

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini akan membahas tentang metodologi penelitian yang di dalamnya terdapat beberapa tahap dalam pengembangan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan rancangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang system pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang berasal dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Dapat diberitahu bahwa peneliti memiliki hambatan lapangan karena adanya wabah Corona atau Covid-19 yang menyebabkan peneliti tidak bisa terjun langsung ke lapangan untuk mengukur beberapa tahap tersebut, diantaranya tahap *implementation* dan *evaluations*.

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian pengembangan media ular tangga ini dilakukan dengan menggunakan Metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan rancangan Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang system pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang berasal dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluations* (Evaluasi). Model ini dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, model, metode pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran. (Mulyatiningsih, 2012)

Penelitian dan Pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran ular tangga untuk penguasaan *simple English vocabulary* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan adalah analisis peneliti dalam pembelajaran *simple English vocabulary* di sekolah dasar, gambaran desain dan pengembangan media pembelajaran yang belum pernah siswa gunakan sebelumnya dan nantinya

akan di uji coba oleh peneliti sebagai bahan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris dalam pembelajaran *simple English vocabulary*, serta mengevaluasi kembali.

Dalam hal ini, menghasilkan produk pada penelitian ini menggunakan Teknik Analisis dengan data kualitatif dan data kuantitatif yang mana hasilnya akan berupa kata-kata dan angka. Data kualitatif pada penelitian ini bersifat sekunder karena peneliti tidak bisa terjun langsung ke lapangan untuk data proses pengembangan media ular tangga yang berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan media. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini berupa perhitungan skala yang nantinya di dapat dari data penilaian tentang media ular tangga dari ahli materi, ahli media, dan kuesioner (angket) siswa sekolah dasar. Peneliti menerapkan kedua data yang ada, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, dan pada akhirnya peneliti menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Kedua Teknik Analisis data ini saling melengkapi satu sama lain, yang mana data kualitatif digunakan sebagai data utama, dan data kuantitatif sebagai data penunjang. (Priyono, 2016)

B. Teknik Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris IV SD Negeri Sudimara 2 Ciledug. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada didalam kelas serta kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam kelas. Peneliti melakukan wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga sangat diperlukannya penelitian dan pengembangan media ini.

b. Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan bertujuan untuk memenuhi data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengambilan dokumentasi dilakukan pada saat observasi awal dan pada saat proses uji coba produk media pembelajaran.

c. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dan angket untuk mengetahui respon.

1) Angket Validasi

Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai media yang dikembangkan. Angket ini ditujukan pada 1 ahli materi dan 1 ahli media. Subjek uji coba ahli ini memiliki kriteria secara akademis yaitu dosen ahli materi yang merupakan dosen mata kuliah pembelajaran dan dosen ahli media merupakan dosen media dan sumber belajar. Validasi media dilaksanakan pada saat uji coba produk. Hasil dari validasi produk oleh tim ahli selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan media yang lebih baik.

2) Angket Respon Siswa

Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk media yang sedang dikembangkan. Angket ini berisi penilaian, komentar, serta saran siswa terhadap produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

2. Teknik Analisis Data

Adapun Teknik Analisis Data memiliki kegiatan untuk mengelompokkan data berdasarkan jenis responden dan variabel, data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan

masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik Analisis Data yang digunakan, antara lain:

a. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif ini didapatkan hasilnya dari proses wawancara kepada guru, observasi pembelajaran disekolah dan saran validator. Analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kuantitatif yang berupa tanggapan, kritik serta saran perbaikan dan revisi produk pengembangan media ular tangga. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data milik Miles & Huberman mengenai triangulasi data (Sugiyono, 2016, hlm. 337). Data-data ini diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian, tepatnya pada saat melakukan analisis kebutuhan tahap kedua di Sekolah Dasar serta pada tahap implementasi. Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif :

1) Pengumpulan data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga dan aktivitas yang dilakukan peserta didik beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data-data yang telah terkumpul menggunakan instrumen pedoman wawancara, saran dan kritik dari angket direduksi.

3) Penyajian data

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun

disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga dan aktifitas yang dilakukan peserta didik beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

4) Kesimpulan

Tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisa pengolahan data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data ini diperoleh dari data angket pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Ada dua jenis angket dalam deskriptif kuantitatif yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Kategori pilihan untuk angket validasi adalah (a) skala 1, jika penilaian terhadap media pembelajaran sangat tidak baik/sangat tidak sesuai dengan kriteria penilaian, (b) skala 2, jika penilaian terhadap media pembelajaran kurang baik/kurang sesuai dengan kriteria penilaian, (c) skala 3, jika penilaian terhadap media pembelajaran baik/sesuai dengan kriteria penilaian, (d) skala 4, jika penilaian terhadap media pembelajaran sangat baik/sangat sesuai dengan kriteria penilaian (Arikunto, 2006). Berikut ini akan dibahas secara rinci tentang dua jenis yang digunakan.

1) Analisis Data Angket Validasi Ahli

Pada proses pengembangan media ular tangga melalui validasi dalam menguji keayakan serta kesesuaian materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD). Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel yang

diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Penilaian kriteria skala likert terdiri dari 1 sampai 4 skor. Angket yang diisi oleh validator dianalisis dan dipresentasikan.

Tabel 3.1 kategori penilaian skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2.	Skor 3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
3.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
4.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

Sumber: Sugiyono (2013) dengan modifikasi peneliti

Menurut Sugiyono (2016) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = perolehan presentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

Σx = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.2 Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76 – 100%	Sangat Baik	Sangat Layak, Tidak perlu direvisi
2.	51 – 75%	Baik	Layak, perlu direvisi
3.	36 – 50%	Cukup	Cukup layak, perlu direvisi
4.	< 35%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Arikunto (2010) dan modifikasi peneliti

Adapun rumus yang digunakan teknik analisis deskriptif dengan rata-rata skoring jawaban pada masing-masing item yang dinilai (Arikunto, 2006). Sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

P = rata-rata skoring

$\sum x$ = jumlah jawaban tiap responden dari tiap item yang dinilai

n = jumlah responden

Tabel 3.3 Kriteria Validasi Rata-Rata

Skor	Kriteria Validasi
3,26-4,00	Sangat layak, tidak perlu revisi
2,51-3,25	Layak, tidak perlu revisi
1,76-2,50	Kurang layak, perlu revisi
1,00-1,75	Tidak layak, revisi total

Sumber : Arikunto (2010) dan modifikasi peneliti

2) Analisis Data Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui respon siswa serta kelayakan media Ular Tangga yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pada angket respon siswa jawaban akan diukur dengan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman terdiri dari dua kategori yaitu nilai dan skor. Jawaban ya mendapatkan skor 1 dan jawaban tidak mendapat skor 0. Angket yang sudah diisi oleh siswa dianalisis dan dipresentasikan.

Menurut Sugiyono (2016) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = perolehan presentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.4 Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	76 – 100%	Sangat Baik	Sangat Layak, Tidak perlu direvisi
2	51 – 75%	Baik	Layak, perlu direvisi
3	36 – 50%	Cukup	Cukup layak, perlu direvisi
4	< 35%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Arikunto (2010) dan modifikasi peneliti

Adapun rumus yang digunakan teknik analisis deskriptif dengan rata-rata skoring jawaban pada masing-masing item yang dinilai (Arikunto, 2006). Sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

P = rata-rata skoring

$\sum x$ = jumlah jawaban tiap responden dari tiap item yang dinilai

n = jumlah responden

Tabel 3.5 Kriteria Validasi Rata-Rata

Skor	Kriteria Validasi
3,26-4,00	Sangat layak, tidak perlu revisi
2,51-3,25	Layak, tidak perlu revisi
1,76-2,50	Kurang layak, perlu revisi
1,00-1,75	Tidak layak, revisi total

Sumber : Arikunto (2010) dan modifikasi peneliti

C. Setting Penelitian

1. Peran Peneliti

Pada penelitian ini peran yang dimiliki peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sekaligus menjadi instrumen, yang mana pada penelitian ini peran peneliti sebagai pengamat penuh, yaitu sebagai pengamat kegiatan pembelajaran dikelas.

Tahap – Tahap penelitian:

a. Penelitian pendahuluan

Awal dari penelitian ini, peneliti menuju sekolah dasar yang dituju, yaitu SDN Sudimara 02 Kota Tangerang untuk memwawancarai guru Bahasa Inggris dan melihat tingkat realitas atau mengecek lapangan yang akan diteliti, agar peneliti mengetahui segala hal yang diperlukan.

b. Pengembangan Desain

Setelah peneliti observasi dan melihat tingkat realitas lapangan yang akan diteliti, peneliti membuat penentuan untuk menentukan subjek dan objek penelitian, serta merancang produk yang sebenarnya yang nantinya akan dilakukan oleh peneliti.

c. Penelitian Sebenarnya

Setelah mendesain produk penelitian, peneliti mengembangkan produk dengan menggunakan model ADDIE dan akan melakukan penelitian, menguji produk tersebut kedalam kelas dan melakukan penelitian yang sebenarnya, dengan menggunakan desain penelitian pengembangan yang telah dibuat.

d. Penulisan Laporan

Tahap akhir, peneliti akan menulis laporan penelitian sesuai dengan apa yang telah diterapkan oleh peneliti dengan selesai dan membuat laporan tersebut dalam bentuk skripsi.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sudimara 2 Kota Tangerang berlokasi Jl. Raden Patah No.90, RT.002/RW.003, Sudimara Barat, Kec. Ciledug, Kota Tangerang, Banten 15151. Kota Tangerang memiliki banyak sekali Sekolah Dasar yang menyebar di setiap kecamatan, SDN Sudimara 2 memiliki predikat Akreditasi A dan sudah menjalani kurikulum 2013. Namun untuk tahap implementasi dilaksanakan di rumah Peneliti.

3. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian merupakan waktu yang diperlukan peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. Adapun penelitian ini diawali dengan dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2019/2020. Dalam waktu bulan terhitung bulan desember 2019 hingga bulan mei 2020.

Tabel 3.6 waktu pelaksanaan penelitian

NO	URAIAN	DES				JAN				FEB				MAR				APRIL				MEI							
		Minggu ke-																											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	■	■	■																									
2	Bimbingan proposal				■	■	■																						
3	Seminar proposal							■	■																				
4	Analisis									■	■																		
5	Desain											■																	
6	Development													■	■	■													
7	Implementasi / uji produk																■	■	■	■									
8	Revisi																		■	■									
9	Penyusunan laporan																								■	■	■	■	
10	Ujian skripsi																											■	

D. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas IV disekitaran rumah peneliti yang terdiri dari 4 orang siswa sekolah dasar. Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk menyebarkan kuesioner (angket) sebagai observer selama penelitian berlangsung.

Pada penelitian ini objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran *simple English vocabulary* pada mata pelajaran bahasa Inggris menggunakan media ular tangga dalam upaya penguasaan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

E. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, instrumen data yang digunakan adalah kuesioner (angket). Dalam instrumen data ini, angket merupakan teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara menyebarkan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang nantinya untuk dijawab. Instrumen pada pengumpulan data pengembangan tersebut dapat disusun dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Pada penelitian ini wawancara bersifat terbuka yang nantinya akan ditanyakan pada narasumber (Guru), pedoman ini berisikan inti dari wawancara mengenai media yang digunakan, bahan ajar, dan sarana prasarana, yang nantinya jika dikembangkan sewaktu-waktu akan bisa

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator	Nomer
1.	Pembelajaran	1. siswa antusias dalam belajar Bahasa Inggris 2. perilaku siswa dalam pembelajaran dikelas 3. kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris 4. kelengkapan sarana prasarana dikelas	1,2,3,4

2.	Metode	1. metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris	5
3.	Bahan ajar	1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi kosakata 2. Manfaat bahan digunakan	6,7
4.	Ketersediaan media pembelajaran	1. Media yang digunakan guru pada pembelajaran Bahasa Inggris 2. Peran media dalam pembelajaran Bahasa Inggris 3. Media Ular Tangga pernah digunakan atau tidak	8,9,10
5.	Respon peserta didik ketika ada media dan tidak ada media	1. kelancaran pembelajaran jika ada media 2. kelancaran pembelajaran jika tidak ada media	11,12

Sumber : modifikasi peneliti

2. Lembar Angket

Angket adalah kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari reponden.

a. Angket Validasi

Pengumpulan data angket berupa angket validasi yang diisi oleh para ahli media dan ahli materi. Angket yang digunakan dalam penelitian ini sifatnya tertutup. Penggunaan angket validasi diisi oleh tenaga ahli media dan ahli materi. Penggunaan angket ini bertujuan untuk mendapatkan nilai dan saran dari para ahli mengenai produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.8 Kriteria Validator

No	Bidang Keahlian	Kriteria	Subjek Uji Coba Ahli
1.	Dosen ahli media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki keterampilan dibidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun 	Subjek 1
2.	Dosen ahli materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan dibidang pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan 3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun 	Subjek II

Sumber : modifikasi peneliti

Tabel 3.9 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Nomer
1.	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan judul menarik membuat siswa termorivasi 2. Media dapat membantu siswa memahami materi 3. Media dapat membantu siswa menemukan jawaban dari soal materi 	5,6,7

2.	Kurikulum	1. Media relevan dengan materi yang dipelajari siswa 2. Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku	1,2
3.	Isi Materi	1. Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal 2. Materi berisi konsep yang benar	3,4
4.	Interaksi	1. Media memberi kesempatan siswa belajar secara langsung	8

Sumber : Modifikasi peneliti

Tabel 3.10 Kisi-kisi Lembar Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Nomer
1.	Fisik	1. Kualitas Bahan media 2. Ukuran media 3. Ketahanan bahan media 4. Bahan wadah mampu menyimpan media	1,2,3,4
2.	Desain	1. Ukuran gambar 2. Kejelasan gambar 3. Pemilihan warna 4. Pemilihan font huruf 5. Ukuran font 6. Pemilihan kata pada aturan permainan 7. Pemilihan warna pada aturan permainan	5,6,7,8,9, 10,11,12, 13,14,15, 16,17,18

3.	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	1. Media Ular Tangga bisa digunakan oleh guru 2. Media Ular Tangga bisa memotivasi siswa untuk belajar	19,20
----	--	---	-------

Sumber : Modifikasi Peneliti

b. Angket Pengguna

Sedangkan angket pengguna di isi oleh siswa, digunakan pada saat uji coba produk media Ular Tangga. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mengenai media yang dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi respon siswa.

Tabel 3.11 kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Nomer
1.	Penggunaan Media	1-2
2.	Isi	3-4
3.	Reaksi Pengguna	5-7
4.	Keinginan memiliki media	8-9

Sumber : Modifikasi Peneliti

F. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memilih prosedur penelitian yang akan digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan yaitu dengan mencakup revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Menurut Dick dan Carry (1996) dalam

Endang Mulyatiningsih (2012: 200- 202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation).

Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis kurikulum

Pada analisis kurikulum ini mencakup analisis kurikulum yang diterapkan di SD Negeri Sudimara 2 Kota Tangerang. Pada hal ini Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran *simple English vocabulary*.

b. Analisis kebutuhan siswa

Pada analisis ini mencakup terhadap media yang nantinya benar-benar dibutuhkan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengembangan media pembelajaran.

c. Analisis kompetensi

pada analisis yang terakhir ini, mencakup analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ular tangga pada pembelajaran *simple English vocabulary*.

2. Tahap Desain (Design)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b. Penyusunan Aturan Permainan, Soal, Materi, dan Jawaban

Produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja isi di dalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media dengan baik.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai sasaran implementasi produk.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan ular tangga.

b. Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi, dan ahli media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Uji coba kelompok kecil.

Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada 10-20 siswa dari kelas IV SD Negeri Sudimara 2 Kota Tangerang. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

b. Revisi II (jika diperlukan)

Revisi tahap II dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk Ular Tangga *simple English*

vocabulary. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui pengembangan media Ular Tangga dalam penguasaan *simple English vocabulary*. Pada tahap ini siswa diberi angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga angket tersebut dianalisis.