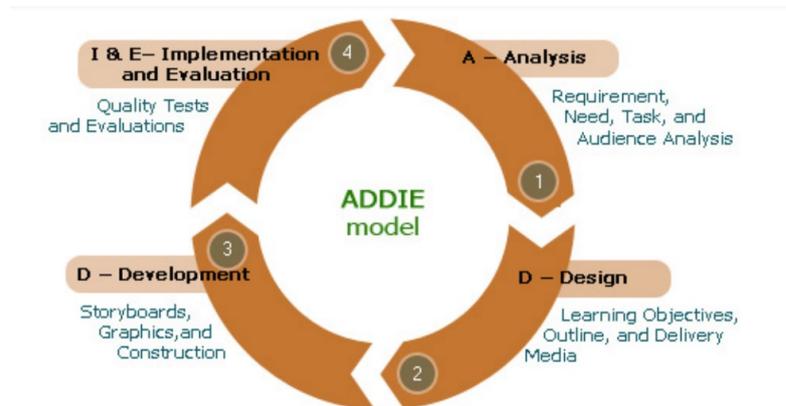


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Dalam studi ini, prosedur penelitian yang diterapkan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) dalam Sugiyono (2015). Model ADDIE, yang pertama kali dikembangkan oleh Dick dan Cary pada tahun 1978 dan kemudian direvisi oleh Russell Watson pada tahun 1981, dianggap sebagai kerangka penting dalam pengembangan program pendidikan dan pelatihan Hannum (2005).

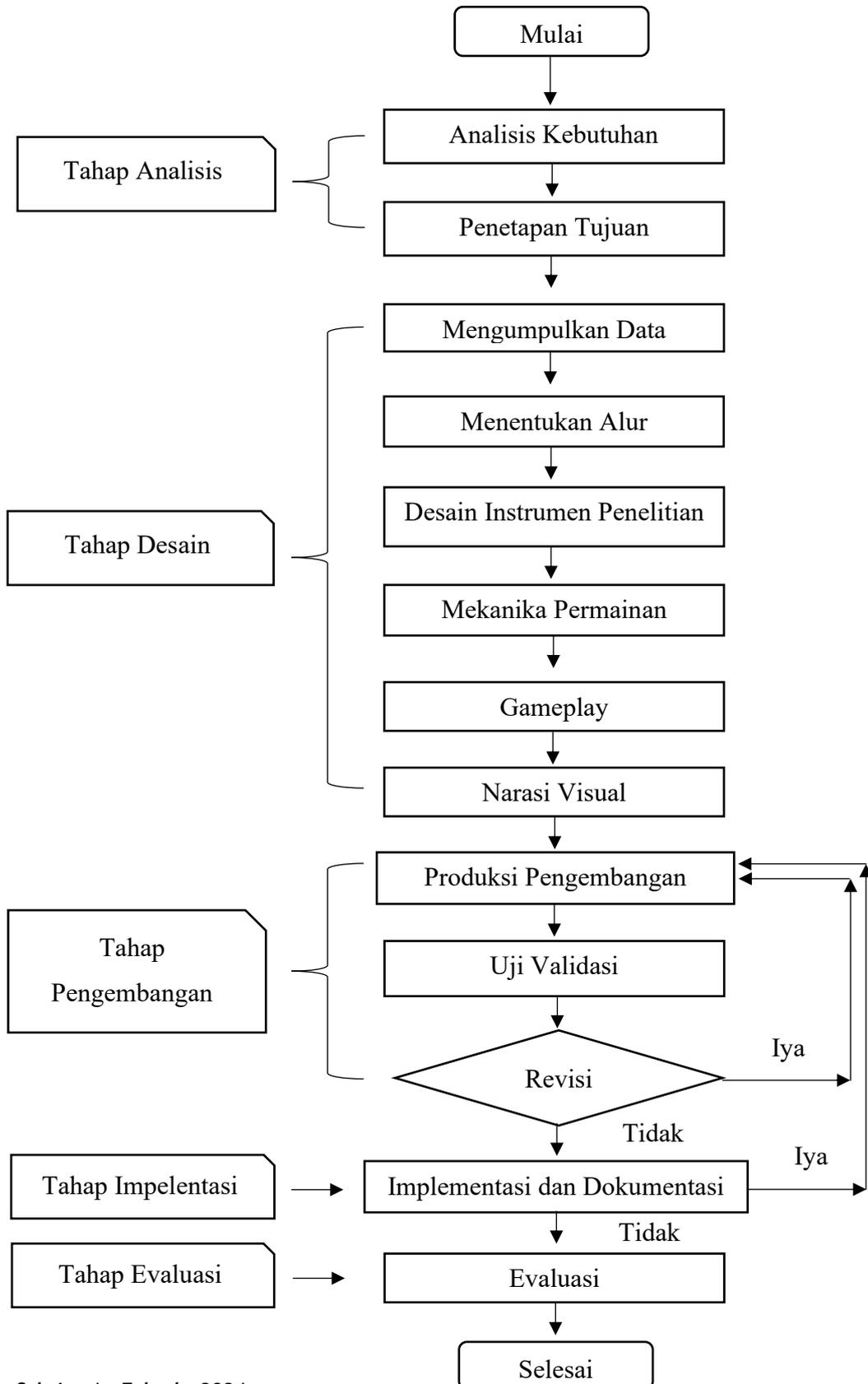
Di bawah ini adalah gambar 3.1 tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*):



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Murugantham (2015)

### 3.1.1 Flowchart Penelitian



Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

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

### 3.1.2 Tahap Analisis

Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan, tujuan, dan karakteristik target responden. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Analisis kebutuhan

Melakukan survei dengan menganalisis angket dengan remaja usia 13-15 tahun di wilayah Bekasi untuk mengevaluasi dan memahami minat mereka terhadap permainan *board game* dan pengetahuan mereka tentang rempah-rempah nusantara.

2. Penetapan Tujuan

Menentukan tujuan penelitian yang ingin dicapai melalui *Board Game* NAPARA.

### 3.1.3 Tahap Desain

Dalam tahap ini, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, menentukan kegiatan atau alur yang sesuai, mengidentifikasi strategi, merancang dan membuat konten atau materi FAO, (2011) dalam Moradmand, Datta, & Oakley, (2014). Tahap desain melibatkan perencanaan detail tentang bagaimana *Board Game* akan dikembangkan. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Mengumpulkan data: Kebutuhan dan karakteristik remaja yang sudah dianalisis pada tahap sebelumnya disesuaikan saat mengumpulkan data pada tahap ini. Peneliti membuat produk berbasis *Board Game* yang mengajarkan rempah-rempah nusantara untuk remaja berusia 13-15 tahun.
2. Menentukan Alur Pembuatan: Tahap selanjutnya dalam mendesain media edukasi *Board Game* Napara adalah menentukan alur pembuatan.
3. Desain Instrumen Penelitian: Peneliti membuat kuesioner sebagai instrumen penelitian. Ini adalah lembar instrumen yang ditujukan untuk siswa remaja di wilayah Bekasi dan juga untuk ahli media dan materi.
4. Mekanika Permainan: Fase ini membahas aturan dan prinsip yang mendasari permainan.

5. Gameplay: Fase ini menjelaskan bagaimana permainan dimainkan, termasuk interaksi antara pemain, keputusan yang dibuat oleh pemain, dan hasil dari keputusan dan tindakan tersebut.

6. Narasi Visual: Komponen narasi visual yang dapat meningkatkan pengalaman bermain dibahas pada tahap ini.

### 3.1.4 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan dan produksi *board game* berdasarkan desain yang telah ditentukan. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Produksi Pengembangan Produk: Produk yang dikembangkan adalah media edukasi *board game* yang terdiri dari papan permainan, kartu tantangan, kartu pengetahuan, dadu, pion, buku panduan, dan kartu pengetahuan. Proses pengembangan produk termasuk membuat prototipe gambar manual, membuat prototipe gambar digital, dan menghasilkan gambar digital menggunakan Adobe Illustrator.

2. Uji Validasi: Langkah ini dimaksudkan untuk menilai validitas media dan materi pendidikan sebelum diujicobakan pada remaja. Selain itu, ahli media dan materi akan memberikan komentar dan rekomendasi untuk perbaikan bila terdapat revisi.

3. Revisi: Berdasarkan umpan balik dari uji coba, bila terdapat revisi maka akan dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada desain permainan.

### 3.1.5 Tahap Implementasi

Tahap implementasi melibatkan peluncuran dan distribusi *Board Game* kepada audiens target. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

Penggunaan media edukasi diuji cobakan di lapangan dengan melibatkan remaja berusia antara 13 dan 15 tahun di daerah Bekasi. Peneliti menggunakan kuesioner *google form* respons remaja untuk mengevaluasi kepraktisan media. Penilaian ini membantu menentukan seberapa praktis media edukasi.

### 3.1.6 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi melibatkan penilaian efektivitas *Board Game* sebagai alat edukasi berdasarkan tahap implementasi sebelumnya. Apabila remaja merespon dengan baik dan tidak menyarankan untuk perbaikan maka media edukasi *Board Game* NAPARA akan selesai tanpa dilakukan tahap evaluasi.

## 3.2 Partisipan

Partisipan merujuk pada individu atau anggota masyarakat yang secara aktif terlibat dalam suatu kegiatan. Mereka memberikan kontribusi melalui dukungan tenaga, pemikiran, atau materi, serta bertanggung jawab atas keputusan yang diambil untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Dalam konteks penelitian ini, partisipan yang dimaksud adalah para Ahli Media dan Ahli Materi.

## 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini berada di lingkungan Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Menurut Sugiyono (2018), populasi adalah kelompok umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan ciri-ciri tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Penentuan populasi harus dimulai dengan menetapkan secara jelas populasi target, atau yang dikenal sebagai populasi sasaran, yaitu kelompok yang akan dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan penelitian.

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-probability sampling* dengan teknik *Purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2018), *Non-probability sampling* adalah metode pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Sedangkan *Purposive sampling* menurut Sugiyono (2018) adalah teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan, untuk menentukan sampel yang akan diteliti.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari remaja berusia 13-15 tahun yang berada di Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi, dengan jumlah dan karakteristik yang telah dipilih dari populasi yang ada.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), teknik pengumpulan data adalah langkah krusial dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang akurat. Tanpa pemahaman tentang teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan dapat mengumpulkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Instrumen yang digunakan untuk memverifikasi dan menguji keabsahan data yang telah dikumpulkan meliputi:

#### 1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986) yang dikutip oleh Sugiyono (2015), menjelaskan bahwa observasi adalah proses yang kompleks yang mencakup berbagai aspek biologis dan psikologis. Dua aspek utama dalam observasi adalah proses pengamatan dan memori.

#### 2. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2015), kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan metode yang efisien jika peneliti sudah memahami dengan jelas variabel yang akan diukur dan harapan dari responden. Instrumen angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### a. Lembar Instrumen Ahli Materi

Pada penelitian ini dilakukan pengujian terhadap validasi materi. Lembar ini akan diisi oleh Ahli Validasi Materi seorang praktisi *food and beverage director* di Dapoer Marem. Dalam penelitian ini, lembar angket digunakan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap kelayakan materi yang dirancang dengan memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat dan relevan. Berikut ini adalah lembar angket instrumen untuk validasi ahli materi. Penilaian ini dinilai dari 1 hingga 5 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju.

Tabel 3. 1 Lembar Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
1.	Materi	Kesesuaian Materi	1. Materi tentang rempah-rempah yang disajikan dalam <i>Board Game</i> NAPARA sudah sesuai dengan fakta ilmiah dan literatur yang ada					
			2. Informasi tentang manfaat rempah-rempah disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh remaja usia 13-15 tahun					
		Penyajian Materi	3. Materi disajikan secara menarik dan mampu menarik minat remaja untuk belajar lebih lanjut tentang rempah-rempah					
			4. Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dimengerti					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			oleh remaja usia 13-15 tahun					
		Relevansi Materi dengan Tujuan Edukasi	5. Materi yang disajikan dalam <i>Board Game</i> sudah relevan dengan tujuan untuk mengenalkan rempah-rempah kepada remaja					
			6. Materi yang disajikan mampu membantu meningkatkan pemahaman remaja tentang manfaat rempah-rempah					
		Keakuratan Materi	7. Fakta-fakta yang disajikan dalam materi telah terverifikasi dan akurat					
		Dampak Materi pada Pengguna	8. Materi yang disajikan mampu mendorong remaja untuk lebih mengenal dan menggunakan rempah-rempah					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			dalam kehidupan sehari-hari					
			9. Materi yang disajikan mampu memberikan pengetahuan baru dan bermanfaat bagi remaja					
			10. Materi yang disajikan sudah mencakup semua informasi penting tentang rempah-rempah yang perlu diketahui oleh remaja					
			11. Materi di dalam <i>Board Game</i> dalam memberikan pengetahuan edukasi pengenalan rempah pada remaja					
			12. Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) remaja					
			13. Materi di dalam media <i>Board Game</i> NAPARA memiliki peran dalam					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			pengenalan rempah nusantara pada remaja					
2.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan Kaidah Bahasa	14. Instruksi buku panduan <i>Board Game</i> NAPARA sederhana dan mudah dipahami					
		Penggunaan Bahasa	15. Penyusunan kalimat didalam kartu-kartu pada <i>Board Game</i> NAPARA sesuai Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
		Interaktivitas	16. <i>Board Game</i> NAPARA sudah interaktif dan memungkinkan interaksi antar pemain					
3.	Penyajian	Kemenarikan materi yang dikemas	17. Materi yang digunakan dalam <i>Board Game</i> NAPARA untuk pengetahuan edukasi sangat menarik					
			18. <i>Board Game</i> NAPARA yang dikembangkan					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			menarik pengetahuan anak dalam kehidupan sehari-hari					
		Kesesuaian materi dengan ilustrasi	19. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi yang dibahas					
			20. Kecerahan tata letak dan warna pada materi edukasi <i>Board Game</i> NAPARA					

Diadaptasi dari Rahayu et al (2023)

#### b. Lembar Instrumen Ahli Media

Pada penelitian ini dilakukan pengujian terhadap validasi media. Lembar ini akan diisi oleh Ahli Validasi Media seorang praktisi *art director* di *BigDonte Entertainment*. Dalam penelitian ini, lembar angket digunakan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap kelayakan media yang dirancang lalu diukur. Berikut ini adalah lembar angket instrumen untuk validasi ahli media. Penilaian ini dinilai dari 1 hingga 5 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju.

Tabel 3. 2 Lembar Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
1.	Prinsip Desain	Kesesuaian Desain	1. Tampilan desain <i>Board Game</i> NAPARA dan					

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

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

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
		dengan Sasaran Usia	menarik untuk dijadikan media edukasi yang sesuai dengan usia remaja 13-15 tahun					
		Keterbacaan Teks	2. Teks yang digunakan dalam <i>Board Game</i> NAPARA mudah dibaca dan dimengerti					
		Penggunaan Warna dan gambar media	3. Warna pada <i>Board Game</i> NAPARA cerah mendukung visibilitas dan keterbacaan					
		Konsistensi Desain	4. Desain elemen-elemen pada <i>Board Game</i> NAPARA konsisten					
		Tampilan Fisik	5. Gambar dan Teks pada cetakan media <i>Board Game</i> NAPARA jelas dan tidak pecah					
2.	Konsep dan Materi Edukasi	Relevansi Materi	6. Materi tentang rempah-rempah yang disajikan relevan dan sesuai dengan tujuan edukasi					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
		Keakuratan Informasi	7. Informasi yang disajikan dalam <i>Board Game</i> NAPARA akurat dan dapat dipercaya					
		Keterlibataan Pemain	8. Konsep permainan ini melibatkan pemain secara aktif dan menarik minat bermain					
		Penggunaan Video	9. Video yang disertakan dalam <i>Board Game</i> NAPARA mendukung pembelajaran dan sesuai dengan konten					
		Kelengkapan Komponen Media	10. Komponen-komponen media Edukasi <i>Board Game</i> NAPARA disajikan dengan lengkap (papan, pion, dadu, uang, kartu permainan, warung rempah)					
		Kesesuaian media dengan lingkungan	11. Bahan pembuatan dan cetakan media edukasi <i>Board Game</i>					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			NAPARA kuat, tahan lama dan rapi.					
3.	Kemudahan Penggunaan	Instruksi Permainan	12. Instruksi buku panduan <i>Board Game</i> NAPARA sederhana dan mudah dipahami					
		Penggunaan Bahasa	13. Penyusunan kalimat didalam kartu-kartu pada <i>Board Game</i> NAPARA sesuai Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
		Interaktivitas	14. <i>Board Game</i> NAPARA sudah interaktif dan memungkinkan interaksi antar pemain					
4.	Desain Grafis dan Estetika	Estetika Visual	15. <i>Board Game</i> NAPARA memiliki desain visual yang menarik dan estetis					
		Penggunaan dan Ilustrasi	16. Gambar dan ilustrasi yang digunakan mendukung pembelajaran dan menarik perhatian					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
5	Efektivitas Edukasi	Motivasi Belajar	17. <i>Board Game</i> NAPARA ini memotivasi pemain untuk belajar lebih lanjut tentang rempah-rempah					
		Kemudahan Penerapan Pengetahuan	18. Pengetahuan yang diperoleh dari <i>Board Game</i> NAPARA ini mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari					

Diadaptasi dari Rahayu et al (2023)

### c. Lembar Instrumen Respon Remaja

Lembar ini diisi oleh Remaja berusia 13-15 tahun. Dalam penelitian ini, lembar angket digunakan untuk memberikan masukan dan penilaian dengan menggunakan skor dari 1 hingga 5 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju. Berikut lembar angket instrument respon remaja.

Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Respon Remaja

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
1.	Aspek Materi	Kesesuaian Materi	1. Materi rempah yang disampaikan dalam permainan ini					

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

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

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			sesuai dengan kebutuhan pengetahuan saya					
			2. Informasi tentang rempah dalam permainan ini menarik dan mudah dipahami					
			3. Permainan ini membuat saya lebih mengenal rempah-rempah yang ada di Indonesia					
		Kedalaman Materi	4. Materi yang disajikan dalam permainan ini menambah wawasan saya tentang sejarah rempah					
			5. Saya jadi lebih memahami bagaimana rempah-rempah digunakan					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			dalam masakan tradisional					
			6. Saya merasa lebih memahami peran rempah-rempah nusantara setelah bermain					
			7. Permainan ini memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari saya					
2.	Aspek Edukasi	Peningkatan Pengetahuan	8. Saya merasa permainan ini edukatif dan bermanfaat					
			9. Permainan ini mengajarkan saya tentang pentingnya pelestarian rempah-rempah					
			10. Saya merasa lebih tertarik untuk					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			mempelajari lebih lanjut tentang rempah-rempah setelah bermain					
			11. Permainan ini cocok dimainkan bersama teman-teman					
			12. Saya merasa permainan ini memotivasi saya untuk mengonsumsi lebih banyak rempah dalam makanan saya					
		Kesadaran Budaya	13. Saya merasa lebih peduli terhadap budaya Indonesia setelah bermain					
			14. Saya merasa lebih menghargai rempah-rempah					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			setelah bermain permainan ini					
			15. Saya merasa permainan ini bisa membantu mengurangi ketergantungan pada makanan cepat saji					
			16. Permainan ini membantu saya untuk lebih memahami sejarah dan budaya Indonesia					
		Motivasi Belajar	17. Saya merasa permainan ini menambah wawasan saya tentang kekayaan rempah Indonesia					
			18. Permainan ini membuat saya lebih sadar tentang pentingnya					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			menjaga kesehatan dengan mengonsumsi rempah					
3.	Desain Permainan	Daya Tarik Visual	19. Desain <i>Board Game</i> ini menarik dan membuat saya ingin bermain lagi					
			20. Warna dan gambar pada permainan ini menarik perhatian saya					
			21. Papan permainan dan kartu-kartu terlihat menarik dan menyenangkan					
			22. Kartu-kartu dalam permainan ini memberikan informasi yang bermanfaat, mudah					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			digunakan dan tidak rumit					
		Kemudahan Penggunaan	23. Aturan permainan mudah dipahami dan diikuti					
		Interaksi	24. Tata letak papan permainan memudahkan saya dalam bermain					
			25. Permainan ini membuat waktu bermain bersama teman-teman menjadi lebih menyenangkan					
		Keberagaman Tantangan	26. Permainan ini memberikan tantangan yang menarik dan menyenangkan. Tantangan dalam permainan ini terasa berbeda					

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi				
				1	2	3	4	5
			dan tidak monoton					
		Pengembangan Keterampilan	27. Permainan ini membantu saya mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan saya dalam mengambil keputusan					
		Keseluruhan Pengalaman Bermain	28. Saya menikmati waktu bermain <i>Board Game</i> ini					
			29. Saya merasa permainan ini berhasil mengenalkan rempah-rempah dengan cara yang menyenangkan dan informatif					

Diadaptasi dari Rahayu et al (2023)

### 3.5 Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti akan menggunakan pengukuran skala *likert* untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket ahli. Skala *likert* adalah jenis skala penilaian yang mengukur tingkat setuju atau tidak setuju responden terhadap pernyataan yang diberikan. Dalam analisis data ini, peneliti akan menggunakan skala ini untuk menilai tanggapan responden.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan dalam bentuk angket digunakan untuk menguji kelayakan media edukasi dari para ahli materi dan ahli media.

#### 1. Lembar Validasi *Board Game* NAPARA

Lembar validasi ini berfungsi untuk mengevaluasi produk yang akan dikembangkan. Kevalidasian media ini dirancang untuk mengukur dan memantau hasil yang dibuat oleh validator.

#### 2. Kuesioner

Kuesioner ini akan diberikan untuk mengetahui tanggapan remaja terhadap media *board game* NAPARA dan untuk mengetahui seberapa praktis media yang digunakan.

### 3.6 Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data kualitatif dan kuantitatif. Saran dan komentar validator membentuk data kualitatif, dan data kuantitatif diperoleh dari data berupa angka dan presentase dari hasil penyebaran angket menggunakan skala *likert* dari ahli materi dan ahli media, serta remaja. Semua data ini kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif dan dicari interval untuk menentukan apakah produk yang dibuat layak atau tidak.

Berikut ini cara untuk mengukur hasil dari validasi yang telah dilakukan.

#### 1. Analisis data kevalidan dan kepraktisan.

Berikut ini rumus yang digunakan:

$$P(s)=(S/N) \times 100\%$$

**Keterangan:****P(s)** = Presentase sub variabel**S** = Jumlah skor tiap sub bab**N** = Jumlah skor maksimum

Panduan penilaian dalam angket yang menggunakan skala Likert bisa berupa angka atau simbol yang mencerminkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Oleh karena itu, panduan skor untuk skala Likert yang diterapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Skala *Likert*

Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	4	3	2	1

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi diubah ke dalam bentuk skala persentase untuk menentukan tingkat kevalidan. Kriteria ini digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Ahli

Interval	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak perlu revisi
70—85	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian revisi
40-55	Tidak Valid	Revisi

Sumber: Arikunto (2006)

2. Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Kemudian, peneliti akan menghitung hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang dialami oleh remaja.

Sabrina Az-Zahrah, 2024

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI**

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

Analisis ini menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* dengan menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Setelah analisis dilakukan dan dihitung akan diperoleh hasil persentasenya, maka akan terlihat hasilnya pada table kriteria *N-Gain* pada table berikut.

Tabel 3. 6 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Hake, R, 1999)