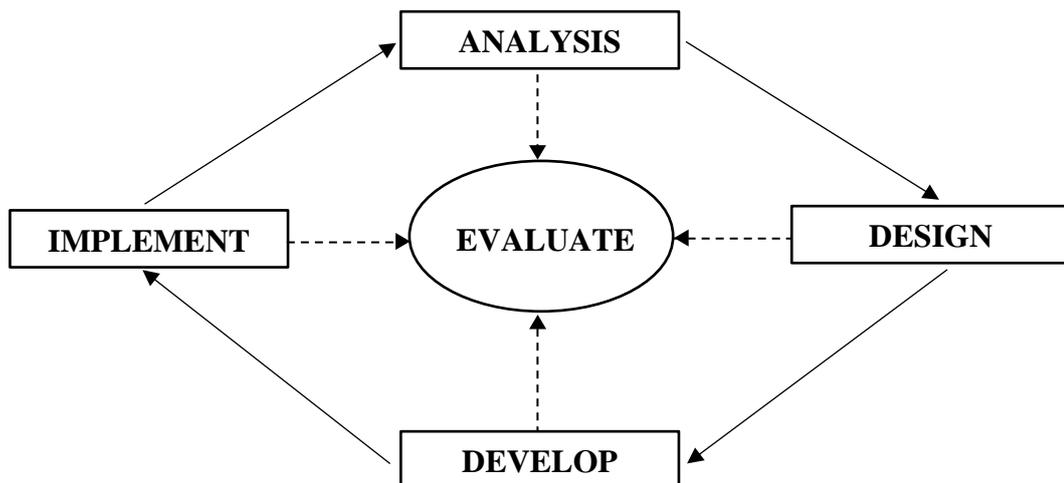


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model ADDIE

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dengan memanfaatkan model ADDIE. Model ADDIE sendiri terdiri dari 5 tahapan berupa *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE merupakan proses umum yang digunakan untuk membentuk persiapan yang bermanfaat dan sebagai unjuk alat (Rayanto & Sugianti, 2020). Menurut Risal et., al (2023), dikatakan bahwa model pengembangan ADDIE memiliki kerangka kerja yang sederhana. Model ADDIE menjadi salah satu model atau pendekatan desain pembelajaran yang diimplementasikan untuk mendesain dan mengembangkan sesuatu. Pribadi (2016) menyebutkan jika model ini merupakan model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah pembelajaran. Pribadi juga menyebutkan jika model ini menggambarkan tahapan-tahapan sistematis untuk mencapai sebuah sasaran. (Syahid et al., 2024) menyebutkan jika model ADDIE lebih rasional dan menyeluruh karena dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan sebuah produk yang dapat memudahkan seorang pendidik untuk dijadikan pedoman saat membuat sebuah program.



Gambar 3.1 Bagan model ADDIE

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

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

3.1.1 Analysis (Analisis)

Tahap analisis kebutuhan materi dilakukan untuk mengetahui masalah apa yang sedang dihadapi dan mengidentifikasi materi pengembangan apa yang sesuai dengan permasalahan. Tahap Analisis kebutuhan merupakan tahap menentukan kemampuan atau kompetensi apa yang dapat meningkatkan kinerja atau pun prestasi belajar. Tahap analisis kebutuhan produk sendiri memiliki tujuan untuk menganalisa kebutuhan fungsional pada sistem pembelajaran yang akan dijadikan produk (Faris et al., 2024). Dari tahapan ini, dihasilkan sebuah rumusan dari tujuan serta kebutuhan apa yang akan dijadikan dasar pada proses berikutnya.

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara terhadap guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 40 Jakarta. Peneliti juga melakukan observasi dengan menyebar angket kepada siswa di kelas XI Akuntansi mengenai minat belajar, motivasi, serta hambatan dalam belajar Kewirausahaan. Kesimpulan dari hasil angket yang telah disebar, sebagian besar siswa menyatakan jika kewirausahaan sangat penting untuk dipelajari, ketertarikan siswa pada mata pelajaran yang mempelajari kewirausahaan ini juga tinggi. Namun, hambatan yang dialami oleh beberapa siswa yakni merasa jenuh saat Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berlangsung karena jam pelajaran dari mata pelajaran ini adalah 5 jam pelajaran. Dalam wawancaranya, Guru dari Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan menyatakan jika jam mata pelajaran tentang kewirausahaan memang sangat panjang, dan tidak memungkinkan guru untuk mengajar terus menerus karena baik guru maupun siswa pasti akan merasa bosan saat pembelajaran. Guru pun mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran selain presentasi atau pun video karena terbatasnya waktu yang dimiliki.

3.1.2 Design (Desain)

Desain memiliki definisi sebagai tahapan proses mengumpulkan bahan-bahan dan menyimpulkannya secara singkat untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Meisak et al., 2022). Setelah selesai menganalisis, proses berlanjut ke proses menyusun atau merancang media sesuai dengan apa yang sudah dirumuskan. Dalam proses perancangan media, prosesnya meliputi pemilihan strategi serta

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME "ENTACADEMY" SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

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

media yang tepat untuk menyelesaikan rumusan dari analisis yang telah didiskusikan sebelumnya. Dalam tahapan desain, peneliti harus mengidentifikasi apa saja kemampuan yang perlu dimiliki oleh sasaran. Selain itu, perlu dipertimbangkan pula mengenai sumber-sumber pendukung apa yang seharusnya dapat dipakai untuk menyelesaikan masalah tersebut (Jusuf & Istiyowati, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai, langkah penting yang harus dilakukan adalah menentukan pengalaman belajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam permasalahan mengatasi hambatan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan seperti kurangnya antusias dan minat siswa dalam belajar wirausaha karena penggunaan media pembelajaran yang itu-itu saja, maka dibutuhkan penciptaan sebuah media baru yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Materi yang disematkan dalam media pembelajaran yang akan dirancang berasal dari Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Selain itu, materi juga bersumber dari buku kewirausahaan. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah media berupa papan permainan atau *board game*. Pengembangan awal dari *board game* dilakukan dengan menggambar di kertas, kemudian akan dilanjutkan menggunakan *software* berbasis vektor Adobe Illustrator, dan *software* Adobe Photoshop sebagai pelengkap. Pengembangan media dalam penelitian ini terdiri dari membuat konsep permainan, pengembangan *board game*, jenis kartu, karakter, buku panduan, dan desain kemasan.

3.1.3 Development (Pengembangan)

Development yakni proses dari mewujudkan desain. Pada tahapan pengembangan, mulai dilakukan realisasi dari desain produk atau media. Setelah media selesai dirancang, maka media akan mulai diuji kelayakannya oleh validator, yakni ahli materi dan ahli media, sebelum diuji cobakan pada siswa langsung. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Pribadi (2016) yang menyatakan jika pada tahap ini media harus diproduksi atau diadaptasi agar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada sasaran. Pada tahapan ini peneliti merancang dan menyelesaikan media *board game* ENTACADEMY mulai dari desain, mencetak

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

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

dummy permainan, dan *prototype* dari *board game* yang memiliki banyak komponen. Setelah *board game* dicetak menjadi *prototype*, maka *board game* akan dinilai oleh validator, yakni 3 ahli materi, dan 3 ahli media untuk mendapatkan nilai, saran, serta masukan. Tahapan ini sangat penting guna menguji layak atau tidaknya media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik (Jusuf dan Istiyowati, 2020).

3.1.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahapan implementasi ini, semua produk yang telah dikembangkan akan diterapkan. Media diuji pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 40 Jakarta untuk mendapatkan respon mengenai kelayakan media *board game* yang telah dibuat. Tujuan utama dari tahapan implementasi adalah membimbing siswa, dapat memecahkan masalah, dan memastikan jika akhir dari pembelajaran siswa akan memiliki kompetensi yang diperlukan (Putri et al., 2018).

3.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi atau bisa disebut juga umpan balik merupakan tahapan dimana mengecek apakah produk yang telah dibuat berhasil. Tahapan ini merupakan kegiatan memastikan bahwa apakah media yang dirancang sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Setelah melaksanakan uji coba, maka dilakukan kegiatan evaluasi baik dari materi, desain, ataupun sistem permainannya agar kedepannya dapat menjadi lebih dan efisien. Tahapan evaluasi sendiri sebenarnya dapat terjadi pada setiap tahapan ADDIE guna kebutuhan revisi (Risal et al., 2023).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi atau wilayah generalisasi terdiri dari objek/subjek yang memiliki kriteria tertentu untuk diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi pada penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi SMK Negeri 40, dengan siswa yang berjumlah 32 orang. Penelitian telah dimulai sejak pelaksanaan wawancara oleh guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 40 Jakarta yang dilaksanakan pada tanggal 25 September 2024 lalu. Subjek penelitian pada

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

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

media ini adalah siswa kelas XI Akuntansi. Hasil penelitian yang akan dianalisis yaitu penilaian media oleh validator materi, validator media, dan uji coba terhadap subjek penelitian, yakni siswa kelas 32 siswa dari kelas XI Akuntansi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Dokumentasi

Metode dokumentasi yakni mengumpulkan data dari sebuah dokumen bisa berupa catatan laporan, surat, buku, serta dokumen resmi lainnya (Ardiansyah et al., 2023). Metode ini ditujukan untuk peneliti mengumpulkan data atau informasi yang mendukung jalannya penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mengambil data dari web resmi pemerintah sebagai salah satu latar belakang mengapa media ini dibuat.

3.3.2 Wawancara

Salah satu teknik data yang digunakan dalam proses penelitian adalah wawancara yang bertujuan untuk menggali informasi yang dibutuhkan secara langsung antara peneliti dan responden (Edi, 2016). Dalam penelitian ini, wawancara dinarasumberi oleh guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 40 Jakarta. Wawancara ini bertujuan untuk mendapat informasi tentang pentingnya belajar kewirausahaan, bagaimana cara mengajarnya, apa saja yang digunakan dalam belajar, dan hambatan apa yang dihadapi saat mengajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

3.3.3 Angket Siswa

Sejumlah pertanyaan akan disusun secara sistematis dari pertanyaan yang bersifat umum sampai ke pertanyaan yang sifatnya khusus. Angket yang diberikan kepada siswa adalah angket yang berisikan respon siswa setelah menggunakan media *board game* ENTACADEMY. Angket ini akan digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan media yang telah dirancang dalam memotivasi siswa.

3.3.4 Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk menilai apakah media atau produk sudah layak digunakan sebagai media yang dapat membantu proses kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong minat atau motivasi siswa. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 ahli materi dan 3 ahli media. Ahli materi sendiri terdiri dari 2 dosen dan 1 guru yang ahli bidang materi kewirausahaan. Sedangkan ahli media terdiri dari 2 dosen dan 1 guru. Para validator akan menilai dan memberi saran serta masukan pada media yang dikembangkan, dengan tujuan sebagai dasar revisi dan untuk mengetahui tingkat kelayakannya saat digunakan.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Kisi-kisi dan Lembar Validasi Ahli Materi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik validasi dimana sebuah rancangan atau produk akan diuji untuk dinilai (Arigiyati et al., 2019). Berikut kisi-kisi untuk lembar validasi oleh ahli materi.

Tabel 3.1
Kisi-kisi validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Ketepatan Materi	Kesesuaian dengan CP Proyek Kreatif dan Kewirausahaan	1	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan	2	1
		Kesesuaian media dengan materi	3	1
2	Penyajian Materi	Kejelasan materi	4,5	2
		Kesesuaian materi dengan peserta didik	6,7	2
3	Manfaat dan Motivasi	Manfaat permainan bagi peserta didik	8,9,10,11	4

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME "ENTACADEMY" SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

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

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
		Motivasi bagi peserta didik	12, 13	2
4	Kualitas dan Keterbacaan	Kualitas media	14	1
		Ketepatan bahasa	15	1
Jumlah				15

Tabel 3.1 menunjukkan kisi-kisi berupa aspek dan indikator apa yang dinilai oleh ahli materi. Empat aspek yang dinilai kelayakannya yakni ketepatan materi, penyajian materi, manfaat dan motivasi, dan kualitas dan keterbacaan pada *board game*. Berikut lembar validasi atau instrumen pertanyaan yang diberikan kepada ahli materi dalam menilai *board game* ENTACADEMY.

Tabel 3.2
Lembar validasi ahli materi (Khadafi & Syaimi, 2024)

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Ketepatan Materi					
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan				
2	<i>Board game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Materi dalam <i>board game</i> tersampaikan dengan jelas				
Penyajian Materi					
4	Materi yang ingin disampaikan dalam <i>board game</i> beruntut				
5	Materi yang ingin disampaikan dalam <i>board game</i> mudah untuk dipahami				
6	Materi yang disajikan penting untuk peserta didik				
7	Materi dalam <i>board game</i> disajikan secara menarik				
Manfaat dan Motivasi					

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME "ENTACADEMY" SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

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

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
8	Pesan yang ingin disampaikan dari materi <i>board game</i> mudah dimengerti dan dipahami				
9	<i>Board game</i> yang disajikan bermanfaat untuk mengenalkan konsep wirausaha				
10	<i>Board game</i> dapat digunakan sebagai media permainan edukatif di sekolah				
11	Memberikan latihan untuk membantu memahami konsep berwirausaha				
12	<i>Board game</i> dapat memotivasi peserta didik untuk berwirausaha				
13	<i>Board game</i> dapat memberikan motivasi peserta didik untuk belajar wirausaha				
Kualitas dan Keterbacaan					
14	Secara keseluruhan, <i>board game</i> jelas dan menarik				
15	Ketepatan dalam penggunaan bahasa dalam <i>board game</i>				

15 Butir soal validasi ini akan dinilai dengan skala *likert* rentang skor 1-4. Pada penilaian oleh ahli materi, butir soal yang disajikan berfokus pada kelayakan materi pada media *board game* yang mencakup materi kewirausahaan untuk siswa SMK.

3.4.2 Kisi-kisi dan Lembar Validasi Ahli Media

Adapun kisi-kisi instrumen atau lembar validasi oleh ahli media meliputi aspek-aspek dan indikator penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kisi-kisi validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1		Kesesuaian gambar	1	1

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME "ENTACADEMY" SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

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

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
	Visual dan Keterbacaan Media	Kemenarikan gambar	2	1
		Ketepatan gambar	3	1
		Kesesuaian tata letak	4	1
		Ketepatan warna	5, 6	2
		Keterbacaan huruf	7, 8	2
		Ketepatan bahasa	9	1
		Kemenarikan media secara keseluruhan	10, 11	2
2	Kegunaan	Kejelasan media	12, 13, 14, 15	4
		Kesesuaian media dengan peserta didik	16, 17	2
3	Relevansi	Kesesuaian materi	18	1
		Motivasi bagi peserta didik	19,20	2
Jumlah				20

Aspek dari *board game* yang dinilai oleh ahli media meliputi aspek visual dan keterbacaan media, kegunaan, serta relevansi. Lembar validasi oleh ahli media berfokuskan pada kelayakan media sebagai alat bantu media pembelajaran pada siswa SMK. Berikut adalah tabel lembar validasi yang harus dinilai oleh ahli media.

Tabel 3.4
Lembar validasi ahli media (Khadafi & Syaimi, 2024)

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Visual dan Keterbacaan Media					
1	Kesesuaian gambar dan teks				
2	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan menarik				
3	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				
4	Tata letak pada seluruh perlengkapan <i>board game</i> sudah menarik				
5	Ketepatan dalam pemilihan warna				

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME "ENTACADEMY" SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

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

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
6	Kombinasi warna yang digunakan dalam keseluruhan <i>board game</i> terlihat jelas dan menarik				
7	Teks dapat terbaca dengan baik				
8	<i>Font</i> atau jenis huruf yang digunakan dalam <i>board game</i> terlihat menarik dan mudah terbaca				
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
10	<i>Board game</i> terlihat menarik pada setiap aspek				
11	<i>Board game</i> terlihat menarik perhatian				
Kegunaan					
12	Tujuan permainan jelas				
13	<i>Board game</i> mudah dipahami				
14	<i>Board game</i> mudah dimainkan				
15	Petunjuk membantu jalannya permainan				
16	Durasi keseluruhan permainan cukup untuk memberikan pemain edukasi				
17	<i>Board game</i> dapat digunakan sebagai media permainan edukatif untuk peserta didik SMK				
Relevansi					
18	<i>Board game</i> sesuai dengan materi yang ingin disampaikan				
19	Kemampuan <i>board game</i> untuk memfasilitasi peserta didik untuk belajar wirausaha				
20	Kemampuan <i>board game</i> untuk menumbuhkan minat belajar wirausaha				

Butir soal yang harus dinilai oleh ahli media terhadap *board game* berjumlah 20 butir soal dengan penilaian skala *likert* rentang skor 1-4.

3.4.3 Angket Respon Siswa

Setelah *board game* dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya *board game* masuk ke dalam tahap uji coba pada siswa. Berikut angket yang akan dibagikan kepada siswa setelah menggunakan *board game*.

Tabel 3.5
Angket respon siswa (Lorenza et al., 2024)

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegunaan					
1	<i>Board game</i> mudah digunakan				
2	Isi informasi pada perlengkapan <i>board game</i> mudah dipahami				
3	Petunjuk penggunaan <i>board game</i> jelas dan mudah dipahami				
4	Belajar konsep wirausaha menggunakan <i>board game</i> sangat praktis dan mudah				
Visual dan Keterbacaan Media					
5	Tampilan <i>board game</i> menarik				
6	<i>Board game</i> terlihat menarik pada setiap aspek (warna, tata letak, font, dsb)				
7	<i>Board game</i> memiliki tampilan yang minimalis dan kekinian				
8	Gambar-gambar yang disajikan jelas dan menarik				
9	Ukuran elemen-elemen pada <i>board game</i> jelas dan mudah dibaca				
10	Huruf dan bahasa yang digunakan dalam <i>board game</i> mudah dibaca dan dipahami				
Motivasi					
11	<i>Board game</i> wirausaha membuat rasa keingintahuan mengenai berwirausaha bertambah				

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME "ENTACADEMY" SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

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

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
12	Setelah menggunakan <i>board game</i> kewirausahaan, Saya minat berwirausaha				
13	Setelah menggunakan <i>board game</i> kewirausahaan, Saya merasa termotivasi untuk belajar wirausaha				
14	Saya merasa senang belajar wirausaha menggunakan <i>board game</i>				
15	Mengisi waktu luang dengan belajar materi pelajaran kewirausahaan menggunakan <i>board game</i> sangat berguna				

Angket respon siswa pada tabel di atas bertujuan untuk mengetahui kelayakan *board game* pada aspek kegunaan, visual dan keterbacaan, serta motivasi atau minat siswa dalam belajar kewirausahaan. Angket berisikan 15 butir soal dan akan diisi menggunakan *skala likert* 1-4.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. teknik analisis deskriptif merupakan teknik analisis data dengan cara menentukan rata-rata atau persentase untuk menyatakan nilai kelayakan sebuah produk atau media (Arigiyati et al., 2019).

3.5.1 Analisis Kelayakan Media

Kelayakan dari *board game* ENTACADEMY akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembaran kuesioner penilaian yang telah dirancang sedemikian rupa. Penilaian menggunakan sistem skala *likert* 1-4 dengan kriteria yang berbeda-beda pada tiap aspeknya. Pemberian skor hanya menggunakan empat skala dengan tujuan menghindari pemilihan jawaban netral (Daryanes & Ririen, 2020). Skor yang diperoleh dari seluruh aspek yang harus dinilai kemudian akan dihitung menggunakan skala *likert* dengan rumus seperti berikut (Asyhari & Silvia, 2016)

$$\text{Hasil Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME "ENTACADEMY" SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

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

Kuesioner kelayakan media yang dirancang berisikan pernyataan yang dapat dinilai dengan rentang skor 1-4. Ketentuan skor pada penelitian ini diadaptasi dari Oktaviani et al., (2021). berikut adalah ketentuan dari pemberian skor yang akan digunakan.

Tabel 3.6
Ketentuan skala skor (Oktaviani et al., 2021)

Persentase	Kriteria
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Kriteria Tafsir range persentase dan kriteria kualitatif media yang digunakan dalam penilaian oleh ahli media akan ditetapkan seperti pada kriteria yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini, yang diadaptasi dari penelitian Asyhari & Silvia (2016).

Tabel 3.7
Interpretasi kriteria (Asyhari & Silvia, 2016)

Persentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel di atas, media dikatakan layak atau valid jika persentase minimal media mencapai 61% dari hasil jumlah perhitungan seluruh aspek dalam kuesioner. Apabila kelayakannya mencapai kurang dari 61%, maka media akan dikatakan “Tidak Layak/Sangat Tidak Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.5.2 Analisis Respon Siswa

Setelah melakukan tahap uji coba pada siswa, siswa mulai memberikan pendapat mereka melalui angket yang telah disiapkan. Penilaian dilakukan sesuai dengan pendapat masing-masing siswa. Perhitungan nilai pada respon siswa sedikit berbeda dengan rumus perhitungan nilai pada ahli materi dan ahli media karena terdapat perbedaan pada jumlah responden. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung penilaian media oleh siswa (Asyhari & Silvia, 2016).

$$\text{Hasil Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Skor maksimal akan didapatkan dari:

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Skor tertinggi pada item} \times \text{jumlah item} \times \text{jumlah responden} \quad (2)$$

Keterangan penilaian skala *likert* dengan rentang skor 1-4 dalam angket respon siswa yakni seperti sebagai berikut.

Tabel 3.8
Ketentuan skala skor (Oktaviani et al., 2021)

Persentase	Kriteria
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Adapun kriteria dari interpretasi hasil skor penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.9
Interpretasi kriteria (Asyhari & Silvia, 2016)

Persentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

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

21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka pengembangan *board game* ENTACADEMY sebagai permainan edukatif tentang kewirausahaan dapat dikatakan “Sangat Layak/Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran apabila kelayakannya mencapai $>61\%$. Jika media menghasilkan persentase dibawahnya, maka media akan dikatakan “Tidak Layak/Sangat Tidak Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.