

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini akan membahas metodologi penelitian seperti model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, yang didalamnya 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 Evaluation*. Seperti yang sudah diketahui sebelumnya, bahwa dalam penelitian ini mengalami hambatan yang disebabkan oleh adanya Virus Corona yang menyebabkan penyakit Covid-19, sehingga peneliti tidak dapat turun langsung ke lapangan untuk menaksirkan beberapa tahap, diantaranya tahap *implementation* dan *evaluation*.

A. Model Pengembangan

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian *research and development* (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu media atau produk dan menguji efektivitasnya. Dalam penelitian ini menggunakan gabungan atau dua pendekatan secara bersamaan, bergantian, dan saling membantu, yaitu gabungan antara pendekatan kualitatif (*qualitative approach*) dan pendekatan kuantitatif (*quantitative approach*). Pendekatan penelitian yang menggabungkan dua pendekatan penelitian yaitu pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penggabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif dilakukan dengan tujuan untuk (1) temuan dari satu jenis studi dapat dilihat kembali pada temuan yang diperoleh dari jenis studi lain, (2) penelitian kuantitatif saling membantu dengan penelitian kualitatif, (3) penelitian kualitatif dan kuantitatif digabungkan untuk

memberi gambaran umum (Bryman dalam Syamsudin dan Damaianti, 2007: 141).

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan rancangan sistem model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery And Evaluations* (Mulyatiningsih, 2012). Model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan media produk dalam berbagai bentuk seperti, strategi pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran, model dan media pembelajaran.

Research and development (R&D) ini digunakan peneliti untuk memfokuskan media pembelajaran, dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran ludo king untuk kosakata Inggris (*English Vocabulary*). Penelitian ini mengumpulkan analisis penelitian dalam pembelajaran kosakata Inggris di sekolah dasar, serta gambaran desain dan pengembangan media yang belum pernah digunakan siswa sebagai media pembelajarannya. Lalu, peneliti akan melakukan uji coba sebagai media pembelajaran dalam kemampuan peningkatan kosakata Inggris dan kemudian dievaluasi. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif yang mana data dalam bentuk komentar, saran, dan tanggapan akan dianalisis secara kualitatif deskriptif, sedangkan data dalam bentuk angket perhitungan akan dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dapat menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif yang mana data kualitatif sebagai data utama dan data kuantitatif sebagai data penunjang dan kedua data tersebut saling melengkapi.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggunakan adaptasi model ADDIE dari Dick and Carry, yaitu pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang

meliputi, (1) analisis (*analysis*), yaitu melakukan analisis kebutuhan, (2) desain (*design*), yaitu tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan, (3) pengembangan (*development*), yaitu proses pengembangan desain, (4) implementasi (*implementation*), yaitu uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan media atau produk pengembangan yang telah dibuat, (5) evaluasi (*evaluation*), yaitu proses yang dilakukan untuk melihat tujuan media yang telah dibuat berhasil atau tidak. Tahap-tahap tersebut antara lain:

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SDN Gebang Raya 1 untuk disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan oleh peneliti.

b. Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan siswa yang akan menjadi sarana pengembangan dan pembelajaran.

c. Analisis materi dan kompetensi

Analisis materi ini mencakup analisis materi dan kompetensi yang akan dimuat dalam media ludo *word king* pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Materi yang digunakan disesuaikan dengan pembelajaran serta Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang didalamnya terdapat 4 aspek yaitu, aspek spritual, sosial, pengetahuan, dan ketrampilan.

2. Perancangan (*Design*)

a. Perancangan desain produk

Dalam perancangan awal media pembelajaran ini membuat *story board* dan konsep desain permainan ludo sesuai dengan konsep, materi, dan kompetensi yang sudah ditentukan.

b. Penyusunan materi, pertanyaan, dan aturan permainan

Media yang dikembangkan ini berbasis permainan papan di mana bentuk media pembelajaran ini seperti permainan dengan modifikasi di dalamnya yang terdapat materi dan kompetensi yang sudah ditentukan, sehingga dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

c. Perancangan Instrumen Penilaian Media Pembelajaran

Pada tahap perancangan instrumen penilaian, peneliti menyusun, membuat, dan mendesain kerangka konseptual berupa angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa. Instrumen penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran atau kevalidan, kualitas media, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang sudah didesain dan dibuat.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk

Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran dilakukan setelah tahap perancangan selesai dilakukan. Peneliti melakukan pengembangan pada komponen media pembelajaran, kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan produk media pembelajaran yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan ludo *word king*.

b. Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi berupa, komentar, saran, dan masukan yang

dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Revisi

Pada tahap ini produk media pembelajaran yang sudah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi dan ahli media, kemudian dinilai dan divalidasi kembali oleh ahli materi dan media.

4. Uji Coba (*Implementation*)

a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini produk media pembelajaran yang sudah divalidasi kemudian diuji coba kepada siswa kelas IV SDN Gebang Raya 1. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan dari angket yang sudah dinilai oleh siswa.

b. Revisi (jika diperlukan)

Revisi pada tahap ini adalah revisi pada tahap II yang dilakukan berdasar pada masukan dan saran dari siswa dalam uji coba kelompok kecil. Namun, pada revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya supaya tidak bertentangan dengan perbaikan sebelumnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk ini yang mengacu pada model ADDIE dari Dick and Carry, yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi adalah tahap pengukuran hasil penilaian validator ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Tahap evaluasi

bertujuan untuk melihat keefektifan, kepraktisan, kevalidan dan tujuan media yang telah dibuat berhasil atau tidak.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilaksanakan setelah proses perencanaan produk selesai dilakukan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui respon siswa pada media yang sudah dikembangkan dalam penelitian. Respon tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media agar layak untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Tahapan uji coba dilakukan sebagai berikut:

a. Uji coba lapangan

Uji coba dilaksanakan oleh 10 orang siswa kelas IV SDN Gebang Raya 1, sebagai subyek yang mewakili kemampuan dari berbagai tingkat kecerdasan. Uji coba diawali dengan pemberian materi pengantar untuk kosakata bahasa Inggris materi benda sekitar kita dan buah dan sayuran (*Things around us dan fruits and vegetables*). Siswa diberikan penjelasan mengenai cara dan aturan permainan ludo *word king*. Siswa dibagi kelompok dan dipersilahkan bermain, kemudian guru berputar dari satu kelompok ke kelompok lain untuk membimbing siswa yang merasa kesulitan. Pada penelitian ini hanya dapat uji coba pada kelompok kecil, karena adanya hambatan yaitu adanya pandemi Covid-19 sehingga pemerintah tidak memperbolehkan pembelajaran tatap muka di sekolah.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di SDN Gebang Raya 1 Kota Tangerang, yang beralamat lengkap di Griya Sangiang Mas, Jl. Elang 1,

RT.01/RW.011, Kel. Gebang Raya, Kec. Periuk, Kota Tangerang, Banten, 15132.

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan untuk menyebar angket dan melakukan observasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam penelitian dan pengembangan ini subjeknya adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 10 orang. Dan objeknya adalah media pembelajaran *board game* ludo king yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

a. Uji coba lapangan

Pada uji coba lapangan, subjek uji coba skala kecil pada 10 orang siswa kelas IV yang mewakili kemampuan dari berbagai tingkat kecerdasan. Karena adanya pandemi covid-19 sehingga pemilihan subjek uji coba ini merupakan siswa yang tinggal di lingkungan rumah peneliti.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

a. **Wawancara**

Wawancara merupakan suatu proses tanya jawab atau berdialog secara lisan anatar pewawancara dan responden yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti (Widoyoko, 2017: 33). Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan dan kebutuhan di dalam kelas dalam pembelajaran bahasa Inggris. Proses wawancara dilakukan oleh guru bahasa Inggris SDN Gebang Raya 1 untuk menentukan kebutuhan siswa untuk proses pengembangan media pembelajaran.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis pada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 216). Angket yang digunakan untuk penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui kebenaran atau kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian dari tim ahli media dan ahli materi dari media yang dikembangkan. Validasi media dilaksanakan pada saat uji coba produk. Hasil dari penilaian validasi produk oleh tim ahli selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi agar menghasilkan media yang lebih baik.

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mendapatkan keterangan terkait keefektifan media pembelajaran. Angket respon siswa terdiri dari komentar, penilaian, dan saran terkait media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang bisa berupa buku, dokumen, arsip, tulisan angka, dan gambar yang bertujuan untuk laporan dan keterangan untuk mendukung penelitian (Sugiyono, 2015: 329). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto menggunakan alat bantu kamera pada saat uji coba media pembelajaran yang bertujuan untuk memenuhi data yang diperlukan dalam laporan penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar pedoman wawancara dan lembar angket atau kuesioner. Lembar angket validator yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media untuk proses pembelajaran. Lembar angket validasi materi bertujuan untuk mengetahui seberapa dalam materi dan relevansinya yang tersampaikan dari tujuan pembelajaran.

a. Pedoman Wawancara pada Guru

Peneliti akan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Inggris dan wawancara ini bersifat terbuka yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan, tanggapan, komentar dan saran terhadap kesulitan dan pengembangan media. Pedoman wawancara pada guru adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Pembelajaran	1. Antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris	1
		2. Kesulitan siswa dalam pelajaran bahasa Inggris	2, 3
		3. Kelengkapan sarana prasana untuk pembelajaran	5
		4. Solusi siswa yang kesulitan memahami kosakata bahasa Inggris	4
2.	Metode	1. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran	6
3.	Bahan ajar	1. Bahan ajar materi yang digunakan dalam proses pembelajaran	7
		2. Manfaat dari bahan ajar materi	8

Vidya Hadiyanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG

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

4.	Media pembelajaran	1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran	9
		2. Manfaat dari media	10
		3. Penggunaan media <i>board game</i> pada pembelajaran sebelumnya	11
5.	Respon peserta didik	1. Tanggapan peserta didik terhadap kelancaran pembelajaran tidak menggunakan media	12
		2. Tanggapan peserta didik terhadap kelancaran pembelajaran menggunakan media	13

b. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek yang menjadi penilaian dalam instrumen penilaian ahli materi yaitu, pembelajaran, kurikulum, isi materi, dan interaksi. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, akan dijabarkan menjadi indikator penilaian oleh ahli materi.

Tabel 3. 2 Lembar Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator	No.
1.	Pembelajaran	1. Penggunaan judul menarik	1
		2. Media dapat memahami materi	2
		3. Media dapat membantu siswa menemukan jawaban	3
2.	Kurikulum	1. Media sesuai dengan kurikulum	4
		2. Media dan materi relevan	5
3.	Isi materi	1. Materi sesuai kebenaran keilmuan	6
		2. Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal	7
4.	Interaksi	1. Media dapat mendorong siswa belajar & berinteraksi langsung	8

c. Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek yang menjadi penilaian dalam instrumen penilaian ahli media yaitu, tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, akan dijabarkan menjadi indikator penilaian oleh ahli media.

Tabel 3. 3 Lembar Validasi Media

No	Aspek	Indikator	No.
1.	Tampilan Umum	1. Kualitas Bahan media 2. Ukuran media 3. Ketahanan bahan media 4. Media menarik dilihat	1 2 3, 5 4
2.	Tampilan Khusus	1. Ukuran gambar 2. Kejelasan gambar 3. Pemilihan warna 4. Pemilihan font 5. Ukuran font 6. Pemilihan gambar 7. Pemilihan kata pada aturan permainan	6, 11, 16, 23, 27 7, 12, 17, 25, 28 8, 13, 18, 21 26 9, 14, 19, 24 10, 15, 20 29 22
3.	Penyajian Media	1. Tampilan media menarik dan mudah dibawa atau dipindahkan 2. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa	30 31

d. Instrumen Penilaian Respon Siswa

Aspek yang menjadi penilaian dalam instrumen penilaian respon siswa yaitu, kualitas penyajian materi, kemudahan penggunaan media, kemenarikan visual media, partisipasi siswa, manfaat media. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, akan dijabarkan menjadi indikator penilaian oleh respon siswa.

Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No
1.	Kualitas penyajian materi	1. Kelengkapan materi	1
		2. Kemenarikan penyajian materi pada media	2
2.	Kemudahan penggunaan media	1. Kemudahan penggunaan media	3
3.	Kemenarikan visual media	1. Kesesuaian ukuran media dan komponen	4
		2. Ketepatan pemilihan huruf	5
		3. Ketepatan pemilihan warna	6
		4. Ketepatan pemilihan gambar	7
4.	Partisipasi siswa	1. Keterlibatan siswa menggunakan media	8
5.	Manfaat media	1. Media dapat membantu siswa mengetahui dan memahami materi	9
		2. Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	10

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengumpulkan, menyusun data dan mengelompokkan data. Teknik analisis data yang digunakan, antara lain:

1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Data ini didapatkan sebelum melakukan penelitian atau analisis kebutuhan media pembelajaran. Pengumpulan data ini didapat dari observasi dan wawancara. Analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif yaitu tanggapan, kritik, saran, dan revisi media pembelajaran. Langkah-langkah teknik analisis data kualitatif yaitu, (1) Pengumpulan data, berupa faktor pendukung,

Vidya Hadiyanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG

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

penghambat, kesulitan pada proses belajar mengajar berlangsung, (2) Reduksi data, berupa merangkum hal pokok, fokus terhadap hal penting, data yang telah terkumpul dari wawancara dan angket direduksi, (3) Penyajian data, berupa data yang disajikan melalui uraian singkat berbentuk narasi atau dalam bentuk deskriptif yang didalamnya memuat faktor pendukung, penghambat, dan kesulitan, (4) kesimpulan, berupa kesimpulan dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian.

2. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Deskriptif kuantitatif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang sudah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012: 148). Analisa kuantitatif memiliki ciri yang selalu berhubungan dengan angka, baik dari pencacahan maupun perhitungan. Analisis data ini diperoleh dari angket dan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa. Terdapat dua jenis angket deskriptif kuantitatif yang digunakan yaitu, analisis data angket validasi ahli dan analisis data angket respon siswa, berikut penjelasannya:

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli ini menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator. Pada proses pengembangan media *board game* ludo *word king* di uji melalui validasi untuk menguji kesesuaian materi berdasarkan kompetensi Inti dan kompetensi dasar. Kemudian angket yang telah diisi oleh validator dianalisis dan dipresentasikan. Berikut penjelasannya.

Tabel 3. 5 Skala Penilaian

No.	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1.	Sangat setuju	4	1

2.	Setuju	3	2
3.	Tidak setuju	2	3
4.	Sangat tidak setuju	1	4

Sumber: Sugiono 2010: 94

Rumus yang digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif 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. 6 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

Rumus yang digunakan untuk menghitung angket validasi para ahli adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase keberhasilan yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3. 7 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

b. Analisis Hasil Data Angket Respon Siswa

Untuk mengetahui respon dan kelayakan media pembelajaran data angket siswa yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan data kuantitatif. Jawaban dari hasil angket siswa diukur menggunakan skala Likert.

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. 8 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

Presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus (Sugiyono, 2016).

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

Keterangan:

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

Σx = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3. 9 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

Vidya Hadiyanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG

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

Vidya Hadiyanti, 2021

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA
KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG***

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