

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *Design & Development (D&D)* yang didefinisikan oleh Ritchey dan Klein (2008, hlm. 748). *D&D* merupakan studi sistematis dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan landasan empiris untuk penciptaan produk, alat pendidikan dan non-pendidikan, dan model baru atau yang lebih baik. Tahap utama dalam penelitian ini adalah analisis, perencanaan, pengembangan, dan evaluasi yang dalam keseluruhan proses desain dan pengembangan didokumentasikan (Spector et al., 2014). *D&D* memiliki dua kategori umum penelitian, yakni penelitian produk dan alat serta penelitian model (Ritchey dan Klein, 2008, hlm. 748). Penelitian ini sendiri termasuk penelitian produk karena yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran cetak atau visual konkret.

Penelitian ini berfokus pada model *ADDIE* atau *Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi)*. *ADDIE* merupakan komponen kunci pengembangan pembelajaran dan pendekatan sistematis terhadap proses perkembangan dalam pembelajaran (Januszewski dan Molenda, dalam Suryani, dkk. 2018). Salah satu yang bisa dikembangkan menggunakan model *ADDIE* adalah media pembelajaran.

Keunggulan dari model *ADDIE*, yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis karena setiap langkah yang dilaluinya selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat memperoleh produk yang efektif (Suryani, dkk. 2018).

3.2 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi oleh Branch (dalam Suryani, dkk. 2018). Maka, prosedur penelitian ini memiliki lima tahapan yaitu :

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini yaitu mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media permainan papan belajar, materi pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Subtema 1 Organ Gerak Hewan. Selain itu, peneliti melakukan kegiatan wawancara bersama guru kelas V dan pengamatan pada kelas V sekolah dasar di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Bogor. Dalam kegiatan pengamatan ini, fenomena yang peneliti temukan dijadikan sebagai variabel penelitian.

Setelah peneliti menemukan gambaran bagaimana kondisi di lapangan dan berdasarkan wawancara, sehingga dapat menarik kesimpulan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas dan siswa tidak merasakan langsung bentuk visual nyata atau konkret dari materi yang diajarkan oleh guru atau media pembelajaran. Hal tersebut menjadi sebuah kepentingan peneliti untuk dilakukan sebuah perbaikan. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V sekolah dasar.

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan, program pembelajaran perlu dirancang secara jelas agar program dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Perancangan media yang akan digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan materi yang telah ditentukan. Adapun langkah-langkah pengembangan media permainan papan belajar ini antara lain:

a. Menentukan judul

Judul yang dikembangkan merupakan materi dari kelas V pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Subtema 1 Organ Gerak Hewan, khususnya pada muatan mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila. Maka, judulnya menjadi “Permainan Papan Belajar Nilai-Nilai Pancasila” Atau “Perpabel Nilai-Nilai Pancasila”

b. Menuliskan dan mengembangkan materi

Keseluruhan penulisan isi permainan papan belajar menggunakan *font* dari software *Canva* yang dipilih untuk mempermudah atau memperjelas ketika dibaca. Sedangkan isi materi dikembangkan berdasarkan buku siswa kelas V yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikembangkan juga oleh peneliti.

Materi yang dimuat ke dalam media pembelajaran yaitu Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Subtema 1 Organ Gerak Hewan, khususnya pada muatan mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila. Pemetaan kompetensi dasar dijabarkan melalui tabel di bawah, disertai pula indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut:

Tabel 3. 1

Pemetaan KD dan IPK

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
PKN	
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	1.1.1. Menunjukkan rasa syukur sebagai sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.	2.1.1. Menunjukkan sikap positif yang sesuai dengan nilai-nilai sila Pancasila

3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	<p>3.1.1. Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila</p> <p>3.1.2. Menganalisis sikap yang sesuai dengan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.</p> <p>3.1.3. Menganalisis sikap yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.</p>
4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	<p>4.1.1. Menuliskan hasil analisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.1.2. Mengkomunikasikan hasil analisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.</p>

Adapun tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan IPK yang telah disusun, sebagai berikut:

1. Dengan berdoa sebelum memulai pembelajaran, siswa dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dengan pengamalan sikap positif, siswa dapat menerapkan sikap yang sesuai dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3. Dengan bermain Permainan Papan Belajar nilai-nilai Pancasila, siswa mampu menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila
4. Dengan bermain Permainan Papan Belajar nilai-nilai Pancasila, siswa mampu menganalisis sikap yang sesuai dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
5. Dengan bermain Permainan Papan Belajar nilai-nilai Pancasila, siswa mampu menganalisis sikap yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

6. Melalui pengamatan pada lingkungan sekolah dan diskusi, siswa dapat menuliskan hasil analisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
7. Melalui diskusi dan presentasi, siswa dapat mengkomunikasikan hasil analisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

c. Menentukan Layout

Tata letak media permainan papan belajar menggunakan media *Canva*. Papan permainan memiliki ukuran 35x40 cm dengan bahan *hard carton*, kartu memiliki ukuran 6x8 cm dengan bahan *art carton* dan buku panduan berukuran 7x10 cm. Kemudian, peneliti melakukan rancangan keterampilan dari media ini. Hasil media permainan papan belajar yang telah melewati tahap pengembangan dapat digunakan untuk kelas V untuk pembelajaran mengenai nilai-nilai Pancasila.

d. Menyusun cara penggunaan dari media permainan papan belajar

Langkah-langkah penggunaan permainan papan belajar ini yaitu :

- 1) Letakkan papan permainan di tengah para pemain. Jumlah pemain yaitu 2 - 6 orang.
- 2) Kocok kartu soal dan aksi, kemudian letakkan pada tempat yang tersedia di papan permainan.
- 3) Tentukan urutan pemain dan simpan pion di bagian "Mulai Yuk!" atau bagian start.
- 4) Ambil pion dengan warna yang kalian inginkan dan ingatkan huruf pion kalian masing-masing yang tertera di pion tersebut.
- 5) Persiapan selesai dan selamat bermain.
- 6) Pemain pertama silakan memulai permainan dengan memutar "Wheel" yang terdapat di pojok kanan bawah.
- 7) Jika wheel berhenti di angka 3, maka bergerak sesuai angka yang ditunjukkan.

- 8) Jika sudah dijalankan dan pemain berhenti pada lingkaran kartu soal, maka pemain harus mengambil kartu soal yang berisi pertanyaan dan langsung dijawab oleh siswa.
 - 9) Kemudian jika pemain berhenti pada lingkaran kartu tantangan/aksi, maka pemain harus mengambil kartu tantangan/aksi yang berisi perintah dan pemain langsung melakukan isi perintah yang ada di dalam kartu tersebut.
 - 10) Jika pemain membutuhkan bantuan, maka silakan gunakan kartu bantuan. Namun, setiap pemain hanya memiliki 1 buah kartu bantuan. Dan jika sudah digunakan, tidak boleh digunakan kembali.
 - 11) Kartu bantuan bisa didapatkan, ketika kamu berada pada lingkaran bertuliskan "Buka Gambar Bintang" atau setelah melewati bulatan angka 19.
 - 12) Dan begitu seterusnya, bermain secara bergantian pada tiap pemain. Silakan baca dengan baik perintah yang berada pada papan permainan atau kartu yang telah kamu dapatkan.
 - 13) Untuk memenangkan permainan ini, maka pemain harus berhenti tepat di bagian "Selesai! Selamat!" atau bagian finish.
 - 14) Permainan berakhir.
- e. Membuat Instrumen Validasi dalam Bentuk Kuesioner Angket

Pembuatan instrumen validasi dibuat dalam bentuk angket. Angket yang dibuat ditujukan untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Isi dari angket disesuaikan dengan kebutuhan penilaian produk dengan tujuan untuk melihat hasil kelayakan dari media permainan papan belajar.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil analisis dan desain yang telah dilakukan, kemudian dikembangkan menjadi sebuah produk media permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila. Setelah menyelesaikan tahap pembuatan, kemudian melakukan verifikasi kepada ahli materi dan ahli media guna mendapatkan hasil akhir penilaian produk. Jika ditemukan kekurangan,

maka Langkah berikutnya adalah memodifikasi untuk memperbaiki kekurangan dari media permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila yang ditemukan oleh para ahli melalui proses validasi.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media permainan papan belajar dalam kegiatan pembelajaran PPKn dengan materi ajar nilai-nilai Pancasila. Implementasi dilakukan kepada siswa kelas V dengan jumlah siswa 25 orang di SDN Kotabatu 03, dan implementasi ini didukung oleh perangkat pembelajaran seperti RPP dan soal tes hasil belajar. Peneliti melakukan operasi ini untuk mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu juga untuk mendapatkan hasil terbaik terkait peningkatan hasil belajar siswa.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada langkah terakhir merupakan proses perolehan hasil dari penggunaan media permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila yang telah diterapkan kepada subjek. Pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan ketika proses implementasi berlangsung, melalui tes hasil belajar kepada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran. Sehingga pada proses ini akan mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil angket tidak hanya diperoleh dari siswa, tetapi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk memahami keefektifan produk yang dikembangkan sebelumnya. Selanjutnya hasil tersebut akan dievaluasi untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang didapat dalam mengembangkan media permainan papan belajar tersebut.

3.3 Partisipan Penelitian

Untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran permainan papan belajar, maka dibutuhkan ahli dibidang terkait sebagai validator pada produk penelitian, diantaranya 1 orang ahli materi dari kalangan dosen PPKn

ke-SD-an, 1 orang ahli media dan praktisi pembelajaran yaitu 1 orang guru kelas V dan siswa/I kelas V sekolah dasar. Dalam hal tersebut terdapat tujuannya yaitu untuk menguji kelayakan produk yang dibuat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (dalam Ningrum, 2020, hlm. 93) menyatakan bahwa pengumpulan data merupakan kegiatan yang berupa merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya dan mencatatnya. Pengumpulan data dapat dilakukan di lingkungan yang berbeda, dalam sumber yang berbeda, dan dengan cara yang berbeda. Adapun teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau penjelasan tertulis kepada responden untuk dijawab, Sugiyono (Ningrum, 2020, hlm. 95). Angket yang digunakan dalam instrumen ini adalah angket uji validasi produk untuk ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

3.4.2 Tes Hasil Belajar

Metode tes, berupa tes hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan dari dilaksanakan tes hasil belajar ini adalah untuk mengukur keefektifan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan indera yang dipakai buat mengumpulkan data atau kabar yang dibutuhkan. Berikut instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :

3.5.1 Lembar Angket *Expert Review* (Validator)

Format lembar angket para pakar menjadi *expert review* atau validator berisikan poin indikator evaluasi yang berkaitan menggunakan produk pengembangan yang dibentuk sang peneliti. Penilaian ini bertujuan buat mengetahui kelayakan menurut produk berdasarkan pakar materi & pakar media. Berikut instrumen yang dipakai untuk memvalidasi media permainan papan belajar yang dibentuk peneliti yaitu:

a. Angket untuk Ahli Media

Angket untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk media permainan papan belajar yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli media yang dikemukakan oleh Walker dan Hess (dalam Utami, 2020, hlm. 42).

Tabel 3. 2

Kisi – Kisi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Mempermudah proses pembelajaran	
		Fleksibilitas penggunaan	
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	
		Ukuran huruf sesuai	
		Komposisi warna huruf	
	Kualitas tampilan atau gambar	Kualitas gambar	Penggunaan gambar yang menarik
			Materi yang disajikan menarik
			Kesesuaian gambar dengan materi
			Pemilihan warna <i>background</i>
			Kombinasi warna media

		Warna yang digunakan tidak mengganggu materi pada media
	Kualitas pengelolaan media	Kesesuaian tata letak setting
		Media pembelajarannya menarik
		Kualitas materi
		Kejelasan materi

b. Angket untuk Ahli Materi

Angket untuk ahli materi ini digunakan untuk mengetahui kualitas materi dari produk media permainan papan belajar yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli materi yang dikemukakan pada buku teks dan pengayaan (Kemendikbud, 2017, hlm. 62–67).

Tabel 3. 3

Kisi – Kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Aspek Kelayakan Isi	Materi	Kesesuaian materi dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran
		Keakuratan materi dan gambar pada media
		Memiliki konsep materi yang tepat dan jelas
		Keseimbangan antar kedalaman dan keluasan materi pada media
		Objektif dan tidak diskriminasi (menekankan pada kebhinekaan)
		Menumbuhkan karakter dan wawasan kebangsaan
Pendukung Pembelajaran	Proses Pembelajaran	Kegiatan belajar yang variatif
		Keterlibatan peserta didik

		Mendukung pembelajaran abad 21 (komunikasi, kerjasama, dll.)
Aspek Kelayakan Bahasa	Kebahasaan	Keefektifan kalimat
		Ketepatan struktur kalimat
		Penggunaan bahasa yang jelas
		Mudah dimengerti dan dipahami siswa
		Menarik perhatian siswa untuk membacanya
Kelayakan Penyajian	Kualitas tampilan media pembelajaran	Tampilan media menarik
		Ukuran huruf yang tepat
		Penyajian gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi

c. Angket untuk Praktisi Pembelajaran

Angket untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui kualitas materi dari produk media permainan papan belajar menurut guru sekolah dasar yang sudah peneliti kembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk praktisi pembelajaran yang dikemukakan oleh Walker dan Hess (dalam Utami, 2020, hlm. 44).

Tabel 3. 4

Kisi – Kisi Praktisi Pembelajaran (Guru)

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar
		Urutan penyajian materi
		Penggunaan bahasa sudah tepat
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materi yang sesuai

	Minat/Perhatian	Media ini menarik untuk siswa
Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan
		Fleksibilitas penggunaan
		Memudahkan pembelajaran
	Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan

3.5.2 Lembar Tes Hasil Belajar

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengungkap hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data tentang gambaran hasil belajar siswa adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan esai.

Tabel 3. 5

Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Butir Soal
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (kognitif)	Mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila menurut sila ke-1 sampai ke-5	4 buah soal (pilihan ganda dan esai)
	Menganalisis sikap yang sesuai dengan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar	3 buah soal (pilihan ganda dan esai)
	Menganalisis sikap yang tidak sesuai dengan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar	3 buah soal (pilihan ganda dan esai)

<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Menuliskan hasil identifikasi sikap yang sesuai dan tidak sesuai dengan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekolah</p>	<p>1 buah laporan hasil identifikasi kelompok</p>
--	---	--

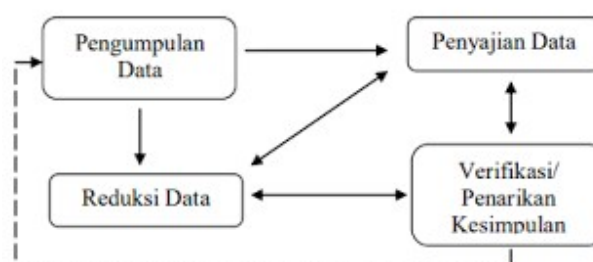
3.6 Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data yang dikumpulkan oleh instrumen disiapkan dan dianalisis untuk menemukan hasil pengembangan produk yang diuji oleh partisipan penelitian. Data kuantitatif untuk penelitian ini diperoleh dari hasil kuesioner dan dievaluasi menggunakan skala Likert. Data penelitian kualitatif dari penelitian ini diperoleh dari observasi. Berikut adalah penjelasan dari teknik analisis data :

3.6.1 Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Data kualitatif berupa hasil studi literature, rancangan perangkat pembelajaran, pembuatan instrumen penilaian, validasi instrumen, hasil analisis dari implementasi uji coba media permainan papan belajar. Miles & Huberman (Sugiyono, 2011, hlm. 334) mengemukakan bahwa tahapan analisis data dalam analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

Komponen Analisis Data Kualitatif Menurut Miles & Huberman



Gambar 3. 1 Analisis Data Kualitatif Menurut Miles & Huberman

a. Data Reduction (Mereduksi data)

Data yang dikumpulkan melalui proses pengumpulan data sangat besar dan kompleks serta memerlukan reduksi data. Reduksi data berarti mempersempit informasi yang diperoleh, mengklasifikasikannya ke dalam kategori tertentu, dan lebih memfokuskan, mengorganisasikan, dan menargetkan (Sugiyono, 2011, hlm. 336).

b. Data Display (Penyajian data)

Menurut (Sugiyono, 2011, hlm. 339), agar data yang telah direduksi lebih mudah dipahami, data disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami, kemudian data tersebut diterjemahkan ke dalam format naratif seperti penjelasan singkat, bagan, hubungan antar kategori.

c. Data Conclusion Drawing/ Verification (Penarikan Kesimpulan)

(Sugiyono, 2011, hlm. 343) menyatakan bahwa setelah data disajikan, ditarik kesimpulan, dan hasil kesimpulan tersebut diharapkan mampu menjawab rumusan pertanyaan penelitian

3.6.2 Analisis Kuantitatif

a. Persentase Data

Persentase data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung nilai validasi dan hasil validasi. Data kuantitatif ini berupa hasil penilaian dan saran dari validator ahli, guru, serta tes hasil belajar siswa. Data yang terkumpul diolah menurut Riduwan (Nurhaliza, 2020) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

P	: Persentase kelayakan	I	: Jumlah pertanyaan angket
ΣF	: Skor yang diperoleh	R	: Jumlah responden
N	: Skor tertinggi dalam angket		

b. Penafsiran Data

Penafsiran data dilakukan dengan mengacu pada kriteria skala evaluasi dan diperoleh hasil validasi. Validator yang dilakukan oleh para ahli seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 6

Skor Penilaian Validasi Skala Likert

Skala Nilai	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Tabel 3. 7

Tabel Validasi Produk

Skala Nilai	Kategori	Keterangan
76% - 100%	Sangat Layak	Media pembelajaran permainan papan belajar yang dibuat sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
51% - 75%	Layak	Media pembelajaran permainan papan belajar yang dibuat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
26% - 50%	Kurang Layak	Media pembelajaran permainan papan belajar yang dibuat kurang layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran
0% - 25%	Tidak Layak	Media pembelajaran permainan papan belajar yang dibuat tidak layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran

Sumber : Riduwan (dalam Naziyah, 2014)

c. Analisis Keefektifan Media Permainan Papan Belajar

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh hasil ketuntasan klasikal menggunakan rumus sebagai berikut (Afandi, 2015, hlm. 82):

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) : Ketuntasan klasikal

ST : Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

N : Jumlah seluruh peserta didik