

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, Sukmadinata (2010) mengungkapkan ada beberapa metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, evaluative dan eksperimental.

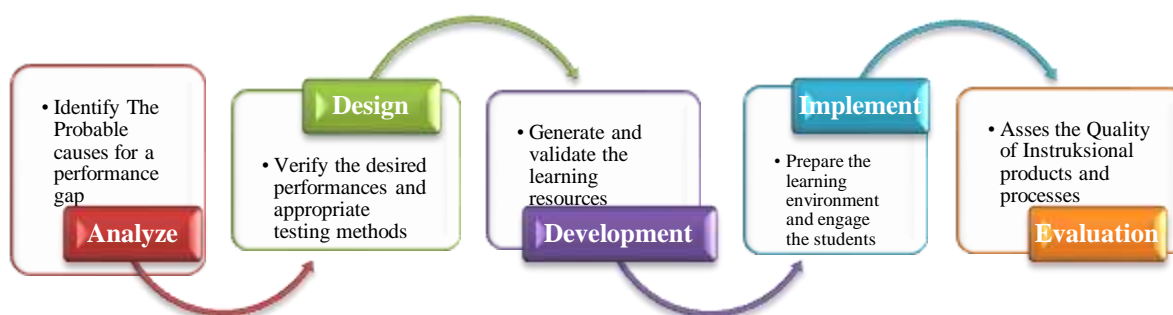
Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada yaitu kondisi yang mencakup (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, peserta didik serta pengguna lainnya, dan (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan. Metode evaluative digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses.

Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan. Metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan. walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut masih dalam rangka pengembangan produk, belum ada kelompok pembanding. Dalam eksperimen telah diadakan pengukuran selain pada kelompok eksperimen juga pada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pembandingan hasil eksperimen pada kedua kelompok tersebut dapat menunjukkan tingkat kemampuan dari produk yang dihasilkan (Sukmadinata, 2010). Metode eksperimental dalam penelitian ini, digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor tiga yaitu bagaimanakah efektivitas model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. Prosedur penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Model dimulai

dengan analisis kebutuhan dan solusi instruksional, diikuti oleh desain dan pengembangan tujuan dan metodologi pembelajaran, implementasi konten pembelajaran, dan evaluasi sumatif dari produk yang dihasilkan (Barbosa & Maldonado, 2011). Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Winarni, 2017). Setiap hasil fase ADDIE mengarah ke tahap berikutnya. Dalam fase analisis, target peserta didik, pengetahuan yang ada peserta didik, lingkungan belajar, dan masalah dan tujuan pembelajaran diidentifikasi. Dalam fase desain, yang sistematis dan spesifik, tujuan pembelajaran, tugas, pelajaran, dan media dikembangkan dan dipilih. Dalam fase pengembangan, konten dikembangkan dan teknologi yang tepat digunakan. Pada tahap implementasi, instruktur dan peserta didik dilatih dalam lingkungan belajar dan teknologi lain yang digunakan dalam kursus. Tahap evaluasi adalah pengulangan sepanjang proses dalam bentuk formatif, dan pada akhir proses pengembangan evaluasi adalah sumatif dalam bentuk umpan balik peserta didik (Sharif & Cho, 2015). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Konsep ADDIE (Branch, 2009)

Berdasarkan gambar 3.1, Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu: *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan

dikembangkan. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. *Development*, pengembangan adalah realisasi konkret atau proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Dan *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Berikut penjelasan dari tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap di mana peneliti menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis pembelajaran IPS di lapangan khususnya di sekolah dasar. Kebutuhan-kebutuhan maupun permasalahan dan kendala yang dihadapi baik dari segi strategi, metode, pendekatan, materi, media dan sumber pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. kegiatan analisis ini melalui observasi dan wawancara dengan menggunakan indikator penyusunan rencana pembelajaran yang terdapat dalam standar proses Permendikbud no 22 tahun 2016 yang memuat pendidikan karakter dan literasi. Observasi kelas meliputi bagaimana proses pembelajaran berlangsung dari kegiatan pendahuluan, inti, penutup, dan penilaian. Selain observasi, dilakukan juga wawancara dan diskusi dengan beberapa pihak yang berwenang mengenai pembelajaran berbasis nilai-nilai permainan tradisional. Wawancara dan diskusi dilakukan dengan melibatkan pengawas, kepala sekolah, budayawan, ahli, dan guru.

b. Analisis kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti menelaah kompetensi dasar untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. analisis materi ditujukan untuk memilih dan menetapkan materi yang relevan dengan pengembangan kompetensi karakter budaya lokal dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya merinci dan menyusun secara sistematis untuk dikembangkan dalam penyusunan model. Materi

yang dipilih untuk diintegrasikan dalam pembelajaran IPS berdasarkan hasil telaah kompetensi dasar.

c. Analisis karakter peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Analisis peserta didik dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan pengembangan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional. Analisis dilakukan melalui observasi dan tes. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

2. *Design* (perancangan)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang model pembelajaran IPS yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam model pembelajaran meliputi landasan filosofis, tujuan, manfaat, struktur pembelajaran, sistem sosial, sistem pendukung, sintaks pembelajaran, dampak-dampak penerapan model, dampak pembelajaran dan dampak pengiring. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan model pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai model pembelajaran IPS yang akan dikembangkan. Instrument disusun dengan memperhatikan aspek penilaian sebuah model pembelajaran yaitu aspek kelayakan sintaks.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah diperoleh rancangan pengembangan model, dilanjutkan dengan tahap pengembangan, tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang dilengkapi dengan (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat langkah-langkah pembelajaran model TGBL; (2) Materi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional; (3) Lembar kerja peserta didik/ lembar kerja kelompok; (4) Lembar evaluasi peserta didik yang meliputi aspek sikap, kognitif dan psikomotor.

Pada tahap ini pengembangan model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, model pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Pada proses validasi, validator menggunakan instrument yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.

Validasi dilakukan untuk menilai isi dan konstruk. Validator diminta memberikan penilaian terhadap model pembelajaran IPS yang dikembangkan berdasarkan butir aspek

kelayakan model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan sintaks model pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian sintaks yang didapatkan dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah implementasi. Implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Guru kelas melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran IPS yang sudah dikembangkan. Peneliti bertugas sebagai observer dan mencatat segala sesuatu pada lembar observasi yang dapat digunakan sebagai perbaikan model pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik melakukan tes dengan menggunakan soal yang sudah disediakan. Soal tersebut telah disusun berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi untuk melihat tingkat keefektifan penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan.

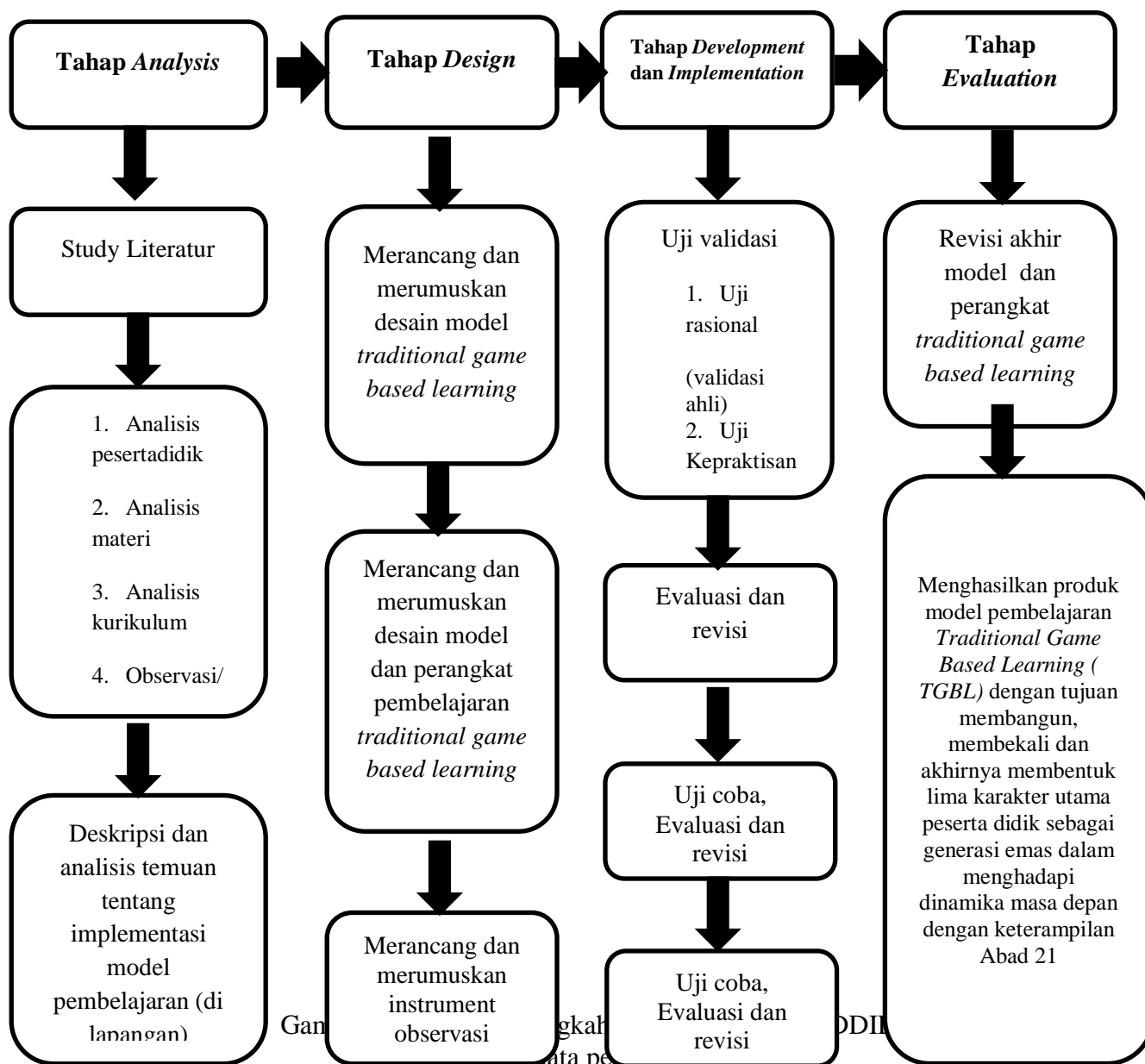
Pada tahap ini, peneliti juga melakukan penyebaran angket respon kepada guru dan peserta didik yang berisi butir-butir pernyataan tentang penggunaan model pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan nilai kepraktisan penggunaan model pembelajaran. Setelah itu, guru dan peserta didik juga diminta memberi komentar sebagai acuan revisi yang kedua sesuai tanggapan guru dan peserta didik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan lanjutan setelah implementasi, selanjutnya dilakukan analisis data yaitu analisis data kualitatif (evaluasi proses) dan kuantitatif (evaluasi hasil tes). Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa analisis hambatan/kesulitan dan usaha mengatasi hambatan dalam implementasi model serta respon guru dan peserta didik terkait TGBL melalui pembelajaran IPS dari hasil wawancara. Analisis data kuantitatif diperoleh dari nilai pretest dan posttest peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap sintaks model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar sintaks pada model

pembelajaran berbasis permainan tradisional benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah yang lebih luas lagi

Secara skematis, langkah-langkah metode penelitian yang akan dilaksanakan dapat digambarkan sebagai berikut



1.1 Partisipan dan tempat penelitian

Penelitian model *Traditional Game-Based Learning* dengan menggunakan metode ADDIE, maka dilakukan penelitian dengan subjek penelitian yang terlibat secara langsung dalam tiga tahap penelitian dan pengembangan ADDIE. Tahapan tersebut diantaranya:

1. Tahap *analysis*

Langkah pertama dimulai dengan menganalisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, analisis peserta didik, analisis materi, analisis kurikulum dan observasi/ studi lapangan. Langkah awal dari tahap ADDIE ini, adalah studi literatur, hal ini dilakukan untuk mengamati perkembangan model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional. Hasil penelusuran model pembelajaran berbasis permainan tradisional sudah banyak dilakukan di sekolah terkait dengan kompetensi dasar yang ada. Namun, tidak ada langkah-langkah pembelajaran yang terinci mengenai pembelajaran berbasis permainan tradisional. Sehingga, pembelajaran berbasis permainan tradisional sebatas pada pengembangan kognitif.

Observasi atau studi lapangan dilakukan peneliti untuk mendapatkan kejelasan di lapangan mengenai pembelajaran berbasis permainan tradisional yang menyentuh pengembangan afektif, kognitif dan psikomotorik peserta didik di sekolah dasar. Observasi dijadikan peneliti sebagai dasar dalam pembuatan model *Traditional Game-Based Learning* selain mengacu pada penelitian terdahulu dan studi pustaka dari buku-buku terkait. Tahap observasi atau studi lapangan ini direalisasikan dengan penyebaran kuesioner melalui internet *Google Form* yang dapat diakses melalui jejaring internet. Google Forms adalah alat manajemen data berbasis cloud yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan kuesioner berbasis web. Alat ini disediakan oleh Google Inc, dan tersedia di web untuk siapa saja untuk menggunakan dan membuat kuesioner berbasis web. Akses di mana saja, kapan saja, dan keuntungan lainnya yakni survei tanpa batas, dan tanpa membayar telah menjadikan Google Forms produk yang populer dalam penelitian survei online (Sulianta, 2019).

Tujuan penyebaran kuesioner pada penelitian ini untuk mendapatkan gambaran mengenai pembelajaran berbasis permainan tradisional yang selama ini dilaksanakan di sekolah dasar. Penyebaran kuesioner ditujukan kepada 56 guru sekolah dasar. Untuk penarikan sampelnya menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017). Populasi guru di tiga gugus ada 280 orang guru kelas, maka peneliti mengambil 20% dari populasi, sehingga sampel guru yang digunakan peneliti adalah 56 guru. Kriteria pemilihan sampel guru adalah guru kelas di kelas 4,5, dan 6. dan telah mengajar di atas 10 tahun. Selain kepada guru, peneliti menyebarkan kuesioner ke 150 peserta didik di 5 sekolah di Kota Bandung. Untuk melengkapi dan mendapatkan informasi yang lengkap dan lebih mendalam, selain penyebaran

kuesioner, peneliti melakukan wawancara mendalam terkait pandangan dan pemahaman responden terhadap pembelajaran berbasis permainan tradisional kepada 5 orang guru dan 30 peserta didik.

2. Tahap *Development* / tahap validasi

Untuk uji validitas dilakukan dengan *expert judgment* yang bertujuan memberikan kelayakan draf model oleh para ahli dalam bidang kurikulum dan pembelajaran IPS, dan beberapa guru SD senior yang mempunyai pengalaman dalam pembelajaran. penilaian kelayakan dari ahli adalah analisis dan tindakan ahli mengenai seluruh perangkat model yang meliputi sintaks, sistem sosial, sistem pendukung, dampak pendukung dan dampak pengiring model *traditional game-based learning*.

Validator terdiri dari dua ahli di bidang pembelajaran IPS yaitu Prof. Dr. Elly Malihah, M.Si dipilih karena keahliannya dalam bidang ke IPS-an. Validator ke dua yaitu Prof. Dr. H. Abdul Azis Wahab dipilih karena memiliki kompeten dalam memvalidasi bahan ajar terkait dengan materi *traditional game-based learning* dalam pembelajaran abad 21. Validasi dilakukan dengan mengisi penilaian pada kolom berdasarkan petunjuk pengisian lembar validasi. Selain kolom penilaian, para ahli juga memberikan saran dalam melengkapi draf model *traditional game-based learning*. Selain dua validator ahli, pengguna model (guru) dilibatkan dalam memvalidasi model *traditional game-based learning*.

3. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi, penerapan model *traditional game-based learning* dilakukan di tiga Sekolah Dasar Negeri yaitu di SDN 015 Kresna, SDN 171 Lanuma Husein dan SDN Paskal Komarabudi dengan jumlah responden 175 orang yaitu 5 orang guru kelas IV dan 170 peserta didik kelas IV di tiga sekolah. Sebelum peneliti menetapkan jumlah sampel yang akan diambil, penulis mendata terlebih dahulu jumlah peserta didik kelas empat di masing-masing sekolah. Penentuan sampel peserta didik tergambar dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Penyebaran sampel penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah peserta didik kelas IV	Jumlah Guru	Sampel
1	SDN 015 Kresna	152	2	76 (2 kelas)
2	SDN Kmara Budi Paskal	88	2	58 (2 kelas)

3	SDN 171 Lanuma Husein	36	1	36
Jumlah			5	170

Sumber: data peneliti 2019

Alasan pemilihan sekolah di Kota Bandung memiliki permasalahan dengan penguasaan konsep nilai-nilai karakter kearifan budaya lokal, terutama yang berkaitan dengan materi ajar yang terintegrasi antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu diperlukan cara yang efektif untuk memberikan pembelajaran berbasis nilai-nilai karakter kearifan budaya lokal khususnya dalam nilai-nilai karakter permainan tradisional. Selain itu dampak globalisasi harus diimbangi dengan nilai-nilai budaya bangsa.

3.2 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan dalam penerapan pembelajaran *tradisional game based learning* dalam menumbuhkan lima karakter utama pendidikan sebagai dasar pembentukan keterampilan belajar abad 21, maka ada beberapa hal yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pengumpulan data pada tahap observasi, dimulai pada tahap identifikasi kebutuhan melalui studi lapangan yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada beberapa guru sekolah dasar. Selanjutnya peneliti akan melihat sendiri penyampaian kompetensi dasar yang berkaitan dengan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara mendalam

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik yang memerlukan jawaban yang mendalam dari responden dalam hal ini seorang budyawan, pengawas, kepala sekolah, orangtua, pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini tahapan wawancara digunakan untuk mengungkap rumusan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya. Melalui wawancara guru mampu mengungkapkan pentingnya pengembangan model desain ADDIE dalam menghasilkan produk model baru TGBL yang merupakan sesuatu yang baru baik bagi guru maupun peserta didik. Melalui wawancara mendalam juga peneliti mengumpulkan informasi dan respon dari peserta didik mengenai pembelajaran TGBL.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan model yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket untuk mengetahui respon. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai model yang telah dibuat. Hasil dari validasi produk oleh tim selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan model pembelajaran dengan perangkatnya yang lebih baik. Angket respon guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru dan peserta didik diberikan setelah model pembelajaran yang dikembangkan pada tahap implementasi. Angket sikap dan partisipasi untuk mengukur karakter berbasis nilai-nilai permainan tradisional melalui pembelajaran IPS

4. Hasil tes

Tes adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes merupakan metode pengumpulan data dengan jalan memberikan tes kepada responden sesuai dengan jalan memberikan tes kepada responden sesuai dengan permasalahan yang diteliti (Rokayah, 2017). Hasil tes belajar peserta didik dipakai untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang diajarkan.

5. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data ini digunakan untuk melengkapi data hasil penerapan model pembelajaran yang dikembangkan, dokumen-dokumen dan foto-foto kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pelaksanaan implementasi model pembelajaran yang dikembangkan.

3.3 Analisis data

Teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

Tabel 3.2
Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
1.	Data kondisi	objektifitas	Kuesioner, Analisis kuantitatif dan

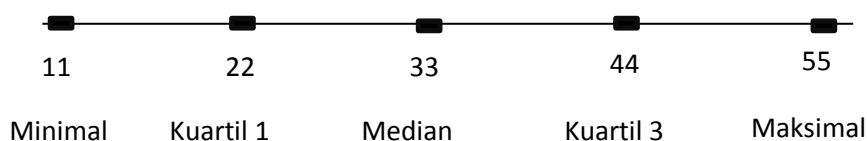
No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
	pembelajaran permainan tradisional berbasis	wawancara dan observasi	kualitatif
2.	Data rancangan pengembangan model <i>Traditional Game Based Learning</i> (TGBL)	Perangkat TGBL Lembar validasi	Analisis Kualitatif
3.	Data efektivitas penerapan perangkat model <i>Traditional Game Based Learning</i> (TGBL) yang dikembangkan	<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	Analisis kuantitatif dan kualitatif

Sumber: data peneliti, 2019

Analisis data yang diperoleh dari pengembangan desain ADDIE yaitu produk model pembelajaran *Traditional Game Based Learning* (TGBL) dilakukan dengan menganalisis hasil lembar evaluasi kognitif, angket sikap, dan partisipasi-keterampilan. Data angket dianalisis dengan menggunakan skala sikap model likert.

Beberapa kalkulasi yang dilakukan dalam menganalisa hasil kuesioner di atas menggunakan Skala Likert sebagai:

- 1) Skor maksimal: skor jawaban terbesar dikalikan banyak item, yakni $5 \times 11 = 55$.
- 2) Skor minimal: skor jawaban terkecil dikalikan banyak item, yakni $1 \times 11 = 11$.
- 3) Menentukan nilai median, yakni hasil penjumlahan skor minimal dibagi dua, yakni $(55+11) : 2 = 33$.
- 4) Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan skor minimal dengan median dibagi dua, yakni, $(11 + 33) : 2 = 22$.
- 5) Menentukan nilai kuartil 3, yakni hasil penjumlahan skor minimal dengan median dibagi dua, yakni, $(55 + 33) : 2 = 44$.
- 6) Berdasarkan nilai rentang kuesioner, dibuatkan skala yang menggambarkan skor minimal, nilai kuartil 1, median, kuartil 3 dan skor maksimal.



Keterangan:

- 1) Kategori sikap sangat positif, yakni daerah yang dibatasi oleh kuartil 3 dan nilai maksimal, dimana $kuartil\ 3 \leq x \leq \text{nilai\ maksimal}$.
- 2) Kategori sikap positif, yakni daerah yang dibatasi oleh median dan kuartil 3, dimana $median \leq x < \text{kuartil\ 3}$.
- 3) Kategori sikap negatif, yakni daerah yang dibatasi oleh kuartil 1 dan median, dimana $kuartil\ 1 \leq x < \text{median}$.
- 4) Kategori sikap sangat negatif, yakni daerah yang dibatasi oleh skor minimal dan kuartil 1, dimana $\text{nilai\ minimal} \leq x < \text{kuartil\ 1}$.

Hasil pre test dan post test dari pembelajaran model TGBL dianalisis menggunakan metode penelitian eksperimen, metode ini dipilih dikarenakan suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu.

Tindakan di dalam eksperimen atau *treatment* yang merupakan pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama. Perbedaan dari kedua kelompok ialah bahwa grup eksperimen diberi treatment atau perlakuan tertentu, sedangkan grup kontrol diberikan treatment seperti keadaan biasanya. Data hasil analisis dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan bantuan statistic SPSS. Data hasil evaluasi kognitif dianalisis dengan memberikan skor pada setiap jawaban.

Hasil implementasi dianalisa dengan membandingkan rerata skor sebelum dan sesudah penerapan model dan analisis pembandingan nilai rata-rata dilakukan dengan uji beda dua sampel berpasangan (*Paired sample T-Test*), setelah memenuhi syarat normal (uji normalitas) dan *homogeny* (uji homogenitas). Langkah selanjutnya dilakukan uji skor rerata peningkatan pretest dan posttest masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui perbedaan perolehan (Gain) (Huke, 1999) sehingga terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berbasis TGBL.

$$(g) = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum score} - \text{pretest score}}$$

Dalam analisis terinci, untuk pengujian data dilakukan uji beda dua sampel berpasangan (*paired sample t test*) yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Penting untuk memastikan bahwa signifikansi data penelitian diidentifikasi benar dan tidak didasarkan secara kebetulan. Nilai

signifikansi dari suatu hipotesis adalah nilai kebenaran dari hipotesis yang diterima atau ditolak.

Signifikansi atau probabilitas (α) memberikan gambaran mengenai bagaimana hasil penelitian mempunyai kesempatan untuk benar. Dengan signifikansi sebesar 0.05, maka artinya kita menentukan hasil penelitian yang mempunyai kesempatan untuk benar sebesar 95% dan untuk salah sebesar 5%. Pada umumnya angka signifikansi yang digunakan sebesar 0.05. Pertimbangan penggunaan angka tersebut didasarkan pada tingkat kepercayaan (confidence interval) yang diinginkan oleh peneliti. Angka signifikansi sebesar 0.05 mempunyai pengertian bahwa tingkat kepercayaan atau keinginan untuk memperoleh kebenaran dalam penelitian kita adalah sebesar 95%. Jika angka signifikansi sebesar 0.1, maka tingkat kepercayaan adalah sebesar 90%.

Hipotesis yang disusun adalah hipotesis dua arah, yaitu:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Hasil analisa signifikansi statistik akan mengungkapkan memperlihatkan apakah Populasi 1 \neq Populasi 2 atau sebaliknya dan apakah dengan demikian data terbilang signifikan atau tidak.

Dengan formula uji beda dua sampel berpasangan yang digunakan yakni:

$$t = \frac{D}{SD/\sqrt{n}}$$

t = Uji Statistik (Test Statistics)

D = rata-rata deviasi (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

SD = standar deviasi dari rata-rata deviasi (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

n = banyaknya sampel

DF = (*degree of freedom*) = $n-1$

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka peneliti akan mengolah dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis secara kuantitatif-deskriptif. Analisis *deskriptif - kuantitatif* adalah suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan atensi serta mendokumentasi sebanyak mungkin aspek yang diteliti pada saat itu,

sehingga memperoleh gambaran yang menyeluruh perihal produk akhir model *Traditional Game Based Learning* (TGBL) yang diteliti.

Penelitian model *Traditional Game-Based Learning* dengan menggunakan metode ADDIE, maka dilakukan penelitian dengan subjek penelitian yang terlibat secara langsung dalam tiga tahap penelitian dan pengembangan ADDIE. Tahapan tersebut diantaranya:

4. Tahap *analysis*

Langkah pertama dimulai dengan menganalisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, analisis peserta didik, analisis materi, analisis kurikulum dan observasi/ studi lapangan. Langkah awal dari tahap ADDIE ini, adalah studi literatur, hal ini dilakukan untuk mengamati perkembangan model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional. Hasil penelusuran model pembelajaran berbasis permainan tradisional sudah banyak dilakukan di sekolah terkait dengan kompetensi dasar yang ada. Namun, tidak ada langkah-langkah pembelajaran yang terinci mengenai pembelajaran berbasis permainan tradisional. Sehingga, pembelajaran berbasis permainan tradisional sebatas pada pengembangan kognitif.

Observasi atau studi lapangan dilakukan peneliti untuk mendapatkan kejelasan di lapangan mengenai pembelajaran berbasis permainan tradisional yang menyentuh pengembangan afektif, kognitif dan psikomotorik peserta didik di sekolah dasar. Observasi dijadikan peneliti sebagai dasar dalam pembuatan model *Traditional Game-Based Learning* selain mengacu pada penelitian terdahulu dan studi pustaka dari buku-buku terkait. Tahap observasi atau studi lapangan ini direalisasikan dengan penyebaran kuesioner melalui internet *Google Form* yang dapat diakses melalui jejaring internet. Google Forms adalah alat manajemen data berbasis cloud yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan kuesioner berbasis web. Alat ini disediakan oleh Google Inc, dan tersedia di web untuk siapa saja untuk menggunakan dan membuat kuesioner berbasis web. Akses di mana saja, kapan saja, dan keuntungan lainnya yakni survei tanpa batas, dan tanpa membayar telah menjadikan Google Forms produk yang populer dalam penelitian survei online (Sulianta, 2019).

Tujuan penyebaran kuesioner pada penelitian ini untuk mendapatkan gambaran mengenai pembelajaran berbasis permainan tradisional yang selama ini dilaksanakan di sekolah dasar. Penyebaran kuesioner ditujukan kepada 56 guru sekolah dasar di Kota Bandung dan 150 peserta didik di 6 sekolah di Kota

Bandung. Untuk melengkapi dan mendapatkan informasi yang lengkap dan lebih mendalam, selain penyebaran kuesioner, peneliti melakukan wawancara mendalam terkait pandangan dan pemahaman responden terhadap pembelajaran berbasis permainan tradisional kepada 5 orang guru dan 30 peserta didik.

5. Tahap *Development* / tahap validasi

Untuk uji validitas dilakukan dengan *expert judgment* yang bertujuan memberikan kelayakan draf model oleh para ahli dalam bidang kurikulum dan pembelajaran IPS, dan beberapa guru SD senior yang mempunyai pengalaman dalam pembelajaran. penilaian kelayakan dari ahli adalah analisis dan tindakan ahli mengenai seluruh perangkat model yang meliputi sintaks, sistem sosial, sistem pendukung, dampak pendukung dan dampak pengiring model *traditional game-based learning*.

Validator terdiri dari dua ahli di bidang pembelajaran IPS yaitu Prof. Dr. Elly Malihah, M.Si dipilih karena keahliannya dalam bidang ke IPS-an. Validator ke dua yaitu Prof. Dr. H. Abdul Azis Wahab dipilih karena memiliki kompeten dalam memvalidasi bahan ajar terkait dengan materi *traditional game-based learning* dalam pembelajaran abad 21. Validasi dilakukan dengan mengisi penilaian pada kolom berdasarkan petunjuk pengisian lembar validasi. Selain kolom penilaian, para ahli juga memberikan saran dalam melengkapi draf model *traditional game-based learning*. Selain dua validator ahli, pengguna model (guru) dilibatkan dalam memvalidasi model *traditional game-based learning*.

6. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi, penerapan model *traditional game-based learning* dilakukan di tiga Sekolah Dasar Negeri yaitu di SDN 015 Kresna, SDN 171 Lanuma Husein dan SDN Paskal Komarabudi dengan jumlah responden 175 orang yaitu 5 orang guru kelas IV dan 170 peserta didik kelas IV di tiga sekolah. Alasan pemilihan sekolah di Kota Bandung memiliki permasalahan dengan penguasaan konsep nilai-nilai karakter kearifan budaya lokal, terutama yang berkaitan dengan materi ajar yang terintegrasi antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu diperlukan cara yang efektif untuk memberikan pembelajaran berbasis nilai-nilai karakter kearifan budaya lokal khususnya dalam nilai-nilai karakter permainan tradisional. Selain itu dampak globalisasi harus diimbangi dengan nilai-nilai budaya bangsa.

1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan dalam penerapan pembelajaran *tradisional game based learning* dalam menumbuhkan 5 karakter utama pendidikan sebagai dasar pembentukan keterampilan abad 21, maka ada beberapa hal yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pengumpulan data pada tahap observasi, dimulai pada tahap identifikasi kebutuhan melalui studi lapangan yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada beberapa guru sekolah dasar. Selanjutnya peneliti akan melihat sendiri penyampaian kompetensi dasar yang berkaitan dengan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara mendalam

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik yang memerlukan jawaban yang mendalam dari responden dalam hal ini seorang budyawan, pengawas, kepala sekolah, orangtua, pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini tahapan wawancara digunakan untuk mengungkap rumusan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya. Melalui wawancara guru mampu mengungkapkan pentingnya pengembangan model desain ADDIE dalam menghasilkan produk model baru TGBL yang merupakan sesuatu yang baru baik bagi guru maupun peserta didik. Melalui wawancara mendalam juga peneliti mengumpulkan informasi dan respon dari peserta didik mengenai pembelajaran TGBL.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan model yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket untuk mengetahui respon. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai model yang telah dibuat. Hasil dari validasi produk oleh tim selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan model pembelajaran dengan perangkatnya yang lebih baik. Angket respon guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru dan peserta didik diberikan setelah model pembelajaran yang

dikembangkan pada tahap implementasi. Angket sikap dan partisipasi untuk mengukur karakter berbasis nilai-nilai permainan tradisional melalui pembelajaran IPS

4. Hasil tes

Tes adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes merupakan metode pengumpulan data dengan jalan memberikan tes kepada responden sesuai dengan jalan memberikan tes kepada responden sesuai dengan permasalahan yang diteliti (Rokayah, 2017:84). Hasil tes belajar peserta didik dipakai untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang diajarkan.

5. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data ini digunakan untuk melengkapi data hasil penerapan model pembelajaran yang dikembangkan, dokumen-dokumen dan foto-foto kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pelaksanaan implementasi model pembelajaran yang dikembangkan.

1.3 Teknik Analisis data

Teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

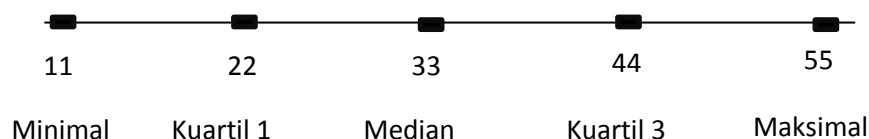
Tabel 3.1
Teknik pengumpulan data dan teknik analisis dat

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
4.	Data kondisi objektifitas pembelajaran berbasis permainan tradisional	Kuesioner, wawancara dan observasi	Analisis kualitatif dan kuantitatif
5.	Data rancangan pengembangan model <i>Traditional Game Based Learning</i> (TGBL)	Perangkat TGBL Lembar validasi	Analisis Kualitatif
6.	Data efektivitas penerapan perangkat model <i>Traditional Game Based Learning</i> (TGBL) yang dikembangkan	<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	Analisis kualitatif dan kuantitatif

Analisis data yang diperoleh dari pengembangan desain ADDIE yaitu produk model pembelajaran *Traditional Game Based Learning* (TGBL) dilakukan dengan menganalisis hasil lembar evaluasi kognitif, angket sikap, dan partisipasi-keterampilan. Data angket dianalisis dengan menggunakan skala sikap model likert.

Beberapa kalkulasi yang dilakukan dalam menganalisa hasil kuesioner di atas menggunakan Skala Likert sebagai:

- 7) Skor maksimal: skor jawaban terbesar dikalikan banyak item, yakni $5 \times 11 = 55$.
- 8) Skor minimal: skor jawaban terkecil dikalikan banyak item, yakni $1 \times 11 = 11$.
- 9) Menentukan nilai median, yakni hasil penjumlahan skor minimal dibagi dua, yakni $(55+11) : 2 = 33$.
- 10) Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan skor minimal dengan median dibagi dua, yakni, $(11 + 33) : 2 = 22$.
- 11) Menentukan nilai kuartil 3, yakni hasil penjumlahan skor minimal dengan median dibagi dua, yakni, $(55 + 33) : 2 = 44$.
- 12) Berdasarkan nilai rentang kuesioner, dibuatkan skala yang menggambarkan skor minimal, nilai kuartil 1, median, kuartil 3 dan skor maksimal.



Keterangan:

- 5) Kategori sikap sangat positif, yakni daerah yang dibatasi oleh kuartil 3 dan nilai maksimal, dimana $\text{kuartil } 3 \leq x \leq \text{nilai maksimal}$.
- 6) Kategori sikap positif, yakni daerah yang dibatasi oleh median dan kuartil 3, dimana $\text{median} \leq x < \text{kuartil } 3$.
- 7) Kategori sikap negatif, yakni daerah yang dibatasi oleh kuartil 1 dan median, dimana $\text{kuartil } 1 \leq x < \text{median}$.
- 8) Kategori sikap sangat negatif, yakni daerah yang dibatasi oleh skor minimal dan kuartil 1, dimana $\text{nilai minimal} \leq x < \text{kuartil } 1$.

Hasil pre test dan post test dari pembelajaran model TGBL dianalisis menggunakan metode penelitian eksperimen, metode ini dipilih dikarenakan suatu

eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu.

Tindakan di dalam eksperimen atau *treatment* yang merupakan pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama. Perbedaan dari kedua kelompok ialah bahwa grup eksperimen diberi *treatment* atau perlakuan tertentu, sedangkan grup kontrol diberikan *treatment* seperti keadaan biasanya. Data hasil analisis dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan bantuan statistic SPSS. Data hasil evaluasi kognitif dianalisis dengan memberikan skor pada setiap jawaban.

Hasil implementasi dianalisa dengan membandingkan rerata skor sebelum dan sesudah penerapan model dan analisis pembandingan nilai rata-rata dilakukan dengan uji beda dua sampel berpasangan (*Paired sample T-Test*), setelah memenuhi syarat normal (uji normalitas) dan *homogeny* (uji homogenitas). Langkah selanjutnya dilakukan uji skor rerata peningkatan pretest dan posttest masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui perbedaan perolehan (*Gain*) (Huke, 1999) sehingga terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berbasis TGBL.

$$(g) = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum score} - \text{pretest score}}$$

Dalam analisis terinci, untuk pengujian data dilakukan uji beda dua sampel berpasangan (*paired sample t test*) yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Penting untuk memastikan bahwa signifikansi data penelitian diidentifikasi benar dan tidak didasarkan secara kebetulan. Nilai signifikansi dari suatu hipotesis adalah nilai kebenaran dari hipotesis yang diterima atau ditolak.

Signifikansi atau probabilitas (α) memberikan gambaran mengenai bagaimana hasil penelitian mempunyai kesempatan untuk benar. Dengan signifikansi sebesar 0.05, maka artinya kita menentukan hasil penelitian yang mempunyai kesempatan untuk benar sebesar 95% dan untuk salah sebesar 5%. Pada umumnya angka signifikansi yang digunakan sebesar 0.05. Pertimbangan penggunaan angka tersebut didasarkan pada tingkat kepercayaan (*confidence interval*) yang diinginkan oleh peneliti. Angka signifikansi sebesar 0.05 mempunyai pengertian bahwa tingkat kepercayaan atau keinginan untuk memperoleh kebenaran dalam penelitian kita

adalah sebesar 95%. Jika angka signifikansi sebesar 0.1, maka tingkat kepercayaan adalah sebesar 90%.

Hipotesis yang disusun adalah hipotesis dua arah, yaitu:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Hasil analisa signifikansi statistik akan mengungkapkan memperlihatkan apakah Populasi 1 \neq Populasi 2 atau sebaliknya dan apakah dengan demikian data terbilang signifikan atau tidak.

Dengan formula uji beda dua sampel berpasangan yang digunakan yakni:

$$t = \frac{D}{SD/\sqrt{n}}$$

t = Uji Statistik (Test Statistics)

D = rata-rata deviasi (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

SD = standar deviasi dari rata-rata deviasi (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

n = banyaknya sampel

DF = (*degree of freedom*) = $n-1$

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka peneliti akan mengolah dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis secara kuantitatif-deskriptif. Analisis deskriptif-kuantitatif adalah suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan atensi serta mendokumentasi sebanyak mungkin aspek yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran yang menyeluruh perihal produk akhir model *Traditional Game Based Learning* (TGBL) yang diteliti.