BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menyesuaikan dengan rumusan masalah, peneliti akan mengembangkan media berupa produk *Board Games* .Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development* (D&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa produk konkret dalam bentuk Board Game edukatif bertema permainan tradisional, yang diberi nama *PAPETRA*. Metode D&D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan sebuah produk sebagai solusi terhadap kebutuhan pembelajaran, bukan untuk menguji hipotesis atau menghasilkan teori baru.

Menurut Richey dan Klein (2007), metode Design and Development merupakan studi sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran, yang bertujuan untuk menghasilkan solusi pembelajaran yang efektif serta empiris. Metode ini banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat mengakomodasi proses perancangan yang kreatif namun tetap berbasis pada kebutuhan dan evaluasi pengguna.

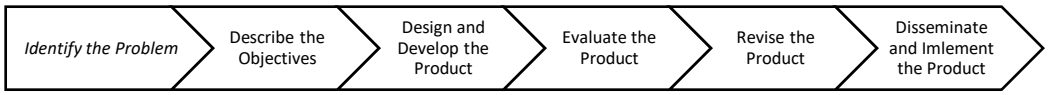
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model D&D Tahap 2, yang terdiri dari enam tahapan utama yang sistematis dan berurutan untuk menghasilkan produk yang valid dan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan tersebut yaitu:

1. *Identify the Problem* (Identifikasi Masalah)
2. *Describe the Objectives* (Menjabarkan Tujuan)
3. *Design and Develop the Product* (Merancang dan Mengembangkan produk)
4. *Evaluate the Product* (Mengevaluasi Produk)
5. *Revise the Product* (Merevisi Produk)
6. *Disseminate and Implement the Product* (Menyebarluaskan dan Mengimplementasikan Produk)

Keenam tahapan ini menjadi dasar dalam proses pengembangan media *Board Game PAPETRA*, yang dilaksanakan secara bertahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan *Design and Development* (D&D) dari Richey dan Klein (2007) yang terdiri dari enam tahapan sistematis dalam proses pengembangan produk. Keenam tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan—dalam hal ini media pembelajaran Board Games PAPETRA—mengalami proses yang terstruktur mulai dari identifikasi masalah hingga implementasi produk ke pengguna. Adapun keenam tahapan prosedur tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan

3.2.1 *Identify the Problem* (Identifikasi Masalah)

Pada tahap *Identify the Problem*, peneliti akan mengidentifikasi masalah yang ada terkait dengan pembelajaran materi permainan tradisional di sekolah dasar. Peneliti akan memulai dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang membahas permainan tradisional. Selain itu, peneliti juga akan mengadakan wawancara dengan guru untuk mengetahui tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan materi tersebut, apakah media yang ada sudah efektif dan relevan, serta sejauh mana minat siswa terhadap permainan tradisional. Peneliti juga akan menganalisis apakah ada kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang permainan tradisional. Dari hasil identifikasi masalah ini, peneliti akan memperoleh pemahaman yang jelas mengenai kendala yang ada, yang akan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang lebih tepat guna.

3.2.2 *Describe the Objective* (Menjabarkan Tujuan)

Pada tahap *Describe the Objective*, peneliti akan merumuskan tujuan dari pengembangan media pembelajaran yang berupa Board Games PAPETRA. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari permainan tradisional Indonesia melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Peneliti akan menetapkan tujuan pembelajaran spesifik, yang di antaranya meliputi peningkatan literasi budaya siswa, pemahaman tentang nilai-nilai budaya Indonesia, dan peningkatan keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi di antara siswa. Selain itu, peneliti akan menetapkan tujuan yang berkaitan dengan efektivitas media tersebut dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya dalam hal keterlibatan siswa dan keberhasilan dalam memahami materi yang diajarkan.

3.2.3 *Design and Development* (Merancang dan Mengembangkan Produk)

Pada tahap *Design and Development*, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, merancang kegiatan atau alur yang relevan, menentukan strategi yang tepat, serta menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran. Proses ini merujuk pada panduan yang dijelaskan oleh FAO (2011) dalam penelitian yang dilakukan oleh (Budoya et al., 2020). Tahap ini berisi perencanaan secara detail mengenai bagaimana *Board Games* PAPETRA akan dikembangkan. Pada tahapan ini kegiatan yang akan dilakukan adalah :

1) Mengumpulkan Materi

   Pada tahap pertama kebutuhan peserta didik dan guru sudah di analisis pada tahap sebelumnya dengan menyesuaikan pada tahap ini. Peneliti akan membuat *Board Games* PAPETRA sebagai media untuk mengajarkan permainan tradisional kepada anak kelas V SD dan sebagai sarana untuk guru dengan mengumpulkan materi yang akan dimasukan kedalam media.

2) Menentukan Alur Pembuatan

   Pada tahap kedua peneliti menentukan alur pembuatan *Board Games* PAPETRA.

3) Membuat GBPM

Pada tahap ketiga peneliti akan membuat Garis Besar Program Media (GBPM) *Board Games* PAPETRA.

4) *Gameplay*

Pada tahap kelima peneliti akan menjelaskan bagaimana memulai permainan dan bagaimana permainan itu berakhir termasuk interaksi dan keputusan yang diambil antar pemain.

5) Narasi Visual

Pada tahap keenam peneliti akan membahas komponen *Board Games* PAPETRA secara visual yang dapat meningkatkan pengalaman bermain.

6) Pemilihan Gambar & Pembuatan Desain

Pada tahap ketujuh peneliti akan memilih gambar dan membuat desain setiap komponen dalam media menggunakan aplikasi Canva.

7) Ilustrasi Gambar Digital

Pada tahap terakhir peneliti akan menampilkan hasil ilustrasi gambar digital yang dibuat dari tahap sebelumnya.

3.2.4 *Evaluate the Product* (Mengevaluasi Produk)

Pada tahap *Evaluate the Product*, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap produk *Board Games* PAPETRA berdasarkan masukan dari validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli materi akan menilai kesesuaian konten permainan tradisional yang disajikan dalam media dengan tujuan pembelajaran dan relevansinya dengan kurikulum yang berlaku. Ahli media akan mengevaluasi aspek desain visual dan fungsionalitas permainan, serta keterbacaan dan kemudahan penggunaan media. Sedangkan ahli bahasa akan memeriksa aspek kebahasaan, termasuk penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Peneliti akan mengumpulkan hasil evaluasi dari masing-masing ahli melalui angket , serta menganalisis masukan yang diberikan. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk mengidentifikasi bagian-bagian produk yang perlu diperbaiki atau

disempurnakan. Jika diperlukan, peneliti akan membuat revisi pada produk berdasarkan umpan balik dari para ahli untuk memastikan bahwa media *Board Games* PAPETRA layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

3.2.5 *Revise the Product* (Merevisi produk)

Pada tahap *Revise the Product*, peneliti akan melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk Board Games PAPETRA berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari proses evaluasi sebelumnya. Jika terdapat masukan atau saran perbaikan dari para validator ahli, peneliti akan melakukan perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk. Revisi ini mencakup perbaikan pada desain permainan, elemen visual, serta penyesuaian terhadap aspek materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya, revisi bisa meliputi perbaikan pada tata letak kartu permainan, pemilihan warna, serta instruksi permainan yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Setelah revisi dilakukan, peneliti akan melanjutkan dengan pengembangan produk akhir. Hasil dari pengembangan media edukasi *Board Games* PAPETRA akan mencakup berbagai komponen, seperti papan main, dadu, pion, kartu petunjuk permainan, kartu tantangan, serta elemen permainan tradisional konkret (seperti kelereng dan balok untuk permainan tradisional). Selain itu, peneliti juga akan menyiapkan buku petunjuk permainan tradisional, kartu petunjuk bermain PAPETRA, kartu pengingat permainan tradisional, serta box kemasan untuk media ini. Proses pengembangan media ini juga melibatkan pencetakan gambar desain digital yang telah disesuaikan dan pembuatan produk fisik dari hasil desain. Dengan demikian, setelah melalui revisi dan pengembangan, *Board Games* PAPETRA siap untuk digunakan dalam implementasi selanjutnya.

3.2.6 *Disseminate and Implement the Product* (Menyebarluaskan dan mengimplementasikan produk

Pada tahap *Disseminate and Implement the Product* , produk Board Games PAPETRA akan diimplementasikan secara langsung kepada peserta didik kelas V SDN Lebakgede. Implementasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media sebagai sarana pembelajaran dalam mengenalkan permainan

tradisional kepada siswa. Setelah media diujicobakan, peneliti akan mengumpulkan respons dari peserta didik dengan cara membagikan angket. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat keterlibatan, kesenangan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui permainan.

Respon dari peserta didik ini akan memberikan wawasan mengenai seberapa efektif Board Games PAPETRA dalam meningkatkan literasi budaya serta bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui permainan tradisional. Selain itu, hasil angket akan digunakan untuk menilai apakah media ini dapat digunakan secara lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah lain. Dengan demikian, tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak dari segi desain, tetapi juga efektif dalam praktik di lapangan dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

3.3 Partisipan

Partisipan adalah individu atau anggota masyarakat yang secara aktif terlibat dalam suatu kegiatan, memberikan kontribusi melalui dukungan tenaga, pemikiran, atau materi, serta bertanggung jawab atas keputusan yang diambil untuk mencapai tujuan bersama (Suriani et al., 2023). Dalam ruang lingkup penelitian ini, partisipan yang dimaksud yaitu para Ahli Materi Ahli Media dan Ahli Bahasa.

1) Validasi Ahli Materi

   Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dari aspek kesesuaian media dengan isi materi literasi budaya dalam permainan tradisional. Ahli materi adalah dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli dalam bidang tersebut. Hasil validasi dari ahli materi berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi atau perbaikan terhadap media *Board Games* PAPETRA yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba produk.

2) Validasi Ahli Media

   Proses Validasi dilakukan oleh ahli media dari aspek desain, pemilihan font, tata letak serta kemenarikan desain kartu dan papan *board games*. Ahli

media merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut. Hasil validasi dari ahli media memuat saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi atau perbaikan terhadap media *Board Game*.

3) Validasi Ahli Bahasa

Proses validasi dilakukan oleh ahli bahasa untuk menilai kejelasan, keterbacaan, serta kesesuaian penggunaan bahasa dalam media *Board Games* PAPETRA. Ahli bahasa adalah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang linguistik atau pendidikan bahasa. Hasil validasi dari ahli bahasa berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki struktur kalimat, diksi, serta kesesuaian bahasa agar mudah dipahami oleh peserta didik sebelum dilakukan uji coba produk.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini berada di wilayah Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang Menurut (Sugiyono, 2018), populasi adalah kelompok objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu, yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Penentuan populasi harus dimulai dengan penetapan populasi sasaran, yaitu kelompok yang menjadi dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *Non-probability sampling* dengan teknik *Purposive sampling*. (Sugiyono, 2018) menjelaskan bahwa Non-probability sampling adalah metode pengambilan sampel di mana tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Sementara itu, *Purposive sampling* adalah teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk menentukan sampel yang akan diteliti.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas V yang berada di Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang, yang jumlah dan karakteristiknya telah dipilih dari populasi yang ada.

3.5 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, peneliti menggunakan pengukuran skala *Likert* untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket validasi ahli dan angket respon pengguna. Sugiyono (2006) menyatakan bahwa Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok mengenai fenomena sosial yang menjadi objek penelitian.

Dalam analisis data yang dikumpulkan dalam angket validasi digunakan untuk menguji kelayakan media dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dalam analisis data yang dikumpulkan dalam angket respon digunakan untuk mendapatkan respon dari penggunaan media yakni peserta didik.

1) Lembar Validasi *Board Games* PAPETRA

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

2) Lembar Respon Pengguna *Board Games* PAPETRA

   Lembar respon pengguna ini berfungsi untuk mengumpulkan tanggapan dari pengguna yakni peserta didik setelah mereka menggunakan media tersebut. Lembar respon ini dirancang untuk mengukur kepuasan, kenyamanan, serta efektivitas *Board Games* PAPETRA dalam meningkatkan pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lembar respon pengguna, pengembang dapat mengetahui sejauh mana media ini memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta sejauh mana media ini dapat mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiono, 2015), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat. Tanpa pemahaman yang baik mengenai teknik pengumpulan data, seorang peneliti tidak akan mampu mengumpulkan data yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Instrumen yang digunakan untuk memverifikasi dan menguji keabsahan data yang telah dikumpulkan diantaranya:

1) Wawancara

Menurut (Sugiono, 2015), wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berinteraksi langsung antara pewawancara (peneliti) dan responden (narasumber) untuk menggali informasi atau data yang relevan dengan topik yang diteliti. Wawancara biasanya dilakukan dengan cara berbicara langsung atau melalui media lain. Dalam penelitian ini wawancara diakukan sebagai tahapan pertama yaitu analisis kebutuhan, wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan guru dan peserta didik di sekolah mengenai permainan tradisional. Berikut Instrumen wawancara yang akan digunakan:

Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara Guru

No	Fokus Wawancara	Pertanyaan
1.	Pengetahuan Siswa tentang Permainan Tradisional	1. Apa saja permainan tradisional yang sudah dikenalkan oleh siswa di kelas ibu/bapak?
		2. Bagaimana cara ibu/bapak mengajarkan permainan tradisional kepada siswa?
		3. Apakah siswa tertarik dengan permainan tradisional yang bapak.ibu ajarkan?
		4. Sejauh mana pengetahuan siswa tentang berbagai jenis permainan tradisional
2.	Ketersediaan Media Pembelajaran	1. Apakah ibu/bapak sudah memilki media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada siswa?
		2. Jenis media pembelajaran apa yang bisa Anda gunakan dalam pengajaran permainan tradisional?

No	Fokus Wawancara	Pertanyaan
		3. Apakah media yang tersedia sudah cukup mendukung dalam mengenalkan permainan tradisional kepada siswa?
		4. Apa kendala yang ibu/baak hadapi terkait ketersediaan media pembelajaran tentang permainan tradisional?
		5. Apakah ibu/bapak merasa media pembelajaran yang ada saat ini efektif dalam membantu siswa memahami permainan tradisional?
		6. Apakah ada media pembelajaran lain yang ibu/bapak anggap lebih efektif dalam mengandalkan permainan tradisional?
3.	Minat Siswa terhadap Media Pembelajaran	1. Apakah siswa ibu/bapak cenderung tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media permainan?
		2. Seberapa besar minat siswa dalam menggunakan media interaktif atau permainan untuk mendalami materi pembelajaran?
4.	Keterlibatan Media Dalam Pembelajaran	1. Apakah ibu/bapak melihat adanya peningkatan keterlibatan siswa ketika menggunakan media permainan dalam pembelajaran?
		2. Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai penggunaan media seperti permainan untuk meningkatkan interaksi sosial antara siswa?

No	Fokus Wawancara	Pertanyaan
		3. Menurut ibu/bapak, apakah penggunaan media permainan tradisional akan membantu siswa lebih memahami nilai-nilai budaya?

Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara Peserta Didik

No	Fokus Wawancara	Pertanyaan
1.	Pengetahuan Siswa tentang Permainan Tradisional	1. Apa saja permainan tradisional yang kamu ketahui?
		2. Dari permainan tradisional yang kamu ketahui, apakah kamu tahu cara memainkannya?
		3. Apakah kamu sering memainkan permainan tradisional?
		4. Apakah permainan tradisional sering dimainkan di lingkungan rumah atau sekolahmu?
2.	Ketersediaan Media Pembelajaran	1. Apakah di kelas kamu sudah pernah menggunakan permainan sebagai media pembelajaran sebelumnya?
		2. Apakah kamu merasa media permainan yang ada di sekolah cukup untuk membantu pembelajaran?

No	Fokus Wawancara	Pertanyaan
		3. Apa saja jenis media yang kamu harap bisa digunakan untuk membuat pelajaran lebih menarik?
3.	Minat Siswa terhadap Media Pembelajaran	1. Apakah kamu senang jika belajar dengan menggunakan permainan?
		2. Apakah kamu merasa lebih semangat belajar jika ada permainan yang digunakan dalam pelajaran?
4.	Keterlibatan Media Dalam Pembelajaran	1. Jika ada permainan yang harus dimainkan dalam kelompok, apakah kamu merasa lebih seru dan terlibat dalam pembelajaran?
		2. Apakah kamu merasa lebih tertarik belajar ketika ada media yang membuatmu aktif berpartisipasi?

2) Angket

Menurut (Sugiono, 2015), angket merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini sangat efisien jika peneliti telah memiliki pemahaman yang jelas mengenai variabel yang ingin diukur serta harapan dari responden. Instrumen angket yang digunakan adalah :

a. Lembar Angket Validasi Materi

Pada lembar angket validasi materi ini digunakan untuk mengetahui apakah isi atau materi yang digunakan dalam media *Board Games* PAPETRA sudah sesuai dengan ketentuan. Lembar ini akan diisi oleh Ahli Validasi Materi seorang dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli dalam bidang tersebut. 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 4 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Tidak Layak, 2), Kurang Layak, 3) Layak, 4) Sangat Layak.

Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
1.	Materi	Kesesuaian Materi	1. Materi tentang permainan tradisional yang disajikan dalam *Board Game* PAPETRA sudah sesuai				
			2. Informasi tentang cara bermain permainan tradisional disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa SD kelas tinggi.				
		Penyajian Materi	3. Materi disajikan secara menarik dan mampu menarik minat remaja untuk belajar lebih lanjut tentang permainan tradisional.				
			4. Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dimengerti.				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
		Relevansi Materi dengan Tujuan	5. Materi yang disajikan dalam *Board Game* sudah relevan dengan tujuan untuk mengenalkan permaina tradisional pada siswa SD kelas tinggi.				
			6. Materi yang disajikan mampu membantu meningkatkan pemahaman tentang permainan tradisional kepada siswa SD kelas tinggi.				
			7. Kesesuaian materi dengan jenjang kelas yaitu kelas tinggi.				
			8. Materi yang disajikan sudah mencakup informasi penting mengenai permainan tradisional.				
			9. Petunjuk dalam buku panduan *Board Games* PAPETRA mudah untuk dipahami.				
2.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan Kaidah	10. Petunjuk dalam buku panduan *Board Games*				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
		Bahasa	PAPETRA mudah untuk dipahami.				
			11. Penyusunan kalimat dalam kartu kartu dan papan main *Board Games* PAPETRA sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				
		Interaktivitas	12. *Board Games* PAPETRA sudah mampu meningkatkan interaksi antar pemain.				
3.	Penyajian	Kemenarikan	*13.* Materi yang digunakan dalam *Board Games* PAPETRA sangat menarik untuk dikaji oleh siswa SD.				
		Penggunaan Benda Konkret	14. Konsep penggunaan permainan tradisional secara konkret membuat siswa lebih mudah memahami dan lebih tertarik pada media				
			15. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi yang				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
		Kesesuaian Materi dan Ilustrasi	dibahas dalam *Board Games* PAPETRA.				
			16. Keserasian warna dan tata letak dalam materi *Board Games* PAPETRA.				

Diadaptasi dari Syamiluddin (2023)

b. Lembar Angket Validasi Media

Pada lembar angket validasi media ini digunakan untuk mengetahui apakah isi atau materi yang digunakan dalam media *Board Games* PAPETRA sudah sesuai dengan ketentuan. Lembar ini akan diisi oleh Ahli Validasi Media seorang dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli dalam bidang tersebut. Dalam penelitian ini, lembar angket digunakan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap kelayakan media yang dirancang dengan memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat dan relevan. Berikut ini adalah lembar angket instrumen untuk validasi ahli media. . Penilaian ini dinilai dari 1 hingga 4 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Tidak Layak, 2), Kurang Layak, 3) Layak, 4) Sangat Layak.

Tabel 3. 4 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
1.	Prinsip Desain	Kesesuaian	1. Tampilan desain *Board Games* PAPETRA menarik				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
		Desain	dan sesuai dengan jenjang usia siswa SD kelas tinggi.				
			2. Warna dalam setiap komponen *Board Games* PAPETRA sesuai dan menarik perhatian.				
			3. Gambar dalam setiap komponen *Board Games* PAPETRA sesuai, menarik perhatian dan konsisten.				
			4. Gambar dan Teks pada *Board Games* PAPETRA jelas dan tidak pecah.				
2.	Konsep dan Materi Edukasi	Relevansi Materi	5. Materi yang disajikan dalam *Board Games* PAPETRA sesuai dengan tujuan edukasi.				
		Keterlibatan Setiap Pemain	6. Konsep dalam *Board Games* PAPETRA melibatkan setiap pemain dengan aktif juga menarik minat bermain.				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
		Penggunaan Benda Konkret	7. Konsep penggunaan permainan tradisiona secra konkret membuat siswa lebih mudah memahami dan lebih tertarik pada media.				
		Kelengkapan Komponen	8. Komponen dalam media *Board Games* PAPETRA disajikan dengan lengkap mulai dari papan main, pion, dadu, kartu main, kartu petunjuk, media konkret.				
		Kesesuaian Bahan	9. Bahan pembuatan dan pencetakan media *Board Games* PAPETRA tahan lama dan kuatt.				
3.	Desain Grafis dan Estetika	Estetika Visual	10. Desain visual *Board Games* PAPETRA menarik dan estetis.				
			11. Desain visual *Board Games* PAPETRA mendukung pembelajaran dan menarik perhatian.				
4.	Kemudahan Penggunaan	Instruksi Permainan	12. Setiap Instruksi dalam komponen *Board Games* PAPETRA mudah dipahami				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
				1	2	3	4
		Interaktivitas	13. *Board Games* PAPETRA interaktif dan memudahkan interaksi antar pemain.				
5.	Efektivitas Edukasi	Motivasi Belajar	14. *Board Games* PAPETRA meningkatkan motivasi untuk mempelajari permainan tradisional.				

c. Lembar Angket Validasi Bahasa

Pada lembar angket validasi bahasa ini digunakan untuk mengetahui apakah isi atau materi yang digunakan dalam media *Board Games* PAPETRA sudah sesuai dengan ketentuan. Lembar ini akan diisi oleh Ahli Validasi Bahasa seorang dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli dalam bidang tersebut. Dalam penelitian ini, lembar angket digunakan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap kelayakan media yang dirancang dengan memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat dan relevan. Berikut ini adalah lembar angket instrumen untuk validasi ahli bahasa . Penilaian ini dinilai dari 1 hingga 4 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Tidak Layak, 2), Kurang Layak, 3) Layak, 4) Sangat Layak.

Aspek	Indikator	Indikator yang Dinilai	Skor Validasi			
			1	2	3	4
Kelayakan Bahasa	Lugas	Keefektifan penggunaan kalimat.				
		Ketepatan struktur kalimat.				
		Penggunaan kalimat mudah dipahami oleh siswa.				
	Komunikatif	Pemahaman siswa dalam menerima informasi.				
	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa.				
		Ketepatan ejaan dan penulisan.				
		Kesesuaian bahasa dengan usia siswa kelas 5 SD.				

d. Lembar Angket Respon (Peserta Didik)

Pada lembar angket respon pengguna ini yang menjadi sasaran adalah peserta didik, digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian terhadap media *Board Games* PAPETRA. Dalam penelitian ini, lembar angket digunakan untuk memberikan penilaian dengan mengunakan skor dari 1 hingga 5 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Tidak Setuju, 2) Kurang Setuju, 3) Setuju, 4) Sangat Setuju.

Tabel 3. 5 Lembar Instrumen Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Respon			
				1	2	3	4
1.	Materi	Kesesuaian Materi	1. Materi permainan tradisional yang ada didalam media *Board Games* PAPETRA sesuai dengan kebutuhan pengetahuan saya.				
			2. Informasi tentang permainan tradisional dalam media *Board Games* PAPETRA ini menarik dan mudah untuk dimainkan dan dipahami.				
			3. Media *Board Games* PAPETRA membuat saya lebih mengenal permainan tradisional dan cara memainkannya.				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Respon			
				1	2	3	4
2.	Aspek Edukasi	Peningkatan Pengetahuan	4. Saya merasa media *Board Games* PAPETRA ini bermanfaat dalam lingkungan.				
		Kesadaran Budaya	5. Saya merasa media *Board Games* PAPETRA ini mengajarkan saya tentang pentingnya permainan tradisional bagi karakter saya.				
			6. Saya merasa lebih peduli terhadap budaya Indonesia setelah bermain.				
			7. Saya merasa lebih menghargai permainan tradisional setelah bermain.				
			8. Saya merasa permainan ini menyenangkan dan bisa membantu mengurangi permainan *online*.				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Respon			
				1	2	3	4
			9. Saya merasa lebih dekat dengan teman teman setelah bermain.				
		Motivasi Belajar	10. Saya merasa lebih semangat belajar permainan tradisional setelah memainkan media *Board Games* PAPETRA.				
			11. Saya akan lebih mempelajari dan mencari tahu lagi tentang permainan tradisional setelah memainkan media *Board Games* PAPETRA.				
3.	Desain Permainan	Daya Tarik Visual	12. Desain *Board Games* PAPETRA menarik dan membuat saya ingin memainkannya lagi.				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Respon			
				1	2	3	4
			13. Warna dan gambar pada permainan *Board Games* PAPETRA ini menarik perhatian saya.				
			14. Papan permainan *Board Games* PAPETRA dan kartu-kartu terlihat menarik dan menyenangkan.				
			15. Kartu-kartu dalam permainan *Board Games* PAPETRA ini memberikan informasi yang bermanfaat dan mudah dipahami.				
		Kemudahan Penggunaan	16. Aturan permainan *Board Games* PAPETRA mudah dipahami dan diikuti.				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Respon			
				1	2	3	4
			17. Tata letak papan permainan *Board Games* PAPETRA memudahkan saya dalam bermain.				
		Interaktivitas	18. Permainan *Board Games* PAPETRA ini membuat waktu bermain bersama temanteman menjadi lebih menyenangkan.				
		Keberagaman Tantangan	19. Permainan *Board Games* PAPETRA ini memberikan tantangan yang menarik dan menyenangkan. Tantangan dalam permainan ini terasa berbeda dan tidak monoton.				
			20. Penggunaan peti berisi koin emas membuat permainan *Board Games*				

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Respon			
				1	2	3	4
			PAPETRA semakin terasa tertantang.				
		Pengembangan Keterampilan	21. Permainan *Board Games* PAPETRA ini membantu saya mengembangkan keterampilan karakter.				
		Pengalaman Bermain	22. Saya menikmati waktu bermain *Board Games* PAPETRA ini.				
			23. Saya merasa permainan *Board Games* PAPETRA ini berhasil mengenalkan permainan tradisional dengan cara yang menyenangkan dan informatif.				

3.7 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti berencana untuk menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dimana data yang dianalisis merupakan hasil ulasan

dari angket ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan peserta didik. Dalam penelitian ini teknis yang digunakan yakni mendeskripsikan hasil respon dari angket yang telah diberikan kepada para responden.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola hasil data yakni melalui perhitungan presentase rata – rata dari setiap angket.

1) Analisis data kevalidan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa

   Berikut ini adalah rumus yang digunakan:

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

P(s) = Persentase sub variabel

S = Jumlah skor tiap sub bab

N = Jumlah skor maksimum

Panduan penilaian dalam angket validasi ahli menggunakan skala *Likert* bisa berupa angka atau symbol yang mencerminkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan validator ahli terhadap pernyataan yang diberikan. Maka dari itu panduan skor untuk skala *Likert* yang diterapkan untuk validasi ahli dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. 6 Skala Likert Validasi Ahli Materi, Media & Bahasa

Sangat Layak	Layak	Kurang Layak	Tidak Layak
4	3	2	1

Hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa akan dilakukan revisi pada sesuai dengan komentar dan instruksi.

2) Analisis data respon pengguna

   Berikut ini adalah rumus yang digunakan:

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

P(s) = Persentase sub variabel

S = Jumlah skor tiap sub bab

N = Jumlah skor maksimum

Panduan penilaian dalam angket validasi ahli menggunakan skala *Likert* bisa berupa angka atau symbol yang mencerminkan tingkat efektvitas dan kebermanfaatan bagi pengguna terhadap pernyataan yang diberikan. Maka dari itu panduan skor untuk skala *Likert* yang diterapkan untuk respon pengguna dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. 7 Skala Likert Respon Pengguna

Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

Hasil respon pengguna selanjutnya akan dibuat kesimpulan.