

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RdanD), yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif sekaligus menguji validitas, efektivitas, dan kepraktisannya. RdanD merupakan pendekatan penelitian yang dirancang untuk mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu melalui serangkaian tahapan yang sistematis dan terencana (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dirancang untuk meningkatkan *gender equity* di kalangan siswa Sekolah Dasar.

Penelitian RdanD bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan yang dapat diterapkan secara luas. Metode ini mencakup beberapa langkah yang melibatkan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah-langkah tersebut memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengguna dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Berikut adalah penjelasan rinci setiap tahap dalam model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini:

Tahap Analisis (*Analysis*): Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran di SDN Hastakarya Subang, khususnya terkait isu *gender equity*. Analisis dilakukan untuk memahami: 1) Kesenjangan pembelajaran: Identifikasi masalah utama dalam penerapan *gender equity* di lingkungan sekolah, seperti rendahnya partisipasi siswa perempuan dalam diskusi kelompok; 2) Kebutuhan siswa dan guru: Analisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan nilai-nilai kesetaraan gender; 3) Studi

literatur: Kajian terhadap konsep *gender equity*, media pembelajaran berbasis permainan, dan efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam meningkatkan pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*): Tahap ini melibatkan perancangan prototipe awal media pembelajaran ular tangga. Beberapa elemen penting yang dirancang pada tahap ini meliputi: 1) Desain papan permainan: Papan permainan dirancang dengan kotak-kotak berisi tantangan atau pertanyaan terkait nilai-nilai *gender equity*; 2) Aturan permainan: Aturan dirancang untuk memastikan partisipasi setara antara siswa laki-laki dan perempuan; 3) Indikator keberhasilan: Menentukan indikator untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan *gender equity*.

Tahap Pengembangan (*Development*): Produk media pembelajaran yang dirancang kemudian dikembangkan menjadi bentuk nyata. Tahap ini meliputi: 1) Pembuatan media: Media permainan ular tangga dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang; 2) Validasi produk: Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli media (*expert judgement*) dan ahli materi untuk memastikan kelayakan dan relevansinya.

Tahap Implementasi (*Implementation*): Tahap implementasi melibatkan uji coba produk di lingkungan sekolah. Media pembelajaran ular tangga diterapkan pada siswa kelas tertentu di SDN Hastakarya Subang. Selama implementasi, interaksi siswa laki-laki dan perempuan diamati untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan *gender equity*.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Pada tahap akhir, evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi ini mencakup: 1) Pengumpulan data: Data diperoleh melalui kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi; 2) Revisi produk: Temuan dari evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan secara lebih luas.

Desain penelitian ini memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan produk didasarkan pada data empiris dan masukan dari pengguna serta ahli. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya relevan dengan

kebutuhan siswa dan guru tetapi juga efektif dalam meningkatkan kesadaran dan praktik *gender equity* di sekolah dasar.

Penelitian RdanD ini juga bersifat aplikatif, artinya hasil penelitian dapat langsung digunakan di lapangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif, di mana siswa laki-laki dan perempuan dapat belajar bersama secara setara dan saling mendukung.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berjumlah 142. Populasi tersebut meliputi siswa dari berbagai kelas dan jenjang pendidikan dasar yang terlibat dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Populasi ini dipilih karena tujuan penelitian berfokus pada pengembangan *gender equity* di tingkat sekolah dasar, di mana pola interaksi antara siswa laki-laki dan perempuan mulai terbentuk.

Dalam konteks ini, populasi mencakup siswa dengan berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya, yang memberikan gambaran komprehensif tentang penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan *gender equity*. Populasi juga melibatkan guru yang berperan sebagai fasilitator dan evaluator dalam proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

3.2.2 Sampel

Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SDN Hastakarya Subang yang dipilih menggunakan metode *purposive sampling*. Pengertian metode *purposive sampling* menurut Arikunto (2006), definisi metode ini adalah cara mengumpulkan data yang tidak didasarkan pada pemilihan acak, wilayah, atau stratifikasi, melainkan berdasarkan pandangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Sementara itu, Otoatmodjo (2010) menjelaskan bahwa pengambilan data dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek tertentu, seperti karakteristik populasi atau identitas yang sudah dikenali sebelumnya; kedua pengertian para ahli tersebut

dijelaskan pada penelitian (Lenaini, 2021). Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa siswa yang menjadi responden penelitian memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Karakteristik tersebut meliputi: 1) Keterwakilan Gender: Siswa laki-laki dan perempuan dengan jumlah yang seimbang untuk memastikan pengukuran *gender equity* yang akurat; 2) Keterlibatan Aktif: Siswa yang memiliki tingkat partisipasi aktif dalam pembelajaran untuk memaksimalkan efektivitas media pembelajaran; 3) Tingkat Pendidikan: Siswa yang berada pada kelas yang sesuai dengan target pengguna media pembelajaran, yaitu kelas menengah di sekolah dasar, di mana nilai-nilai kerja sama dan kolaborasi gender mulai diajarkan secara intensif.

Sampel dipilih yaitu kelas 4 yang memenuhi kriteria tersebut. Pemilihan kelas ini juga mempertimbangkan saran dari guru kelas dan kepala sekolah untuk memastikan bahwa siswa yang dipilih dapat merepresentasikan populasi secara umum.

3.2.3 Jumlah Sampel

Jumlah sampel yang ada dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, khususnya pada tahap implementasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan sampel yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki dari masing-masing kelas 4, 5, 6, sehingga total keseluruhan sampel berjumlah 36 siswa. Pemilihan jumlah yang proporsional antara siswa laki-laki dan perempuan bertujuan untuk peneliti memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman *gender equity* tanpa adanya bias jumlah. Selain itu, melalui penerapan media pembelajaran ular tangga, peneliti dapat mengidentifikasi peningkatan sikap dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kesetaraan gender setelah media tersebut diuji coba.

3.2.4 Justifikasi Pemilihan Sampel

Pemilihan sampel dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, mengingat pada usia 10–12 tahun mereka masih berada dalam tahap perkembangan emosional yang labil dan pencarian jati diri. Pada usia ini, siswa cenderung masih memilih-milih teman, menunjukkan emosi, serta memiliki sikap yang belum stabil, seperti tiba-tiba memukul atau mengejek. Oleh karena itu,

siswa pada rentang usia ini memerlukan bimbingan, terutama terkait dengan penerapan kesetaraan gender, sehingga pertimbangan ini mendukung efektivitas penelitian. Beberapa alasan utama pemilihan metode ini adalah: 1) Memastikan representasi gender yang seimbang untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan *gender equity*; 2) Fokus pada siswa yang aktif dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal; 3) Mempermudah proses wawancara, observasi, dan pengumpulan data lainnya selama implementasi media pembelajaran.

Dengan metode ini, diharapkan hasil penelitian dapat mencerminkan kondisi nyata di lapangan dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap upaya peningkatan *gender equity* melalui media pembelajaran ular tangga.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (RnD) dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ular tangga. Prosedur penelitian terdiri dari lima tahap utama yang dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

3.3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses identifikasi serta analisis kebutuhan guna menjamin bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dan tepat sasaran. Adapun langkah-langkah yang ditempuh meliputi:

Analisis Masalah: 1) Mengidentifikasi rendahnya *gender equity* di SDN Hastakarya Subang; 2) Wawancara dengan guru untuk mengetahui tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai *gender equity* dalam pembelajaran; 3) Observasi pada saat pelaksanaan untuk memahami pola interaksi antara siswa laki-laki dan perempuan.

Analisis Kebutuhan: 1) Mengkaji kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. 2) Studi literatur untuk memahami konsep *gender equity* dan efektivitas media berbasis permainan.

Penentuan Tujuan: Menentukan tujuan pengembangan media, yaitu meningkatkan *gender equity* melalui permainan ular tangga.

3.3.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berfokus pada merancang prototipe awal media pembelajaran ular tangga. Langkah-langkahnya meliputi: 1) Pembuatan Rancangan Media: Mendesain papan permainan ular tangga dengan kotak-kotak yang memuat tantangan atau pertanyaan terkait *gender equity*. Menentukan format pertanyaan atau tantangan yang relevan dengan usia siswa; 2) Perancangan Aturan Permainan: Menyusun aturan permainan yang memastikan partisipasi setara antara siswa laki-laki dan perempuan. Aturan dirancang untuk mendorong kolaborasi dan mengurangi stereotip gender; 3) Penentuan Indikator Keberhasilan: Menyusun indikator untuk mengukur keberhasilan media dalam meningkatkan *gender equity*, seperti tingkat partisipasi siswa dan penghapusan stereotip.

3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Langkah-langkah yang dilakukan: 1) Pembuatan Media: Membuat papan permainan ular tangga sesuai desain yang telah disusun. Menambahkan elemen visual dan konten yang menarik bagi siswa; 2) Validasi Media: Menguji validitas media pembelajaran dengan melibatkan ahli media pembelajaran (*expert judgement*). Mengumpulkan saran dan masukan dari ahli untuk perbaikan produk; 3) Revisi Media: Melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi untuk memastikan media dan materi sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan penelitian.

3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi melibatkan uji coba media pembelajaran di lapangan. Langkah-langkahnya adalah: 1) Uji Coba Produk: Menerapkan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas tertentu di SDN Hastakarya Subang. Memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut; 2) Pengumpulan Data: Mengamati interaksi siswa selama permainan untuk mengukur tingkat partisipasi

dan kolaborasi gender. Melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik terkait media pembelajaran.

3.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkahnya meliputi: 1) Analisis Data: Menganalisis data hasil kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi selama implementasi. Menilai efektivitas media dalam meningkatkan *gender equity* berdasarkan indikator keberhasilan; 2) Perbaikan Media: Melakukan revisi media berdasarkan temuan selama implementasi dan analisis data. Menyempurnakan media untuk penerapan yang lebih luas di sekolah dasar lainnya.

Dengan prosedur penelitian ini, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan *gender equity* di SDN Hastakarya Subang, sekaligus memberikan kontribusi terhadap praktik pendidikan yang lebih inklusif dan berkeadilan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan beragam teknik pengumpulan data untuk memperoleh gambaran menyeluruh terkait efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan *gender equity*. Teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.4.1 Kuesioner

Kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan serangkaian pertanyaan yang telah disusun untuk diberikan kepada siswa. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengumpulkan data secara tertulis dari para siswa yang dipilih sebagai sampel, menurut Harsono (2010: 290) dalam (Sendianto, 2021). Kuesioner ini berpacu pada indikator menurut Juwita, dkk (2023).

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan pandangan mereka tentang media pembelajaran ular tangga. Pertanyaan terstruktur digunakan

untuk menggali pengalaman dan tanggapan mereka. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi kualitatif tentang persepsi siswa dan guru terhadap media pembelajaran serta dampaknya terhadap *gender equity*. Instrumen dalam wawancara ini berisikan panduan yang mencakup pertanyaan terkait pengalaman menggunakan media pembelajaran dan nilai-nilai *gender equity*.

3.4.3 Observasi

Observasi dilakukan selama proses implementasi media pembelajaran ular tangga. Peneliti mencatat interaksi siswa laki-laki dan perempuan, partisipasi mereka dalam permainan, dan pola kolaborasi yang muncul. Observasi bertujuan untuk mengamati sejauh mana siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara setara dan mengidentifikasi interaksi yang mencerminkan nilai-nilai *gender equity*. Lembar observasi yang berisi indikator seperti tingkat partisipasi, kerja sama antar gender, dan respons siswa terhadap media pembelajaran.

3.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan selama pelaksanaan penelitian digunakan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi ini bertujuan untuk memberikan bukti visual dan naratif tentang implementasi media pembelajaran ular tangga di kelas. Pada pengumpulan data ini, instrumen yang digunakan adalah kamera dan catatan lapangan.

3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggabungkan dua jenis data, yakni data kualitatif dan kuantitatif, yang dikumpulkan melalui penilaian dari guru serta siswa sekolah dasar. Data kualitatif terdiri dari penilaian yang dinyatakan dalam bentuk kriteria, yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK). Data ini dikumpulkan dari penilaian yang dilakukan oleh guru, serta hasil evaluasi ketercapaian indikator minat baca siswa. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kriteria yang sesuai.

Data kuantitatif berupa skor yang diberikan oleh guru di kelas satu sekolah dasar. Skor ini memiliki skala penilaian: SB = 5; B = 4; C = 3; K = 2; dan SK = 1. Skor diperoleh dari rata-rata penjumlahan hasil penilaian terhadap setiap instrumen,

baik oleh guru maupun siswa. Selanjutnya, hasil skor ini dibandingkan dengan skor ideal untuk menentukan tingkat kelayakan.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan data dirancang untuk memastikan data yang diperoleh relevan dan mendukung tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.6.1 Kuesioner

Indikator ini disusun dengan mempertimbangkan peran guru, siswa, dan media pembelajaran dalam menciptakan lingkungan yang setara gender dan menyesuaikan dengan indikator menurut Juwita, dkk (2023).

Indikator

1. Partisipasi dalam Pembelajaran: 1) Siswa laki-laki dan perempuan berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga; 2) Siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kolaborasi Antar Gender: 1) Siswa laki-laki dan perempuan bekerja sama secara harmonis dalam permainan ular tangga; 2) Tidak ada dominasi atau diskriminasi berdasarkan gender dalam pembagian peran atau tugas.
3. Pemahaman tentang Kesetaraan Gender: 1) Siswa memahami pentingnya kesetaraan gender melalui pesan yang disampaikan dalam media ular tangga; 2) Siswa mampu mengidentifikasi dan menolak stereotip gender dalam kehidupan sehari-hari.
4. Respon terhadap Media Pembelajaran: 1) Siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran ular tangga; 2) Siswa merasa senang karena media ular tangga efektif dalam menyampaikan pesan kesetaraan gender.
5. Perubahan Sikap dan Perilaku: 1) Siswa menunjukkan sikap yang lebih inklusif dan menghargai perbedaan gender setelah menggunakan media ular tangga; 2) Siswa menerapkan nilai-nilai kesetaraan gender dalam interaksi sehari-hari di sekolah.

Tabel 3. 1 Kuesioner Guru**Petunjuk Pengisian:**

Bapak/Ibu Guru diminta untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Skala penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya memahami konsep kesetaraan gender dan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif.					
2	Media pembelajaran ular tangga membantu saya dalam mempromosikan kesetaraan gender di kelas.					
3	Saya memastikan materi dan aktivitas dalam media ular tangga tidak mengandung bias gender.					
4	Saya memberikan kesempatan yang sama kepada siswa laki-laki dan perempuan untuk berpartisipasi dalam permainan ular tangga.					
5	Saya memastikan tidak ada dominasi gender dalam interaksi selama permainan.					
6	Saya memberikan dukungan dan motivasi yang setara kepada siswa laki-laki dan perempuan selama pembelajaran.					
7	Media ular tangga efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang kesetaraan gender.					

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
8	Saya dapat merefleksikan praktik pembelajaran untuk menghilangkan stereotip gender setelah menggunakan media ular tangga.					
9	Siswa menunjukkan sikap yang lebih inklusif dan menghargai perbedaan gender setelah menggunakan media ular tangga.					
10	Media ular tangga mendorong kolaborasi harmonis antara siswa laki-laki dan perempuan.					

Tabel 3. 2 Kuesioner Pre-Test Siswa

Petunjuk Pengisian:

Siswa diminta untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Skala penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa nyaman bekerja sama dengan teman laki-laki dan perempuan dalam kegiatan kelompok.					
2	Saya pikir laki-laki dan perempuan memiliki kemampuan yang sama dalam belajar.					

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
3	Saya senang jika guru memberikan kesempatan yang sama untuk semua siswa, baik laki-laki maupun perempuan.					
4	Saya merasa tidak ada perbedaan antara kemampuan laki-laki dan perempuan dalam bermain dan belajar.					
5	Saya memahami bahwa laki-laki dan perempuan harus diperlakukan dengan adil.					
6	Saya merasa semua siswa, baik laki-laki maupun perempuan, berhak mendapat perlakuan yang sama.					
7	Saya tidak merasa canggung atau tidak nyaman ketika bermain dengan teman yang berbeda jenis kelamin.					
8	Saya pikir pembelajaran akan lebih menarik jika melibatkan semua siswa tanpa membedakan jenis kelamin.					
9	Saya sudah menerapkan sikap saling menghargai terhadap teman laki-laki dan perempuan di sekolah.					
10	Saya merasa tertarik untuk belajar lebih banyak tentang pentingnya kesetaraan gender.					

Tabel 3. 3 Kuesioner Post-Test Siswa

Petunjuk Pengisian:

Siswa diminta untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Skala penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN GENDER EQUITY SISWA DI SDN HASTAKARYA SUBANG

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

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa media ular tangga menyenangkan dan mudah dipahami.					
2	Saya merasa semua teman, baik laki-laki maupun perempuan, memiliki kesempatan yang sama dalam permainan.					
3	Saya merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat dalam permainan ular tangga.					
4	Saya bekerja sama dengan teman laki-laki dan perempuan secara harmonis selama permainan.					
5	Saya memahami pentingnya kesetaraan gender melalui pesan yang disampaikan dalam media ular tangga.					
6	Saya merasa media ular tangga membantu saya untuk lebih menghargai perbedaan gender.					
7	Saya tidak merasa ada diskriminasi atau dominasi gender selama permainan.					
8	Saya merasa media ular tangga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.					
9	Saya menerapkan nilai-nilai kesetaraan gender dalam interaksi sehari-hari di sekolah.					
10	Saya merasa media ular tangga efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang kesetaraan gender.					

Kuesioner ini berfungsi untuk mengevaluasi berbagai aspek yang relevan. Kuesioner ini dirancang secara sistematis dengan menggunakan kisi-kisi yang telah

disusun berdasarkan indikator dan aspek-aspek yang telah ditentukan sebelumnya. Kisi-kisi tersebut bisa dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kuesioner Guru

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	Nomor Pertanyaan
1	Pemahaman tentang <i>Gender equity</i>	Pemahaman konsep kesetaraan gender	Guru memahami konsep dasar kesetaraan gender dan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif	1
		Identifikasi praktik pembelajaran	Guru mampu mengidentifikasi praktik pembelajaran yang mungkin memperkuat stereotip gender	8
2	Penggunaan Media Pembelajaran yang Inklusif	Penggunaan media ular tangga	Guru mampu menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk mempromosikan kesetaraan gender	2
		Kesesuaian materi	Guru memastikan materi yang sudah disiapkan pada kolom media ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
3	Pemberian Kesempatan yang Setara	Partisipasi setara	Guru memberikan kesempatan yang sama kepada siswa laki-laki	4

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	Nomor Pertanyaan
			dan perempuan untuk berpartisipasi dalam permainan ular tangga	
		Interaksi seimbang	Guru memastikan tidak ada dominasi gender dalam interaksi selama permainan	5
4	Pembimbingan dan Dukungan	Dukungan dan motivasi	Guru memberikan dukungan dan motivasi yang setara kepada siswa laki-laki dan perempuan selama pembelajaran	6
		Kolaborasi antar gender	Guru memfasilitasi kolaborasi harmonis antara siswa laki-laki dan perempuan dalam kegiatan kelompok	10
5	Evaluasi dan Refleksi	Evaluasi efektivitas media	Guru mengevaluasi efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan kesadaran <i>gender equity</i>	7
		Refleksi praktik pembelajaran	Guru merefleksikan praktik pembelajaran untuk menghilangkan stereotip gender	9

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Kuesioner Siswa

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	Nomor Pertanyaan
1	Partisipasi dalam Pembelajaran	Partisipasi aktif	Siswa laki-laki dan perempuan berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga	2
		Motivasi dan kenyamanan	Siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran	3
2	Kolaborasi Antar Gender	Kerja sama harmonis	Siswa laki-laki dan perempuan bekerja sama secara harmonis dalam permainan ular tangga	4
		Tidak ada dominasi gender	Tidak ada dominasi atau diskriminasi berdasarkan gender dalam pembagian peran atau tugas	7
3	Pemahaman tentang Kesetaraan Gender	Pemahaman kesetaraan	Siswa memahami pentingnya kesetaraan gender melalui pesan yang disampaikan dalam media ular tangga	5
		Penolakan stereotip	Siswa mampu mengidentifikasi dan menolak stereotip gender dalam kehidupan sehari-hari	9

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	Nomor Pertanyaan
4	Respon terhadap Media Pembelajaran	Respon positif	Siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran ular tangga	1
		Efektivitas media	Siswa merasa media ular tangga menyenangkan dan efektif dalam menyampaikan pesan kesetaraan gender	8
5	Perubahan Sikap dan Perilaku	Sikap inklusif	Siswa menunjukkan sikap yang lebih inklusif dan menghargai perbedaan gender setelah menggunakan media ular tangga	6
		Penerapan nilai	Siswa menerapkan nilai-nilai kesetaraan gender dalam interaksi sehari-hari di sekolah	10

3.6.2 Instrumen Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tingkat *gender equity* siswa di sekolah dasar dengan melihat indikator sebagai berikut: 1) Persepsi siswa tentang kesetaraan gender dalam berbagai aktivitas, termasuk permainan; 2) Pendapat guru tentang keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan kesetaraan gender; 3) Masukan siswa dan guru untuk pengembangan media lebih lanjut. Wawancara ini dilakukan kepada wali kelas dan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam.

Tabel 3. 6 Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Persepsi tentang Kesetaraan Gender	Pemahaman guru tentang kesetaraan gender di sekolah dasar	1. Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang <i>gender equity</i> di lingkungan sekolah dasar? 2. Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana interaksi antara siswa laki-laki dan perempuan di kelas saat ini?
2	Kondisi Awal	Kondisi <i>gender equity</i> di kelas sebelum implementasi media	1. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya perbedaan perlakuan atau stereotip gender yang terjadi di antara siswa? 2. Bagaimana partisipasi siswa laki-laki dan perempuan dalam kegiatan pembelajaran selama ini?
3	Harapan terhadap Media Pembelajaran	Ekspektasi terhadap media pembelajaran yang akan diimplementasikan	1. Menurut Bapak/Ibu, apa saja tantangan dalam mempromosikan <i>gender equity</i> di kelas? 2. Bagaimana harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang akan diimplementasikan untuk meningkatkan <i>gender equity</i>?

Tabel 3. 7 Pedoman Wawancara Siswa

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Persepsi tentang Kesetaraan Gender	Pemahaman siswa tentang kesetaraan dalam aktivitas sekolah	1. Menurutmu, apakah siswa laki-laki dan perempuan bisa melakukan kegiatan yang sama? 2. Apakah kamu lebih suka bermain dengan teman yang sama jenis kelamin atau berbeda? Mengapa?
2	Pengalaman di Kelas	Pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lawan jenis	1. Bagaimana perasaanmu saat harus bekerja sama dengan teman yang berbeda jenis kelamin dalam kelompok? 2. Pernahkah kamu merasa diperlakukan berbeda karena kamu laki-laki/perempuan?
3	Harapan Belajar	Ekspektasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran	1. Apakah kamu pernah bermain ular tangga? Apa yang kamu sukai dari permainan tersebut? 2. Menurutmu, permainan seperti apa yang bisa dimainkan bersama oleh siswa laki-laki dan perempuan?

3.6.3 Instrumen Observasi

Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran. Lembar observasi ini dirancang untuk membantu mencatat perilaku dan aktivitas yang diamati secara sistematis dan objektif, sehingga data yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Melalui pengamatan langsung, penelitian ini mengumpulkan data yang mencakup aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran dan pada saat pengimplementasian media pembelajaran ular tangga.

Tabel 3. 8 Instrumen Observasi**Petunjuk Pengisian:**

1. Observer diminta untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Skala penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Berikan keterangan/catatan pada kolom yang tersedia jika diperlukan.

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1	Pendekatan dan Media Pembelajaran	Konten permainan ular tangga berhasil menyampaikan pesan kesetaraan gender melalui pertanyaan dan instruksi						
		Desain dan gambar pada papan ular tangga tidak mengandung stereotip gender						
		Materi dalam permainan mendorong kolaborasi antar siswa berbeda gender						

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
2	Guru dan Peneliti	Permainan ular tangga memastikan partisipasi yang seimbang dari semua siswa						
		Instruksi dalam permainan efektif meningkatkan kesadaran siswa tentang kesetaraan gender						
		Peneliti dan guru menjelaskan aturan dan tujuan permainan ular tangga dengan jelas						
		Peneliti dan guru memberikan kesempatan yang sama kepada siswa laki-laki dan perempuan untuk berpartisipasi						
		Peneliti dan guru memastikan instruksi tentang kesetaraan gender dalam permainan dilaksanakan dengan benar						

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
3	Siswa	Peneliti dan guru memberikan dukungan yang setara kepada semua siswa tanpa membedakan gender						
		Peneliti dan guru mendiskusikan nilai-nilai kesetaraan gender selama dan setelah permainan						
		Siswa laki-laki dan perempuan berpartisipasi secara aktif dalam permainan ular tangga						
		Siswa menjalankan instruksi kolaborasi lintas gender dengan sukarela						
		Siswa menunjukkan pemahaman tentang konsep kesetaraan gender selama bermain						
		Siswa menunjukkan sikap positif terhadap kerja sama dengan						

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
		teman yang berbeda gender						
		Siswa menerapkan nilai-nilai kesetaraan gender dalam interaksi selama dan setelah permainan						

3.6.4 Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi dalam penelitian ini mencakup berbagai data, seperti hasil kuesioner, wawancara, observasi, serta dokumentasi foto dan video selama proses pembelajaran menggunakan media ular tangga. Data-data ini digunakan untuk mengukur dan menganalisis pola interaksi siswa dalam konteks *gender equity*, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang dinamika pembelajaran.

Tabel 3. 9 Kuesioner Post-Test Siswa

No	Aspek	Indikator	Jenis Dokumentasi	Skala				
				1	2	3	4	5
1	Media Pembelajaran	Konten media ular tangga tidak mengandung stereotip gender	Foto papan ular tangga dan pertanyaan/instruksi					
2		Desain visual dan bahasa dalam						

No	Aspek	Indikator	Jenis Dokumentasi	Skala				
				1	2	3	4	5
3		media ular tangga tidak bias gender						
		Media menyajikan peran yang setara antara laki-laki dan perempuan						
4		Media ular tangga mendorong interaksi dan kolaborasi antara siswa laki-laki dan perempuan	Video (1-2 menit) interaksi saat bermain					
5		Permainan dirancang untuk memastikan partisipasi yang seimbang dari semua siswa	Foto/video aturan permainan dan implementasinya					
6		Media ular tangga berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang kesetaraan gender	Video (1-2 menit) percakapan refleksi siswa					

No	Aspek	Indikator	Jenis Dokumentasi	Skala				
				1	2	3	4	5
7		Media memberikan dampak positif terhadap sikap dan perilaku siswa terkait <i>gender equity</i>	Video observasi perilaku sebelum dan sesudah					
8	Implementasi	Menjelaskan konsep kesetaraan gender dengan jelas sebelum permainan	Video (2-3 menit) penjelasan					
9		Menggunakan media pembelajaran ular tangga secara efektif	Foto/video memfasilitasi permainan					
10		Memberikan kesempatan yang sama kepada siswa laki-laki dan perempuan untuk berpartisipasi	Video distribusi kesempatan					
11		Memastikan tidak ada dominasi gender	Video intervensi guru saat terjadi dominasi					

No	Aspek	Indikator	Jenis Dokumentasi	Skala				
				1	2	3	4	5
		dalam interaksi selama permainan						
12		Memberikan dukungan dan motivasi yang setara kepada siswa laki-laki dan perempuan	Audio/video feedback kepada siswa					
13		Memfasilitasi kolaborasi harmonis antara siswa laki-laki dan perempuan	Foto/video pembentukan kelompok campuran					
14		Mendiskusikan nilai-nilai kesetaraan gender setelah permainan selesai	Video (2-3 menit) sesi refleksi					
15	Respons Siswa	Siswa laki-laki dan perempuan berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga	Foto/video partisipasi siswa					

No	Aspek	Indikator	Jenis Dokumentasi	Skala				
				1	2	3	4	5
16		Siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Foto ekspresi wajah dan bahasa tubuh siswa					
17		Siswa laki-laki dan perempuan bekerja sama secara harmonis dalam permainan	Video (1-2 menit) kolaborasi siswa					
18		Tidak ada dominasi atau diskriminasi berdasarkan gender dalam pembagian peran atau tugas	Video distribusi peran dalam kelompok					
19		Siswa menunjukkan pemahaman tentang konsep kesetaraan gender selama bermain	Audio/video komentar siswa saat bermain					
20		Siswa menunjukkan sikap yang lebih	Video interaksi spontan antar siswa					

No	Aspek	Indikator	Jenis Dokumentasi	Skala				
				1	2	3	4	5
		inklusif dan menghargai perbedaan gender						
21		Siswa menerapkan nilai-nilai kesetaraan gender dalam interaksi sehari-hari	Video observasi di luar konteks permainan					
22	Bukti Dokumentasi	Menunjukkan partisipasi setara antara siswa laki-laki dan perempuan	Foto/video kegiatan siswa					
23		Menunjukkan interaksi positif antar gender	Video (2-3 menit) kompilasi interaksi					
24		Menunjukkan kolaborasi dalam kelompok campuran	Foto tiap kelompok saat bekerja sama					
25		Merekam ekspresi positif siswa saat bermain	<i>Close-up</i> foto ekspresi wajah siswa					
26		Dokumentasi tertulis hasil	Foto/scan hasil kuesioner					

No	Aspek	Indikator	Jenis Dokumentasi	Skala				
				1	2	3	4	5
		kuesioner siswa dan guru						
27		Dokumentasi atau transkrip wawancara dengan guru dan siswa	Rekaman audio dan transkrip tertulis					

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data **kualitatif** untuk memahami pola interaksi siswa dan efektivitas media pembelajaran. Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

3.7.1 Reduksi Data

Data yang diperoleh dari kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi untuk menyaring informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang tidak terkait dengan peningkatan *gender equity* atau efektivitas media pembelajaran dieliminasi.

3.7.2 Kategorisasi Data

Data yang telah direduksi dikelompokkan berdasarkan tema atau kategori, seperti partisipasi siswa laki-laki dan perempuan, pola kolaborasi, dan tanggapan terhadap media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis data terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk siswa, mengacu pada (Widoyoko, 2012), yaitu:

Penilaian yang telah dikumpulkan akan dikonversi dengan skor yang mengacu pada skala *likert* skor 1-5.

Tabel 3. 10 Skala Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Menghitung nilai rata-rata secara keseluruhan dan setiap aspek (Sukardjo, 2012).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah indikator

Dengan demikian, untuk perhitungan nilai rata-rata, adalah sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{\sum x}{8}$$

Menginterpretasikan data kuantitatif menjadi data kualitatif yang mengacu pada skala *likert* skor 1-5.

Tabel 3. 11 Konversi Skala Likert

No.	Rentang Nilai	Kategori Kualitas
1.	$\bar{X} > X_i + 1,8 sb_i$	Sangat Baik (SB)
2.	$\bar{X}_i + 0,6 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 sb_i$	Baik (B)
3.	$\bar{X}_i - 0,6 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 sb_i$	Cukup (C)
4.	$\bar{X}_i - 1,8 sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 sb_i$	Kurang (K)
5.	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 sb_i$	Sangat Kurang (SK)

Keterangan:

X = Skor empiris

$\bar{X}_i$ (Rata-rata ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimum ideal + Skor minimum ideal)

sb_i (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimum ideal + Skor minimum ideal)

Data kuantitatif sendiri didapatkan dengan mengaplikasikan rumus konversi nilai skal liker skor 1-5, yaitu:

Skor maksimum ideal = 5

Skor minimum ideal = 1

Rata-rata ideal ($\bar{X}_i$) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimum ideal + Skor minimum ideal)

Rata-rata ideal ($\bar{X}_i$) = $\frac{1}{2} (5 + 1) = 3$

Sb_i = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimum ideal - Skor minimum ideal)

Sb_i = $\frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

3.7.3 Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan proses implementasi media pembelajaran ular tangga dan dampaknya terhadap *gender equity*. Kutipan wawancara dan dokumentasi visual digunakan untuk memperkuat hasil analisis.

3.7.4 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan pola-pola yang ditemukan dalam data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Verifikasi kesimpulan dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber (triangulasi) untuk memastikan validitas dan keabsahan hasil penelitian.

Melalui pendekatan ini, penelitian ditujukan untuk menyajikan pemahaman yang mendalam dan akurat mengenai efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam mendorong peningkatan kesetaraan gender di SDN Hastakarya Subang.

3.8 Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan tingkat validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan *gender equity* di SDN Hastakarya Subang. Berikut adalah rincian kriteria keberhasilan yang digunakan.

3.8.1 Validitas Media Pembelajaran

Tujuan: Menilai apakah media pembelajaran memenuhi standar kelayakan dalam aspek konten, desain, dan kesesuaian dengan konsep *gender equity*.

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN GENDER EQUITY SISWA DI SDN HASTAKARYA SUBANG

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

Indikator: 1) Validasi oleh ahli media dan materi pembelajaran menunjukkan skor minimal 80% (kategori valid); 2) Revisi media dilakukan berdasarkan masukan dari validator.

3.8.2 Efektivitas Media Pembelajaran

Tujuan: Menilai sejauh mana media pembelajaran mampu meningkatkan *gender equity* di kalangan siswa. Indikator: 1) Peningkatan partisipasi siswa perempuan dalam pembelajaran hingga setara dengan siswa laki-laki; 2) Respons siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan tingkat kepuasan minimal 80% (kategori positif); 3) Observasi menunjukkan interaksi siswa laki-laki dan perempuan lebih kolaboratif dibandingkan sebelum penggunaan media.

3.8.3 Kepraktisan Media Pembelajaran

Tujuan: Menilai kemudahan penggunaan media pembelajaran oleh siswa dan guru. Indikator: 1) Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; 2) Siswa menyatakan media mudah dipahami dan menarik untuk digunakan; 3) Proses pembelajaran menggunakan media berjalan lancar tanpa hambatan teknis yang signifikan.

3.8.4 Peningkatan *Gender equity*

Tujuan: Mengukur dampak penggunaan media terhadap kesadaran dan praktik *gender equity* di kelas. Indikator: 1) Observasi menunjukkan pola interaksi yang lebih setara antara siswa laki-laki dan perempuan; 2) Wawancara dengan guru menunjukkan perubahan positif dalam perilaku siswa terkait *gender equity*; 3) Siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai *gender equity* yang diterapkan dalam permainan.

Dengan kriteria keberhasilan ini, penelitian bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga mampu memberikan dampak nyata terhadap pembelajaran dan penerapan *gender equity* di lingkungan sekolah dasar.

3.9 Jadwal Penelitian

Penelitian ini direncanakan untuk dilakukan selama empat bulan, mencakup lima tahapan utama dari model pengembangan ADDIE. Berikut adalah tabel yang merinci aktivitas penelitian dan alokasi waktu untuk setiap tahap:

Tabel 3. 12 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan Ke-1				Bulan Ke-2				Bulan Ke-3				Bulan Ke-4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																
2	Penyusunan Proposal																
3	Seminar Proposal																
4	Perijinan Penelitian																
5	Menyusun Instrumen Penelitian																
6	Mengumpulkan Data																
7	Observasi																
8	Tes																
9	Wawancara																
10	Analisis Data																

No	Jenis Kegiatan	Bulan Ke-1				Bulan Ke-2				Bulan Ke-3				Bulan Ke-4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
11	Laporan Penelitian																

Dengan jadwal yang terstruktur ini, penelitian diharapkan dapat berjalan dengan efisien dan menghasilkan media pembelajaran ular tangga yang efektif untuk meningkatkan *gender equity* di SDN Hastakarya Subang.