

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian rancang bangun media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV ini menggunakan jenis penelitian desain dan pengembangan atau *Design & Development (D&D)*. Richey & Klein (dalam Hidayat, 2019, hlm. 44) mengemukakan, desain dan pengembangan terfokus pada desain dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut. Menurut Rusdi (2018, hlm. 22) penelitian desain dan pengembangan dapat mengembangkan kreativitas produktif para perancang dan pengembang pemula untuk menjadi perancang dan pengembang profesional. Lebih lanjut Rusdi (2018, hlm. 23) mengatakan bahwa penelitian desain dan pengembangan dibedakan menjadi dua kategori, yaitu penelitian desain model dan penelitian desain dan pengembangan produk.

Penelitian mengenai rancang bangun media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV ini termasuk dalam penelitian desain dan pengembangan produk. Hal ini dikarenakan, penelitian yang dikaji berfokus pada penelitian mengenai desain dan pengembangan produk tertentu, yang mana nantinya akan mendapatkan *outcome* pengetahuan dari mengembangkan produk tersebut dan mampu menganalisis keadaan berdasarkan fasilitas dari penggunaan produk yang berhasil.

3.2 Prosedur Penelitian

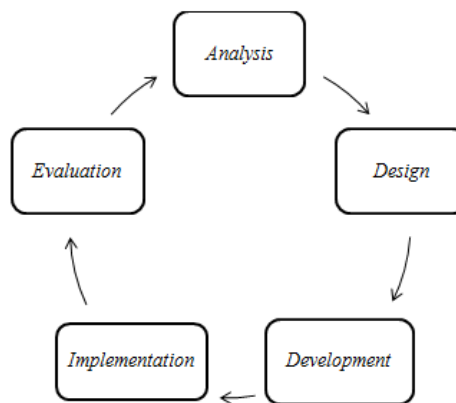
Prosedur penelitian yang dipilih menentukan alur penelitian yang dilaksanakan. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan prosedur model ADDIE. Pemilihan model dikarenakan model ini dikembangkan secara terprogram dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang

Cindy Kusuma Putri, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF “MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLEANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV

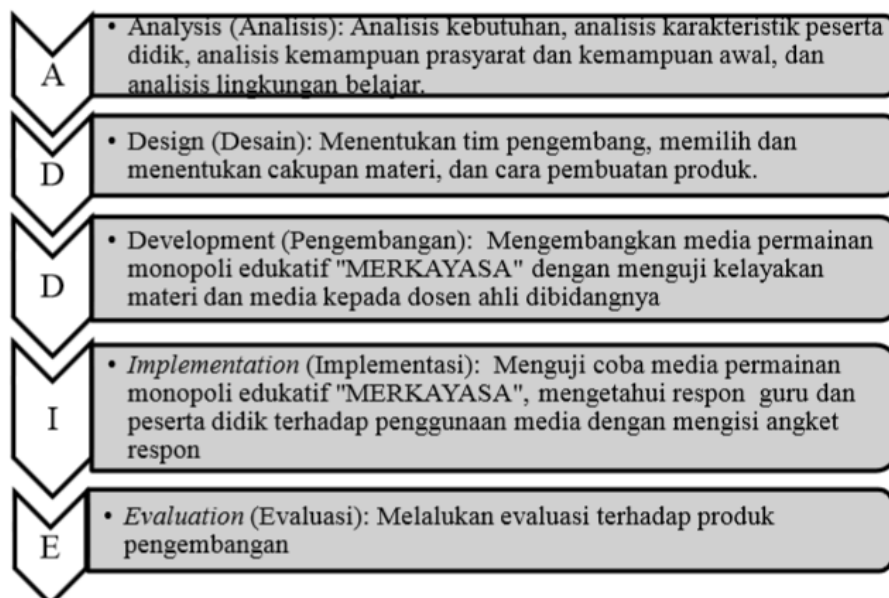
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tegeh, dkk., 2015, hlm. 209). ADDIE adalah kerangka kerja yang runtut dan sistematis untuk mengorganisasikan beberapa uraian kegiatan yang berkaitan dengan penelitian desain dan pengembangan (Rusdi, 2018, hlm. 116). Kerangka ADDIE dapat disesuaikan dengan tahapan yang ingin dilakukan oleh peneliti. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Berikut gambar yang dapat dilihat sebagai bentuk visual tahapan model ADDIE.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Rusdi, 2018, hlm. 37)

Berdasarkan model pengembangan di atas, maka penelitian ini akan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE. Berikut langkah-langkah atau tahapan pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE.



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap awal model ADDIE adalah tahap analisis (*analysis*). Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal serta analisis lingkungan belajar (Rusdi, 2018, hlm. 117).

Tahap analisis kebutuhan pengembangan produk adalah kegiatan yang penting dilakukan dalam memastikan produk yang ingin dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rusdi, 2018, hlm. 121). Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum 2013 terkait KI dan KD pada materi yang akan diajarkan dan merumuskan indikator, selanjutnya menganalisis metode yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran, lalu menganalisis penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Analisis materi dapat dilakukan dengan cara mengkaji permendikbud nomor 37 tahun 2018 yang mana berisi mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar, dan juga buku tematik yang ada di kelas IV SD.

Tahap analisis karakteristik peserta didik, secara umum analisis pada tahap ini dilakukan berdasarkan kebutuhan usia peserta didik (Rusdi, 2018, hlm. 122). Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan dengan usia peserta didik di kelas IV SD yang berada pada tahap operasional konkret, yang mana tujuan untuk menganalisis kebutuhan terkait penggunaan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Tahap analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal. Analisis ini dibutuhkan dari segi materi ataupun segi keterampilan dasar lainnya yang dibutuhkan dalam menggunakan produk yang akan dikembangkan (Rusdi, 2018, hlm. 122). Pada tahapan ini, peneliti melakukan penganalisan terhadap kemampuan awal yang sudah dimiliki oleh peserta didik, baik itu dari segi materi dan kemampuan dalam mengerjakan tugas, serta kesulitan guru dalam mengajarkan materi.

Tahap analisis lingkungan belajar. Lingkungan belajar adalah salah satu faktor yang penting dalam proses belajar, dalam memungkinkan peserta didik dapat

belajar dengan keaktifan yang lebih tinggi maka telah dirancang lingkungan belajar yang khusus (Rusdi, 2018, hlm. 123). Pada tahapan ini, peneliti menganalisis lingkungan belajar peserta didik yang diterapkan oleh guru kelas.

Dari tahapan analisis peneliti menghasilkan data awal yang dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan media yang akan dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

3.2.2 Desain (*Design*)

Tahap kedua model ADDIE adalah tahap desain (*design*) atau perancangan. Pada tahapan ini mulai dirancang media apa yang tepat digunakan untuk pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan. Langkah awal dalam tahapan ini adalah menentukan tim pengembang. Menurut (Rusdi, 2018, hlm. 124) penelitian desain dan pengembangan ialah penelitian yang memiliki keanggotaan dengan melibatkan beberapa orang yang disesuaikan dengan perannya masing-masing. Langkah selanjutnya adalah memilih dan menentukan cakupan materi, yang dirancang dalam garis besar program media (GBPM). Menurut (Lestari, Hermawan, Heryanto, 2018, hlm. 38) GBPM adalah rancangan materi yang dijadikan acuan dalam proses pembuatan media pembelajaran dan dijadikan sebagai pedoman oleh pengembang media dalam penulisan naskah program media. Langkah selanjutnya, ialah menjelaskan cara pembuatan produk yang disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga model ADDIE adalah tahapan pengembangan (*development*). Menurut (Rusdi, 2018, hlm. 128) tahap pengembangan ialah tahapan hasil rancangan produk yang telah dibuat yang kemudian dinilai atau divalidasi oleh ahli. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, yaitu dengan mengisi instrumen berupa angket. Diadakannya tahap pengembangan ini ialah untuk mengetahui kelayakan dari materi dan media yang akan dikembangkan. Setelah mendapatkan penilaian, kegiatan selanjutnya ialah melakukan perbaikan berdasarkan saran atau masukan dari para ahli. Saran atau masukan dari para ahli

bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna, yaitu guru dan peserta didik.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat model ADDIE adalah tahapan implementasi (*implementation*). Tahap implementasi adalah tahap yang menghubungkan antara perancang dan partisipan secara langsung (Rusdi, 2018, hlm. 129). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menguji dan menyebarkannya. Jadi, produk yang telah dirancang akan diimplementasikan di lapangan dan diuji coba oleh partisipan yang terdiri dari guru dan peserta didik kelas IV SD. Setelah produk diuji coba, kegiatan selanjutnya adalah menyebarkan angket kepada guru dan peserta didik kelas IV SD yang bertujuan untuk mengetahui respon terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap kelima model ADDIE adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi (*evaluation*) adalah tahapan evaluasi terhadap produk pengembangan. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif memungkinkan peneliti atau pengembang dapat langsung berinteraksi dengan partisipan (Rusdi, 2018, hlm. 129). Lebih lanjut Rusdi (2018, hlm. 129) menyatakan bahwa evaluasi formatif bertujuan untuk memperoleh informasi tentang reaksi pengguna terhadap materi dan media yang dikembangkan.

3.3 Partisipan & Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian rancang bangun media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” ini dipilih dengan tujuan untuk menilai media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti, diantaranya:

- a. Ahli media, adalah dosen ahli bidang media di Prodi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru yang akan dilibatkan di tahap pengembangan (*development*).
- b. Ahli materi, adalah dosen ahli bidang IPS di Prodi PGSD UPI Kampus Cibiru yang akan dilibatkan di tahap pengembangan (*development*).

- c. Guru dan tujuh peserta didik di kelas IV SDN 3 Kenanga Kecamatan Sumber, adalah partisipan yang dilibatkan dalam tahap implementasi dan akan memberikan respon terkait media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk menemukan hasil atau kesimpulan dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan instrument yang baik sehingga menjadi sistematis (Arifin, 2017, hlm. 29; Nasution, 2016, hlm. 64). Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan wawancara dan angket.

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik dalam mengumpulkan data dengan melakukan dialog dalam memperoleh informasi dari narasumber untuk mencapai tujuan tertentu (Makbul, 2021, hlm. 10; Nasution, 2016, hlm. 69). Instrumen penelitian berupa wawancara digunakan untuk memperoleh data berupa informasi yang tidak terekam oleh angket. Wawancara dilakukan dengan terstruktur yang ditujukan kepada guru kelas IV SD dan nantinya akan dijadikan sumber data sebagai penguat atas keputusan yang diambil dalam penelitian. Berikut kisi-kisi wawancara yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru Sebelum Kegiatan Penelitian

No.	Pertanyaan
1	Kurikulum apa yang digunakan di SDN 3 Kenanga Kecamatan Sumber?
2	Apakah materi terkait keberagaman budaya bangsa khususnya makanan khas daerah dan penanaman karakter toleransi sudah diajarkan oleh guru?
3	Bagaimana metode yang digunakan ketika memberikan pembelajaran IPS khususnya pada materi keberagaman budaya bangsa untuk menanamkan karakter toleransi di kelas IV SD?

4	Apakah dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya bangsa terkait makanan khas daerah untuk menanamkan karakter toleransi kepada peserta didik kelas IV SD menggunakan media?
5	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi keberagaman budaya bangsa terkait makanan khas daerah dan menanamkan karakter toleransi pada peserta didik mengalami kesulitan?
No.	Pertanyaan
6	Bagaimanakah lingkungan belajar yang diterapkan oleh guru di kelas IV SDN 3 Kenanga Kecamatan Sumber?
7	Apakah bapak tertarik menggunakan media pembelajaran berupa media permainan monopoli edukatif dalam menyampaikan materi keberagaman budaya bangsa untuk menanamkan karakter toleransi di kelas IV SD?

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Makbul, 2021, hlm. 22 ; Nasution, 2016, hlm. 68). Instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu angket validasi ahli dan angket respon partisipan. Angket validasi ditujukan untuk ahli media dan ahli materi dengan tujuan mengetahui kelayakan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Angket respon partisipan akan diberikan kepada guru dan peserta didik yang berada di kelas IV SD dengan tujuan untuk mengetahui respon dari penggunaan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti.

Berikut kisi-kisi angket validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru dan peserta didik.

- a) Lembar angket validasi ahli media. Angket ini diisi oleh ahli media dengan tujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang terdiri dari aspek

Cindy Kusuma Putri, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF “MERKAYASA” UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLEANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV

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

kualitas teknis dan kualitas instruksional berdasarkan media yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas	1
Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	2
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	3
	Kualitas tampilan	Desain gambar mampu menarik minat peserta didik	4
		Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	5
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada media	6
		Ketepatan komposisi warna pada media	7
	Mudah digunakan	Terdapat petunjuk penggunaan media	8
	Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dan menerapkan karakter toleransi	10
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik	11
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar pada peserta didik	12
Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Instruksional	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran	Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran	13

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

- b) Lembar angket validasi ahli materi. Angket ini diisi oleh ahli materi IPS dengan tujuan untuk menilai kelayakan materi dalam media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI)	1
		Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	2
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4

	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan	5
	Minat/perhatian	Menarik minat/perhatian peserta didik	6
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas	7
		Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	8
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	9
Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik	10
	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dan menerapkan karakter toleransi	11
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik	12
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar peserta didik	13
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran	14

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

- c) Lembar angket respon guru. Angket ini diisi oleh guru kelas IV SD dengan tujuan untuk mengetahui repon guru terhadap media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI)	1
		Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	2
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	3
Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan	5
		Penjelasan materi mudah dipahami	6
	Minat/perhatian	Menarik minat/perhatian peserta didik	7
Kualitas Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik	8
	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi	9

		sekaligus menanamkan karakter toleransi	
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik	10
	Dapat memberi dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar kepada peserta didik	11
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran	12
Kualitas Teknis Media	Kualitas Tampilan	Tampilan media menarik untuk digunakan oleh peserta didik	13

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

- d) Lembar angket respon peserta didik. Angket ini diisi oleh peserta didik kelas IV SD dengan tujuan untuk mengetahui repon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Materi yang disampaikan tepat dan mudah dipahami	1
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2
	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan	3
		Materi yang ditampilkan dapat membantu menjawab kartu pertanyaan	4
	Minat/perhatian	Materi yang disampaikan menarik	5

Kualitas Pembelajaran	Memberikan bantuan untuk belajar	Memberikan bantuan untuk belajar memahami materi sekaligus menanamkan karakter toleransi	6
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar	7
	Dapat memberi dampak bagi peserta didik	Meningkatkan semangat untuk belajar	8
		Memahami materi dan memiliki karakter toleransi	9
Kualitas Teknis Media	Kualitas tampilan	Tampilan media menarik untuk digunakan	10
	Mudah digunakan	Media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” mudah dimainkan	11
	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas	12

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang dimaksud mencakup :

a. Data dari validator ahli

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang). Data kuantitatif berupa skor penilaian SB= 4, B= 3, K= 2, SK= 1.

b. Data guru dan peserta didik

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang). Data kuantitatif berupa skor penilaian SB= 4, B= 3, K= 2, SK= 1

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu melalui instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada partisipan. Angket disusun dengan panduan penskoran skala likert. Skala likert adalah skala

pengukuran yang dikembangkan oleh Likert (dalam Budiaji, 2013, hlm. 129). Bahrun, dkk., 2018 (dalam Pranatawijaya, dkk., 2019, hlm. 129) skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. Dalam proses analisis data, komposit skor, biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Lebih lanjut Budiaji (2013, hlm. 128) mengatakan bahwa penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid karena setiap butir pertanyaan adalah indikator dari variabel yang direpresentasikan.

3.6 Teknik Analisis Data

Data penelitian didapatkan melalui uji kelayakan produk yang melibatkan beberapa ahli dalam mengujinya yaitu oleh ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dimana data yang dianalisis berupa hasil review ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan semua masukan, tanggapan, saran, yang didapatkan melalui lembar instrumen. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan kepada partisipan. Dimana angket disusun dengan panduan skala likert berupa skor (1-4). Analisis data yang digunakan untuk mengelola data yaitu melalui perhitungan persentase nilai rata-rata dari setiap bagian angket, berikut rumusnya:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Ps : Persentase

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor ideal

Skor data yang digunakan menggunakan skoring skala likert yang telah didapatkan dari lembar instrumen yang telah diisi oleh para ahli, guru dan peserta didik. Berikut kategori skor berdasarkan skala likert :

Tabel 3.6 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
--------------------	-------------	---------------	----------------------

Cindy Kusuma Putri, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF "MERKAYASA" UNTUK MENANAMKAN KARAKTER TOLEANSI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS IV

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

4	3	2	1
---	---	---	---

Menurut Akbar (dalam Annisa, 2020, hlm. 34) hasil persentase yang didapatkan diubah menjadi data kualitatif dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Validasi

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

3.7 Penyajian Data

Penyajian data termuat dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil skor data angket yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dengan menggunakan predikat “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”