

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pengembangan *Board Game* Berbasis Digital

3.1.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan *board game* berbasis digital ialah *Research and Development* (RnD). Adapun, *Research and Development* atau Penelitian dan Pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang dapat diuji keefektifannya (Sugiyono, 2015, hlm. 297). Terdapat beberapa pilihan model yang dapat digunakan dalam penelitian RnD, namun untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Model tersebut dipilih karena rangkaian tahapan yang tersedia dapat dijadikan sebagai panduan bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah model pembelajaran yang efektif dengan perolehan hasil optimal (Prasetyo, 2012, hlm. 14). Adapun, hasil akhir dari tahapan tersebut merupakan laporan evaluasi dan revisi dari tiap tahap yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan acuan revisi serta umpan balik secara menyeluruh.

3.1.2 Partisipan

Pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis digital ini melibatkan dua ahli sebagai validator dan peserta didik. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari guru mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Bandung sebagai ahli materi, juga *Game Designer of Kummara* sebagai ahli media. Selain itu, pengembangan juga melibatkan peserta didik kelas XII IPS SMA Negeri 4 Bandung yang telah menempuh Kompetensi Dasar Konflik Sosial dan Resolusi Konflik pada mata pelajaran Sosiologi sebagai responden dalam tahap implementasi untuk memberikan umpan balik terhadap penggunaan *board game* berbasis digital yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.

3.1.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam pengembangan *board game* berbasis digital pada penelitian ialah merupakan seluruh peserta didik kelas XII IPS SMA Negeri 4 Bandung yang

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

telah menempuh Kompetensi Dasar Konflik Sosial dan Resolusi Konflik pada mata pelajaran Sosiologi. Adapun, teknik penentuan sampel yang digunakan peneliti dalam pengembangan *board game* berbasis digital ialah *purposive sampling*. Penentuan sampel menggunakan *purposive sampling* menurut Sugiyono (2015, hlm. 85) dapat dilakukan dengan kriteria tertentu sebagai pertimbangan dalam penentuannya. Berdasarkan hal tersebut, kriteria penentuan sampel yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian ini merupakan peserta didik yang memiliki minat terhadap media pembelajaran dengan keaktifan belajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran sosiologi, sampel dalam pengembangan *board game* berbasis digital ialah kelas XII IPS 3 dengan 35 peserta didik, dan kelas XII IPS 4 dengan 33 peserta didik.

3.1.4 Instrumen Penelitian

Agar data hasil penelitian bersifat objektif, dalam proses pengembangan perlu dilakukan validasi dengan melibatkan para ahli juga peserta didik guna memenuhi keobjektifannya. Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dan lembar kuesioner yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat kesesuaian media pembelajaran *board game* berbasis digital dengan kebutuhan guru dan peserta didik secara efektif dan efisien. Adapun, menurut Sugiyono (2015, hlm. 129) penilaian dalam lembar validasi dapat menggunakan penilaian *rating scale* dari 1 sampai 4 untuk mengukur tingkat kepuasan pada beberapa aspek. Sesuai yang terdapat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Kriteria *Rating Scale*

Skala	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2015, hlm. 129)

1. Lembar Validasi Ahli Materi

Tujuan dari dilakukannya validasi materi ialah untuk mengetahui kualitas materi yang terdapat dalam media pembelajaran *board game* berbasis digital. Peneliti dapat memperoleh penilaian terkait kekurangan dan kelebihan dari materi yang dikembangkan, penilaian dapat dijadikan patokan dalam memperbaiki dan

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

memperkuat materi sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Hamzah, 2017, hlm. 122). Adapun, lembar validasi ahli materi merujuk pada BSNP (2017) seperti yang tercantum dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1	6
		Mengandung informasi yang akurat dan relevan	2	
		Keberagaman contoh dan kasus yang disajikan	3	
		Kemudahan pemahaman materi	4	
		Mendorong kemampuan menganalisis dan berpikir kritis peserta didik	5	
		Mendorong kemampuan bertanya dan rasa ingin tahu peserta didik	6	
2	Kelayakan Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi	7	3
		Keakuratan istilah dalam materi	8	
		Penggunaan bahasa yang mengarahkan pada kemampuan menganalisis peserta didik	9	
3	Kelayakan Penyajian	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi	10	4
		Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	11	
		Menuntun peserta didik untuk menggali informasi lebih lanjut	12	
		Relevansi materi dengan pengalaman dan minat peserta didik	13	

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (2017)

2. Lembar Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan peneliti untuk mengetahui penilaian ahli media selaku validator terkait kelayakan media pada *board game* berbasis digital yang dikembangkan. Lembar validasi ahli media meliputi tiga aspek yang mengacu pada Auliya dkk. (2024) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1		Keterbacaan teks	1	11

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

	Kelayakan Grafik	Menggunakan gambar/ilustrasi untuk mendukung materi pembelajaran	2, 3	
		Konsistensi dalam pengaturan jarak dari tiap baris dan karakter	4	
		Keragaman komposisi fitur yang digunakan dalam media	5, 6	
		Ketepatan dalam kombinasi pemilihan warna	7	
		Ketepatan dalam penggunaan musik latar	8	
		Penyampaian narasi yang sesuai dengan konteks	9	
		Penggunaan <i>cover</i> dan <i>background</i> yang menarik	10	
		Ketepatan pemilihan objek dengan isi atau konten	11	
2	Pengoperasian	Kejelasan navigator	12	5
		Kejelasan instruksi dalam penggunaan media	13	
		Kemudahan dalam mengakses media	14	
		Kemudahan fasilitator/pengguna dalam menggunakan media	15	
		Kesesuaian waktu penggunaan media	16	

Sumber: Modifikasi Auliya dkk. (2024)

3. Lembar Kuesioner Peserta Didik

Tujuan dari diadakannya kuesioner peserta didik ialah untuk mendapatkan informasi terkait kualitas media pembelajaran *board game* berbasis digital yang dikembangkan. Tanggapan tersebut berasal dari sudut pandang peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Adapun acuan dalam merancang lembar kuesioner peserta didik terdapat pada Gae dkk. (2021) dan Auliya dkk. (2024) yang telah dimodifikasi, ditunjukkan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Penyajian materi	Materi mudah dipahami	1	6
		Penggunaan bahasa komunikatif	2	
		Kelengkapan bahan ajar	3	
		Interaktif	4	
		Materi berdampak bagi peserta didik	5, 6	
2	Kualitas Media	Tampilan media	7	9
		Ketepatan dalam penggunaan elemen dan objek	8, 9, 10, 11	

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

		Kualitas gambar dan audio	12, 13, 14, 15	
3	Pengoperasian	Kemudahan dalam penggunaan media	16	3
		Kejelasan navigasi	17, 18	
4	Evaluasi	Kesesuaian bahan evaluasi dengan pembahasan materi	19	1

Sumber: (Gae dkk., 2021) dan (Auliya dkk., 2024)

3.1.5 Teknik Analisis Data

Analisis kelayakan *board game* berbasis digital dilakukan dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Pemilihan analisis tersebut dilakukan karena menyesuaikan dengan hasil penelitian yang proses pengumpulan datanya melalui angket. Penggunaan statistik sederhana dalam analisis data, hasilnya mudah dipahami dan diinterpretasikan (Creswell, 2014a, hlm. 218). Analisis deskriptif kuantitatif dianalisis dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase kelayakan tersebut kemudian ditafsirkan dengan menggunakan konversi kriteria kelayakan pada penilaian dengan *rating scale*. Akbar & Halid (2013, hlm. 42–43) menyatakan bahwa kriteria tersebut dapat disesuaikan dengan sejumlah item yang dijadikan penilaian dalam instrumen validasi. Adapun, konversi kriteria dapat diperoleh berdasarkan rumus berikut:

1. Perolehan Nilai Maksimal

$$\% \text{ Nilai maksimal} = \frac{\text{skor maksimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Perolehan Nilai Minimal

$$\% \text{ Nilai minimal} = \frac{\text{skor minimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Range

$$\text{Range} = \% \text{ Nilai maksimal} - \% \text{ Nilai minimal}$$

4. Lebar Interval

$$\text{Lebar interval} = \frac{\text{range}}{\text{jumlah besar interval}}$$

Tabel 3.5 Kriteria Nilai dan Kelayakan Validator dan Peserta Didik

Persentase	Skala Nilai	Kriteria Nilai	Kriteria Kelayakan
81,26% - 100%	4	Sangat baik	Sangat layak
62,51% - 81,25%	3	Baik	Layak

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

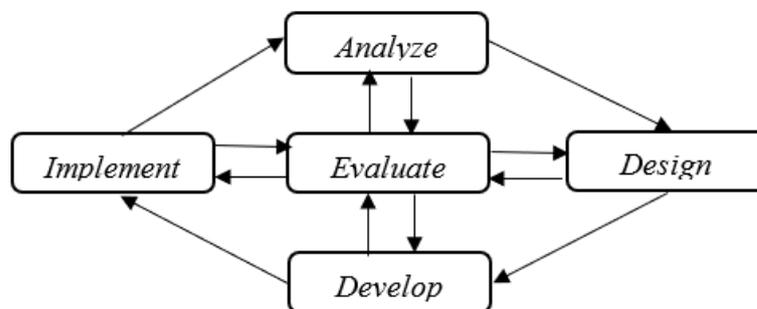
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Persentase	Skala Nilai	Kriteria Nilai	Kriteria Kelayakan
43,76% - 62,5%	2	Kurang baik	Kurang layak
25% - 43,75%	1	Tidak baik	Tidak layak

Sumber: Modifikasi Akbar & Halid (2013, hlm. 43)

3.1.6 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis digital menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan inti, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Skema dari model tersebut digambarkan dalam *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Branch, 2009, hlm. 62) seperti yang terdapat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Skema Model ADDIE

Sumber: Branch (2009, hlm. 62)

Skema yang terdapat pada gambar di atas kemudian dijelaskan lebih lanjut bahwa berdasarkan berbagai sumber literatur model ADDIE terdiri dari beberapa sub tahapan yang dalam setiap aktivitasnya diisi oleh berbagai kegiatan sesuai kebutuhan dalam penelitian (F. Hidayat & Nizar, 2021). Adapun, sintak pengembangan media pembelajaran pada model ADDIE dalam sebuah penelitian dapat diurutkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis). Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis kemungkinan penyebab tidak maksimalnya kegiatan pembelajaran, peneliti juga mengumpulkan data terkait potensi yang sekiranya dapat dikembangkan lebih lanjut. Tahapan ini terbagi ke dalam tiga kategori berupa:
 - Analisis masalah dan potensi, dilakukan untuk mengetahui pokok permasalahan yang dirasakan baik oleh peserta didik maupun guru mata pelajaran terkait kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti juga

berusaha untuk menganalisis potensi yang dapat dikembangkan untuk menangani permasalahan tersebut.

- Analisis materi, dilakukan untuk menentukan kebutuhan materi dalam mata pelajaran sosiologi mana yang dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- Analisis produk, dilakukan untuk mengetahui model dan fitur apa saja yang sekiranya dibutuhkan saat proses pembelajaran berlangsung.

2. *Design* (Desain). Tahap desain bertujuan untuk memberikan gambaran terkait produk *board game* berbasis digital yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan konsep terkait desain *board game* berbasis digital yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang sudah dilaksanakan. Adapun, kegiatan yang dilakukan dalam proses ini yaitu:

a. Penyusunan Materi

Tahap awal dalam pengembangan perlu dilakukan penyusunan materi untuk menentukan batasan dalam penyajian materi yang akan disajikan pada *board game* berbasis digital.

b. Pembuatan *Canvas Modifikasi Game*

Tahapan tersebut dilakukan untuk menentukan jenis permainan pada *board game* dari berbagai referensi menjadi satu permainan yang dikembangkan menyesuaikan dengan penyampaian materi.

c. Pembuatan Diagram Alir (*Flowchart*)

Tahapan ini dilakukan untuk memberikan arahan dalam pembuatan media agar dapat terlihat dengan jelas dan lebih terstruktur.

d. Pembuatan Sketsa Media (*storyboard*)

Dilakukan untuk memberikan gambaran awal terkait pembuatan media *board game* berbasis digital secara lengkap dan menyeluruh agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

e. Pembuatan Elemen Pendukung (*Asset Game*)

Tahapan untuk membuat elemen sebagai pelengkap media, berupa objek desain dan sebagainya, sebelum pada akhirnya digabungkan menjadi media *board game* berbasis digital yang solid.

3. *Development* (Pengembangan). Tujuan dari dilakukannya tahap pengembangan ialah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah tervalidasi. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan pengembangan mengacu pada *flowchart* dan *storyboard* yang sebelumnya telah dirancang untuk memudahkan proses pengembangan. Adapun tahapan pengembangan terdiri dari:
 - a. Pengembangan *board game* berbasis digital menggunakan GDevelop. Pengembangan dilakukan sesuai dengan konsep desain dan acuan materi pembelajaran yang telah sebelumnya telah ditentukan.
 - b. Validasi kelayakan *board game* berbasis digital, proses validasi kelayakan *board game* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi yang telah dirancang.
4. *Implementation* (Implementasi). Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui penilaian peserta didik, juga respon atau umpan mengenai penggunaan *board game* digital yang telah dikembangkan. Proses penilaian tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner. Adapun, responden yang terlibat pada tahap ini ialah peserta didik di kelas XII IPS 3 dan XII IPS 4 yang telah menempuh Kompetensi Dasar Konflik Sosial dan Resolusi Konflik.
5. *Evaluation* (Evaluasi). Tujuan dari dilaksanakannya tahap evaluasi ialah untuk menilai kualitas media pembelajaran *board game* berbasis digital yang telah dikembangkan, baik sebelum maupun setelah melakukan tahap implementasi. Acuan dalam pelaksanaan proses evaluasi ialah hasil validasi kelayakan *board game* berbasis digital yang dinilai oleh dua ahli, juga tanggapan peserta didik kelas XII IPS 3 dan 4, dengan tujuan untuk memperbaiki *board game* berbasis digital sebagai produk akhir.

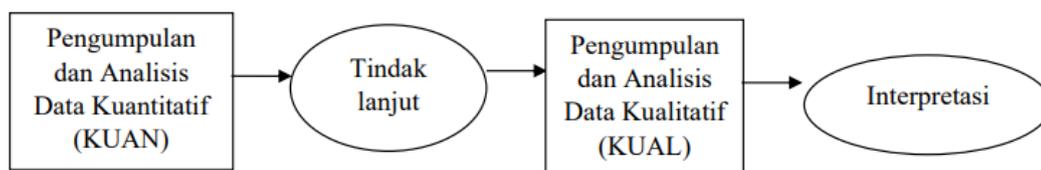
3.2 Penerapan Board Game Berbasis Digital

3.2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari penerapan pembelajaran menggunakan *board game* berbasis digital pada kemampuan resolusi konflik peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* (campuran) yang merupakan pendekatan dengan menyatukan antara

pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pencampuran tersebut dimulai dari tahapan pengumpulan data, penganalisisan data, teknik dalam penelitian, rancangan penelitian, hingga pada tahapan pendekatan dalam suatu penelitian (Creswell, 2014a, hlm. 32). Alasan digunakannya *mixed method* dalam penelitian ini untuk mengetahui serta menganalisis fenomena sosial yang terjadi melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan melihat dari sudut pandang partisipan secara mendalam. Pendekatan *mixed method* dapat mempermudah peneliti dalam mendapatkan data lebih menyeluruh karena menggabungkan dua pendekatan penelitian.

Adapun, desain penelitian *mixed method* pada penelitian ini ialah menggunakan strategi penelitian eksplanatoris sekuensial. Strategi tersebut dipilih karena memiliki kelebihan dalam penulisan dan penjelasan suatu laporan. Dalam penggunaan strategi eksplanatoris sekuensial, apabila ditemukan hasil yang tidak sesuai harapan dapat diperkuat melalui pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini, data kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *board game* berbasis digital pada kemampuan resolusi konflik peserta didik, kemudian data kualitatif digunakan untuk menganalisis secara mendalam terkait peningkatan apa saja yang terjadi pada kemampuan resolusi konflik peserta didik. Oleh karena itu, tahap utama penelitian dilakukan dengan pengumpulan dan analisis data secara kuantitatif, lalu diikuti dengan pengumpulan dan analisis data dengan metode kualitatif. Adapun proses penelitian dengan menggunakan strategi eksplanatoris sekuensial, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Rancangan Metode Campuran Sekuensial Eksplanatori

Sumber: Creswell (2014a, hlm. 294)

a. Penelitian Kuantitatif

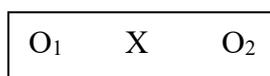
Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian untuk menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan hanya menggunakan satu

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

kelompok subjek (Sugiyono, 2015, hlm. 72). Dalam pelaksanaannya, peneliti akan menjalankan *pretest* terlebih dahulu pada kelompok yang akan diberi perlakuan. Selanjutnya, kelompok tersebut melakukan pembelajaran sosiologi pada materi konflik sosial dan resolusi konflik dengan menggunakan *board game* berbasis digital yang telah dikembangkan. Setelah perlakuan tersebut selesai dilaksanakan, kelompok kemudian mengerjakan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan terhadap kemampuan resolusi konflik peserta didik. Adapun, gambaran desain penelitian *one group pretest-posttest* ditampilkan pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 *One Group Pretest-Posttest Design*

Sumber: Sugiyono (Sugiyono, 2015, hlm. 75)

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberi media pembelajaran *board game* berbasis digital)

O₂ : Nilai *posttest* (sesudah diberi media pembelajaran *board game* berbasis digital)

X : Perlakuan (pemberian media pembelajaran *board game* berbasis digital)

b. Penelitian Kualitatif

Pada penelitian kualitatif, digunakan metode wawancara untuk menggali informasi mengenai hal yang terjadi saat proses penelitian berlangsung. Menurut Creswell (2014b, hlm. 267), proses wawancara kualitatif dapat terjadi saat seorang peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara terbuka kepada narasumber yang terlibat untuk kemudian melakukan pencatatan pada jawaban mereka. Metode ini dilakukan untuk menjelaskan secara terstruktur mengenai data lapangan berdasarkan hasil analisa pada kondisi yang telah terjadi, guna menggambarkan kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan.

3.2.2 Partisipan

Partisipan dalam pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis digital pada penelitian ini adalah kelas XI IPS SMAN 4 Bandung Tahun Ajaran 2024/2025 yang belum menempuh Kompetensi Dasar Konflik Sosial dan Resolusi Konflik pada mata pelajaran Sosiologi.

3.2.3 Populasi dan Sampel

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

Populasi dalam pengembangan *board game* berbasis digital pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas XI IPS SMAN 4 Bandung Tahun Ajaran 2024/2025 yang belum menempuh Kompetensi Dasar Konflik Sosial dan Resolusi Konflik pada mata pelajaran Sosiologi yang berjumlah 149 peserta didik. Adapun, sampel yang digunakan pada penelitian ini ditentukan berdasarkan metode sampel bertujuan (*purposive sample*), yaitu memilih peserta atau informan yang dapat memberikan informasi relevan dan signifikan terkait fenomena yang ingin diteliti. Sebagaimana disampaikan Creswell (2014, hlm. 183), *purposive sampling* digunakan untuk memperoleh sampel yang mampu mewakili populasi yang relevan dalam penelitian, sehingga hasil penelitian dapat diandalkan dan memiliki validitas.

Adapun, pertimbangan kriteria yang peneliti gunakan dalam penentuan sampel yaitu berdasarkan representasi dari berbagai jenis karakter peserta didik, minat dan kesiapan dalam menggunakan media pembelajaran, juga kemampuan sosial dan emosional peserta didik yang bervariasi dalam satu kelas. Berdasarkan identifikasi kriteria dan konsultasi dengan pihak sekolah, dari ke-4 kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Bandung peserta didik yang terlibat dalam sampel pengembangan *board game* berbasis digital adalah kelas XI IPS 3, dengan jumlah sebanyak 17 laki-laki dan 17 perempuan.

3.2.4 Metode Penelitian Kuantitatif

3.2.4.1 Definisi Operasional Variabel

Kemampuan Resolusi Konflik (Variabel Y)

Menurut Burton (dalam Maftuh, 2008, hlm. 59) menyatakan bahwa inti dari resolusi konflik merupakan sebuah pemecahan masalah. Melalui resolusi konflik, pihak yang terlibat dapat mendeteksi sedini mungkin apa yang terjadi sebagai antisipasi agar konflik tidak mengarah pada dampak negatif dan merugikan. Adapun, menurut Crawford dan Bodine (dalam Maftuh, 2008, hlm. 71) kemampuan dalam resolusi konflik terdiri dari:

- 1) Kemampuan orientasi, berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman seputar pengendalian konflik yang dilengkapi dengan penanaman nilai, keyakinan, juga sikap yang mendukung keefektifan dalam resolusi konflik (mengarah pada kejujuran, keadilan, harga diri, toleransi, anti kekerasan, dan sebagainya).

- 2) Kemampuan persepsi, berkaitan dengan pemahaman bahwa setiap individu yang satu dengan yang lainnya memiliki perbedaan sehingga diperlukan kemampuan untuk dapat berempati dan melihat situasi dari perspektif orang lain, kemampuan ini juga perlu dilengkapi dengan menunda untuk memberi penilaian sepihak dan menyalahkan orang lain.
- 3) Kemampuan emosional, mencakup kemampuan dalam mengendalikan emosi yang timbul dalam diri secara efektif. Termasuk juga kemampuan dalam mengungkapkan perasaan dengan cara yang tidak agresif dan tanpa menghasut orang lain, juga upaya dalam bereaksi terhadap ledakan emosional lawan bicaranya.
- 4) Kemampuan komunikasi, mengandalkan kemampuan dalam pertukaran fakta dan perasaan dengan efektif. Termasuk untuk mendengarkan dan memahami lawan bicara, menyampaikan topik pembicaraan dengan sederhana dan mudah dipahami, serta dapat menyusun kembali pernyataan dengan muatan emosional menjadi pernyataan yang netral.
- 5) Kemampuan berpikir kreatif, berkaitan dengan sikap yang memungkinkan individu untuk turut andil dalam memahami akar permasalahan, berperan sebagai pengambil keputusan, juga memberikan saran dalam menciptakan berbagai pilihan alternatif untuk penyelesaian konflik.
- 6) Kemampuan berpikir kritis, berkaitan dengan kemampuan personal dalam menganalisis, memprediksi, membuat hipotesis, dan menyusun strategi untuk menghadapi situasi konflik.

3.2.4.2 Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Soal *Pretest-Posttest*

Penelitian ini menggunakan instrumen tes penilaian kognitif berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Adapun, tujuan dari diberikannya penilaian berupa *pretest* dan *posttest* ialah untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan peserta didik berdasarkan bahan yang akan disajikan juga materi yang telah diajarkan (Magdalena dkk., 2021). Penggunaan tipe soal dalam tes ini berupa pilihan ganda, dengan komposisi soal sebanyak 30 butir yang sebelumnya telah dilakukan uji validasi terlebih dahulu.

Adapun, pengembangan indikator soal yang terdapat pada kisi-kisi disusun berdasarkan pedoman dalam butir-butir soal. Terdapat empat unsur penting dalam perumusan indikator soal yang lengkap dan sesuai, di antaranya yaitu *audience*, *behaviour*, *condition*, dan *degree*, atau lebih dikenal dengan istilah ABCD. A merupakan sasaran peserta tes, dalam hal ini ialah peserta didik. B merupakan tingkah laku yang harus dimunculkan, perumusannya menggunakan KKO (Kata Kerja Operasional). C ialah kondisi yang diberikan pada peserta didik saat pengukuran tingkah laku berlangsung. Adapun, D merupakan kriteria keberhasilan yang diharapkan (Izzati & Febrian, 2021). Berikut ialah kisi-kisi soal *pretest-posttest pretest-posttest* yang disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest

Mata Pelajaran : Sosiologi		Bentuk Soal : Pilihan Ganda			
Kelas/Program : XI/IPS		Alokasi Waktu : 30 menit			
Kurikulum : K13		Jumlah Soal : 40 Soal			
Kompetensi Dasar : 3.4 Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat.					
Indikator Operasional	Materi	No.	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal
Kemampuan Orientasi	Hakikat dan Teori Konflik Sosial	1	Disajikan bentuk proses sosial, peserta didik dapat menentukan pengertian yang paling tepat	C2	1
		2	Disajikan pertanyaan analisis kasus, peserta didik dapat menganalisis penyebab munculnya konflik vertikal dengan tepat	C4	6
		3	Disajikan deskripsi penyelesaian konflik dan pertanyaan, peserta didik dapat menentukan cara penyelesaian konflik yang paling sesuai	C3	8
		4	Disajikan contoh kasus dan pertanyaan, peserta didik dapat menemukan faktor penyebab terjadinya kekerasan yang paling tepat	C4	10

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

		5	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menjelaskan konflik konstruktif dengan tepat	C2	17
Kemampuan Persepsi	Klasifikasi Konflik Sosial	6	Disajikan deskripsi dan pertanyaan, peserta didik dapat menyesuaikan kriteria konflik sosial dengan tepat	C3	3
		7	Disajikan contoh kasus, peserta didik dapat menyesuaikan kriteria konflik sosial yang paling tepat	C3	4
		8	Disajikan deskripsi pertentangan dan pertanyaan, peserta didik dapat menyesuaikan kriteria konflik sosial yang paling tepat	C3	5
		9	Disajikan contoh analisis kasus, peserta didik dapat menyesuaikan kriteria konflik sosial dengan tepat	C3	7
		10	Disajikan contoh kasus, peserta didik dapat menyesuaikan bentuk konflik sosial yang paling tepat	C3	15
		11	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat mengategorikan bentuk konflik sosial dengan sesuai	C2	18
		12	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat mengategorikan penyebab konflik sosial dengan tepat	C3	31
		13	Disajikan deskripsi kondisi masyarakat dan pertanyaan, peserta didik dapat menyeleksi contoh konflik horizontal yang paling sesuai	C4	32

		14	Disajikan contoh kasus, peserta didik dapat mengategorikan jenis konflik sosial yang paling sesuai	C2	38
Kemampuan Emosional dan Kemampuan Berpikir Kritis	Penyelesaian Konflik Sosial	15	Disajikan pertanyaan tentang perselisihan, peserta didik dapat memutuskan tugas pihak ketiga dalam proses akomodasi yang paling tepat	C5	12
		16	Disajikan analisis kasus dan pertanyaan, peserta didik dapat menyimpulkan bentuk akomodasi dalam konflik sosial yang paling tepat	C4	20
		17	Disajikan contoh kasus dan pertanyaan, peserta didik dapat menentukan bentuk penyelesaian konflik dengan tepat	C3	21
		18	Disajikan analisis kasus, peserta didik dapat menentukan upaya penyelesaian kasus yang paling sesuai	C3	22
		19	Disajikan daftar pernyataan contoh konflik, peserta didik dapat memilih nomor yang termasuk ke dalam tugas mediator dengan sesuai	C5	23
		20	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menentukan salah satu bentuk penyelesaian konflik dengan tepat	C3	24
		21	Disajikan pertanyaan gencatan senjata, peserta didik dapat menentukan bentuk resolusi konflik yang paling tepat	C3	25
		22	Disajikan pertanyaan penyelesaian konflik,	C2	27

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

			peserta didik dapat mengategorikan bentuk resolusi konflik yang paling tepat		
		23	Disajikan pertanyaan pengendalian sosial, peserta didik dapat mengategorikan bentuk resolusi konflik yang paling tepat	C2	28
		24	Disajikan deskripsi penyelesaian konflik, peserta didik dapat menyimpulkan bentuk penyelesaian konflik yang paling sesuai	C4	30
		25	Disajikan pertanyaan strategi non-kekerasan, peserta didik dapat menentukan salah satu bentuk penyelesaian konflik yang paling tepat	C3	33
Kemampuan Komunikasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif	Dampak Konflik Sosial	26	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menentukan manfaat terjadinya konflik sosial dengan tepat	C3	16
		27	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menentukan salah satu contoh konflik vertikal yang paling sesuai	C3	35
		28	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menentukan fokus kajian resolusi konflik	C3	36
		29	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menghubungkan manfaat dari terciptanya suatu konflik sosial dengan sesuai	C6	37
		30	Disajikan contoh kondisi perselisihan, peserta didik dapat menganalisis salah satu contoh resolusi	C4	39

			konflik melalui jalur hukum dengan tepat		
--	--	--	--	--	--

Sumber: Diolah Peneliti (2024)

2. Uji Validitas Soal *Pretest-Postest*

Uji validitas merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek dalam penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015, hlm. 121–125). Instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Pada penelitian ini, tahap uji validitas dilakukan melalui dua metode.

Pertama, melalui perangkat *software* IBM SPSS 25 yang menjadi alat bantu peneliti untuk menguji 40 butir soal dari uji validitas yang dilakukan pada 112 peserta didik, guna mengetahui butir soal mana yang valid dan layak digunakan dalam penelitian. Adapun, butir soal dapat dinyatakan valid apabila nilai instrumen memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0.05 dan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Berikut merupakan hasil uji validitas yang ditampilkan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir Soal	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel 5% (n=120)	Keterangan
1	0.298	0.1857	Valid
2	0.267	0.1857	Valid
3	0.407	0.1857	Valid
4	0.360	0.1857	Valid
5	0.331	0.1857	Valid
6	0.396	0.1857	Valid
7	0.295	0.1857	Valid
8	0.500	0.1857	Valid
9	0.090	0.1857	Tidak Valid
10	0.544	0.1857	Valid
11	0.120	0.1857	Tidak Valid
12	0.477	0.1857	Valid
13	0.322	0.1857	Valid
14	0.008	0.1857	Tidak Valid
15	0.270	0.1857	Valid
16	0.189	0.1857	Valid
17	0.189	0.1857	Valid
18	0.500	0.1857	Valid
19	0.258	0.1857	Valid
20	0.229	0.1857	Valid

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

21	0.230	0.1857	Valid
22	0.369	0.1857	Valid
23	0.488	0.1857	Valid
24	0.373	0.1857	Valid
25	0.602	0.1857	Valid
26	0.043	0.1857	Tidak Valid
27	0.371	0.1857	Valid
28	0.291	0.1857	Valid
29	0.206	0.1857	Valid
30	0.507	0.1857	Valid
31	0.486	0.1857	Valid
32	0.259	0.1857	Valid
33	0.527	0.1857	Valid
34	0.171	0.1857	Tidak Valid
35	0.540	0.1857	Valid
36	0.476	0.1857	Valid
37	0.277	0.1857	Valid
38	0.400	0.1857	Valid
39	0.546	0.1857	Valid
40	0.514	0.1857	Tidak Valid

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, terdapat 6 buah butir soal yang dinyatakan tidak valid. Peneliti hanya akan menggunakan 30 nomor untuk dijadikan sebagai soal *pretest-posttest* dari 34 butir soal yang dinyatakan valid.

Uji validitas kedua, yaitu pengujian untuk 30 butir soal terpilih yang akan digunakan sebagai soal *pretest-posttest* dengan menggunakan metode *expert judgement* pada satu orang validator untuk menilai aspek yang tidak dapat diukur secara statistik, seperti relevansi soal terhadap tujuan penelitian, juga mempertimbangkan kompetensi dasar dan rangkaian indikator lainnya sebagai acuan penilaian. Adapun, modifikasi dari Cahyo Nugroho & Hendrastomo (2021) menjadi acuan indikator dalam lembar validasi soal *pretest-posttest* yang ditunjukkan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Validasi Soal *Pretest-Posttest*

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kandungan Materi	Kesesuaian soal dengan KI dan KD	1	2
		Ketepatan materi dengan butir soal yang diujikan	2	
2	Komposisi Soal	Soal disampaikan dengan rumusan yang jelas dan tegas	3	7

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

		Pilihan jawaban dalam soal tidak memberikan petunjuk ke arah jawaban yang tepat	4	
		Pertanyaan dalam soal tidak bersifat negatif ganda	5	
		Pilihan jawaban yang disajikan beragam dan logis ditinjau dari segi materi	6	
		Rumusan jawaban yang disajikan memiliki panjang yang relatif sama	7	
		Rumusan jawaban yang disajikan tidak mengandung pilihan dengan pernyataan “semua jawaban benar” atau “semua jawaban salah”	8	
		Terdapat gambar, tabel, dan sejenisnya yang disajikan dengan jelas	9	
3	Kebahasaan	Tiap butir soal disampaikan dengan penggunaan Kaidah Bahasa Indonesia yang sesuai	10	3
		Penggunaan bahasa yang komunikatif dalam tiap butir soal	11	
		Menghindari penggunaan bahasa yang sifatnya berlaku setempat	12	

Sumber: Modifikasi Cahyo Nugroho & Hendrastomo (2021)

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian berkaitan dengan pengukuran derajat konsistensi dan stabilitas dari suatu data yang ditemukan (Sugiyono, 2015, hlm. 121–125), tentunya apabila suatu instrumen penelitian dinyatakan reliabel maka akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Adapun untuk mengetahui tingkat reliabilitas butir soal, penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* yang butir soal dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0.7 dengan kriteria:

Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka butir soal dinyatakan reliabel

Jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, maka butir soal dinyatakan tidak reliabel.

Penelitian ini menggunakan *software* IBM SPSS 25 untuk menguji instrumen butir soal berdasarkan kriteria yang telah disampaikan tersebut. Adapun hasil dari uji reliabilitas ditunjukkan pada Tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0.812	40	Reliabel

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Berdasarkan hasil olah data yang telah dilakukan dalam uji reliabilitas pada 30 butir soal tersebut, keseluruhan instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai *Cronbach's Alpha* pada butir soal sebesar 0.812 memiliki nilai lebih besar dari r -tabel sebesar 0.7. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa butir soal yang telah diujikan tersebut dapat dijadikan sebagai instrumen penelitian yang sah.

3.2.4.3 Teknik Analisis Data Deskriptif

1. Hasil Validasi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pada lembar validasi soal *pretest-posttest* sebelumnya telah dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran Sosiologi sebagai ahli materi, guna mengetahui tingkat kelayakan soal sebelum diberikan kepada peserta didik. Adapun, penilaian yang digunakan pada lembar validasi berupa *rating scale* 1 sampai 4 (Tabel 3.1). Kemudian, perolehan data tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang mengacu pada Gitnita dkk. (2018) untuk kemudian ditafsirkan sesuai dengan kriteria pada Tabel 3.10.

$$VR = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{V}_t}{n}$$

Keterangan:

VR : Rata-rata validitas

\bar{V}_t : Rata-rata skor tiap validator

n : Banyak validator

Berikut adalah kategori berdasarkan kriteria kevalidan yang telah dihitung.

Tabel 3.10 Kriteria Validasi Soal *Pretest-Posttest*

Nilai	Kriteria Kevalidan
$3 \leq VR \leq 4$	Sangat valid
$2 \leq VR \leq 3$	Valid
$1 \leq VR \leq 2$	Kurang valid
$0 \leq VR \leq 1$	Tidak valid

Sumber: Gitnita dkk. (2018)

Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis digital dapat diketahui secara lebih akurat dengan menghitung hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Sebelumnya, nilai peserta didik dihitung berdasarkan perhitungan yang mengacu pada Akbar & Halid (2013), dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 4 Bandung menetapkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapatkan nilai ≥ 75 , sedangkan peserta didik yang nilainya masih ≤ 75 belum dinyatakan tuntas. Melalui nilai ketuntasan ini, peneliti dapat mengetahui pengetahuan resolusi konflik peserta didik dari sebelum hingga sesudah diberikannya pembelajaran menggunakan *board game* berbasis digital. Pengolahan nilai kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai rata-rata peserta didik dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata – rata Nilai} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100$$

Berdasarkan Akbar & Halid (2013), hasil dari pengolahan rata-rata nilai pada perhitungan tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kriteria berikut:

1. Nilai Maksimal

$$\begin{aligned} \text{Nilai maksimal} &= \frac{\text{skor maksimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{25}{25} \times 100 = 100 \end{aligned}$$

2. Nilai Minimal

$$\begin{aligned} \text{Nilai minimal} &= \frac{\text{skor minimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{0}{25} \times 100 = 0 \end{aligned}$$

3. Range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Nilai maksimal} - \text{Nilai minimal} \\ &= 100 - 0 = 100 \end{aligned}$$

4. Lebar Interval

$$\begin{aligned} \text{Lebar interval} &= \frac{\text{range}}{\text{jumlah besar interval}} \\ &= \frac{100}{4} = 25 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus tersebut, maka didapatkan kategori rata-rata nilai peserta didik pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Kategori Rata-rata Nilai Peserta Didik

Rata-rata Nilai	Kriteria Rata-rata Nilai
76 – 100	Sangat tinggi
51 – 75	Tinggi
26 – 50	Kurang tinggi
0 – 25	Tidak tinggi

Sumber: Modifikasi Akbar & Halid (2013)

3.2.4.4 Teknik Analisis Data Statistik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui kondisi sebaran data yang terdapat dalam suatu kelompok penelitian atau variabel. Melalui uji normalitas, peneliti dapat mengetahui sebaran data tersebut apakah berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan sebagai salah satu syarat sebelum melanjutkan proses analisis data ke tahapan berikutnya. Menurut Oktaviani M A & Hari Basuki Notobroto (2014), menjelaskan apabila data dari populasi berdistribusi secara normal, maka pada tahapan analisis data berikutnya dapat melakukan pengujian menggunakan statistik parametrik. Sedangkan, apabila tidak berdistribusi normal, maka analisis data selanjutnya diharuskan menggunakan statistik non-parametrik. Dalam proses pengujiannya, peneliti menggunakan *software* IBM SPSS 25. Adapun, karena sampel yang digunakan kurang dari 100, maka digunakan teknik uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0.05. Hasil distribusi dapat dikatakan normal jika $p\text{-value} > 0,05$ dan dikatakan hasil distribusi tidak normal apabila $p\text{-value} < 0,05$.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini Menggunakan *Paired Sample T-Test* atau Uji T-Sampel Berpasangan. Menurut Widiyanto (2013, hlm. 35), menjelaskan bahwa metode pengujian ini dapat digunakan untuk mengkaji nilai keefektifan dari suatu perlakuan, ditandai dengan adanya hasil perbedaan rata-rata dari sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Adapun, dalam penelitian ini Hipotesis Alternatif (H_1) yang diajukan ialah “terdapat peningkatan kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Board Game*:

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

Agent of Change berbasis digital”. Dalam penelitian ini untuk melakukan uji hipotesis peneliti menggunakan *software* IBM SPSS 25 dengan *Paired Sample t-Test*. Adapun, rumus yang digunakan dalam pengujian ini ialah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

t : Nilai t hitung

\bar{D} : Rata-rata selisih pengukuran

SD : Standar deviasi selisih pengukuran

n : Jumlah sampel

Proses pengambilan keputusan dalam *paired sample t test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) pada hasil *output* SPSS yaitu:

- a. Jika Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima
- b. Jika Nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima H_1 ditolak

Hipotesis merupakan sebuah pernyataan yang dapat dirumuskan untuk menjawab suatu masalah berdasarkan hasil uji empiris. Dalam sebuah penelitian, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban sementara yang diperoleh berdasarkan rumusan masalah untuk kemudian diuji secara empiris. Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disampaikan, hipotesis yang diajukan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Board Game: Agent of Change* berbasis digital

H_1 : Terdapat peningkatan kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Board Game: Agent of Change* berbasis digital

3. Uji *Normalized Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk memberikan gambaran terkait peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

skor belajar peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut, yang perolehan datanya kemudian dilakukan penafsiran berdasarkan kriteria *N-Gain* yang telah dikembangkan oleh Melzer (dalam, Sundayana, 2016) pada Tabel 3.12.

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai } posttest - \text{Nilai } pretest}{\text{Nilai } posttest \text{ maksimal} - \text{Nilai } pretest}$$

Tabel 3.12 Kriteria N-Gain

N-Gain	Kriteria N-Gain
N-Gain > 0,70	Tinggi
0,30 < N-Gain ≤ 0,70	Sedang
N-Gain ≤ 0,30	Rendah

Sumber: Melzer (dalam, Sundayana, 2016)

3.2.5 Metode Penelitian Kualitatif

3.2.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian kualitatif yaitu dengan menggunakan dua tahapan sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Kinanthi & Adi (2019), tahapan wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan guna memperoleh informasi dari subjek penelitian, dengan tujuan untuk mendapatkan fakta dan data di lapangan yang berkaitan dengan topik pembahasan penelitian. Tahapan wawancara perlu dilakukan secara mendalam dan menyeluruh, agar informasi yang didapatkan dirasa cukup untuk memperkuat penelitian.

b. Triangulasi Data

Proses triangulasi data merupakan validasi silang dalam penelitian kualitatif, sehingga terjadi pengecekan data dari berbagai sumber, cara, dan waktu yang berbeda. Menurut Bachri (2010), triangulasi data juga sering kali dianggap sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan luar data pokok untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data pokok. Guna melihat validitas data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan triangulasi waktu yang dilakukan pada saat yang berbeda.

3.2.5.2 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan serangkaian proses dalam mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan

bahan-bahan lain (Kinanthi & Adi, 2019), dengan begitu data yang diperoleh dapat mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain. Adapun, teknik analisis data dalam penelitian ini ialah:

1) Data Kondensasi (*Data Condensation*)

Merupakan proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang berasal dari catatan di lapangan saat penelitian berlangsung. Data kondensasi dilakukan untuk merangkum data yang didapatkan dari hasil penelitian, seperti observasi, wawancara, dan dokumen, untuk kemudian diperoleh tema dan subtema, atau poin-poin penting berdasarkan hasil lapangan tersebut.

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data perlu disusun secara singkat dan jelas, namun tetap terperinci, dengan pembahasan yang komprehensif. Daya yang disajikan perlu dicari pola hubungannya yang kemudian dijelaskan dalam bentuk deskriptif guna memberikan kemudahan dalam memahami data yang disajikan.

3) Verifikasi Data (*Data Verification*)

Penarikan kesimpulan akan dianggap kredibel ketika kesimpulan tersebut didukung oleh bukti yang valid serta akurat. Verifikasi data dalam penelitian ini didapatkan melalui berbagai sumber seperti wawancara dan observasi. Verifikasi data dilakukan dengan teknik wawancara guna mencapai tujuan penelitian yang diinginkan, maka dari itu selain menggunakan metode statistika, penelitian ini menggunakan triangulasi data.

3.2.6 Prosedur Penelitian

Tahapan dalam penerapan media *board game* berbasis digital guna mengetahui peningkatan kemampuan resolusi konflik di antaranya sebagai berikut:

a. Tahapan pra-penelitian:

- 1) Peneliti mendalami topik bahasan, teori, dan konsep yang berkaitan dengan kemampuan resolusi konflik
- 2) Melakukan penentuan desain penelitian yang sesuai dan efektif dalam pembahasan topik yang diangkat

- 3) Melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran dari kondisi yang terjadi di lapangan
- b. Tahapan penelitian:
- 1) Pada tahap kuantitatif, peneliti menggunakan desain pre-eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest design* untuk memperoleh hasil penelitian. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan soal *pretest-posttest* yang valid dan reliabel dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama satu pertemuan (2JP x 45 menit). Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan proses berpikir ilmiah (*Scientific*) menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).
 - 2) Pada tahap kualitatif, dilakukan setelah pengumpulan data melalui metode kuantitatif selesai dilaksanakan. Melalui data kuantitatif yang telah dianalisis menggunakan uji *normalized gain*, dapat diketahui mana saja peserta didik yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai narasumber dalam penelitian lanjutan menggunakan metode wawancara.