian ini peneliti lakukan berdasarkan hasil observasi maka peneliti lakukan verifikasi kebenaran melalui hasil wawancara dan bukti hasil dokumen yang tersedia, data yang disajikan dan disimpulkan berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan untuk diinterpretasikan dan disimpulkan secara terstruktur untuk menghasilkan penemuan baru dalam mendukung pengembangan suatu produk yang serta didukung oleh temuan dari penelitian sebelumnya.

3.5.2 Data Kuantitatif

Penelitian kuantitatif menghasilkan informasi yang dapat diukur karena ada data yang dijadikan landasan untuk menghasilkan informasi yang lebih terukur, penelitian kuantitatif biasanya disajikan dalam bentuk angka untuk dianalisis secara mendalam oleh peneliti (Priadana & Sunarsi 2021). Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, ahli bahasa, dan penilaian pengguna pada tahap pengembangan, serta respons guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan pada tahap implementasi yang didapatkan melalui kuesioner

respons. Data kuantitatif digunakan sebagai analisis data untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *game uno flip card* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan data yang dihimpun melalui kuesioner untuk memperoleh kelayakan dan kepraktisan Madasari & Rahman (2020) dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan/kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal/maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: : Jumlah total skor jawaban

$\sum x_i$: Jumlah total skor maksimal

Kuesioner diisi berdasarkan pernyataan yang disesuaikan dengan aspek indikator penilaian dengan menggunakan skala likert yang tujuan agar mampu mengukur sikap, persepsi, dan pendapat individu atau kelompok terkait produk yang telah dikembangkan dan di implementasikan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kriteria penilaian dengan 4 skala, tujuannya agar menghindari adanya keraguan dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Kriteria skala likert yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut.

Tabel 3. 11
Kriteria Skor Angket

Skala Angket	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

(Riska & Rahayu, 2018)

kriteria predikat kelayakan dan kepraktisan media terdapat predikat skor kelayakannya berdasarkan tabel 3.12 berikut ini.

Tabel 3. 12
Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Media

No.	Persentase Kelayakan	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

(Damayanti dkk., 2018)