

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

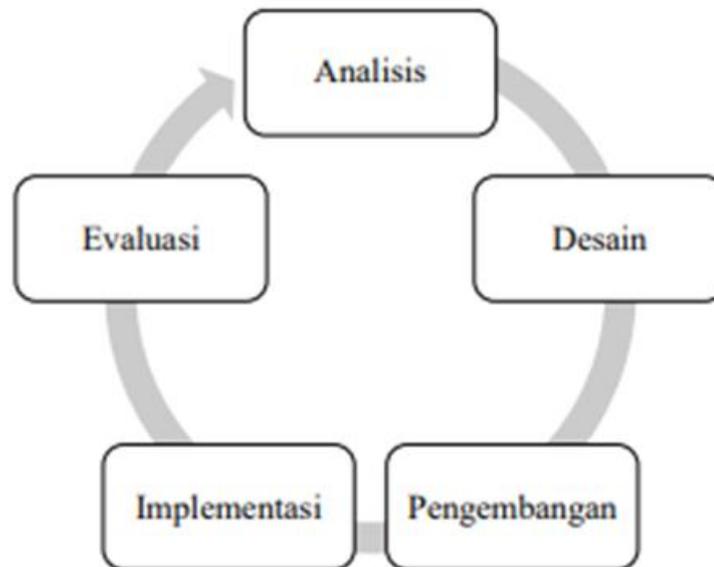
Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Tujuan dari metode penelitian D&D adalah untuk membuat atau mengembangkan produk dan alat dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang sudah ada sehingga dapat bermanfaat untuk pendidik maupun peserta didik. Dalam penggunaan alat atau produk yang dikembangkan, tentu telah melalui uji kelayakan dari beberapa ahli. Menurut Rich dan Klein (2014) penelitian D&D bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan produk, alat instruksional maupun non-instruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya. Tahap dari penelitian D&D adalah analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Richey dan Klein (2014) mengatakan bahwa penelitian D&D disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan alat berdasarkan atas analisis metodis pada suatu kasus yang spesifik. Pada teknik pengumpulan data penelitian D&D, dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif (*mixed methods research*).

Terdapat dua kategorie dalam penelitian D&D, yaitu 1) penelitian produk dan alat, dan 2) penelitian model. Kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk dan alat. Penelitian ini mengembangkan sebuah rancangan media pembelajaran permainan yang di uji kelayakannya oleh ahli serta diuji cobakan. Uji coba tersebut dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dalam memfasilitasi kegiatan memahami konsep pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Maka produk yang dihasilkan peneliti merupakan media pembelajaran permainan ular tangga digital untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian rancangan media pembelajaran yang digunakan adalah prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang mengacu pada formulasi yang dikembangkan oleh Branch. Rancangan penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan dan menciptakan

sebuah produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga digital yang berisikan materi keragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar, adapun tahapan rencana penelitian dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

1. Tahap 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini merupakan tahapan untuk menyelidiki terlebih dahulu berbagai hal sebelum masuk dalam pembuatan media pembelajaran, diantaranya:

- a. Tahap analisis pertama yang akan dilakukan adalah analisis kebutuhan media. Analisis kebutuhan ini berpusat dari bagaimana kebutuhan media dalam proses pembelajaran serta bagaimana jalannya proses pembelajaran.
- b. Analisis terhadap karakteristik peserta didik mengenai wawasan, keterampilan, perilaku, dan aspek lain yang terkait melalui wawancara. Karakteristik peserta didik kelas IV disesuaikan dengan teori perkembangan anak.
- c. Analisis kurikulum yang terdapat pada mata pelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.
- d. Analisis terhadap materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi pada kurikulum, pada analisis materi peneliti akan menganalisis konten IPS materi keragaman budaya kesenian di Indonesia yang ada pada buku siswa kelas IV sesuai dengan tuntutan kapasitas yang harus dicapai oleh peserta didik.

2. Tahap 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), menentukan desain materi, desain gambar, dan desain bentuk variasi media. Tahap desain media akan disesuaikan dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar dari mulai ukuran tulisan, bentuk, gambar, kombinasi warna, jenis tulisan dan lain sebagainya, agar media pembelajaran yang dibuat akan menarik perhatian peserta didik. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga digital ini dengan menggunakan *platform genially*. Pada tahap perancangan ini, peneliti juga akan membuat rancangan naskah untuk video mengenai aturan bermain permainan ular tangga digital ini, sehingga sebelum peserta didik memulai permainan, mereka terlebih dahulu akan menyimak video yang telah peneliti buat.

3. Tahap 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga ini merupakan tahap untuk menghasilkan bentuk dasar (*prototype*) dari produk yang telah dirancang. Pada tahap ini akan dilakukan validasi dari para ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah melakukan tahap validasi, peneliti akan mendapat penilaian atau uji validitas dari para ahli menggunakan lembar instrumen yang dirancang. Jika terdapat ketidaksesuaian yang disampaikan oleh para ahli maka peneliti akan memperbaikinya terlebih dahulu hingga rancangan media layak untuk digunakan.

4. Tahap 4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahapan ini, media yang dibuat oleh peneliti sudah dapat diimplementasikan kepada pendidik dan peserta didik, hasil rancangan media pembelajaran ini diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk mengetahui respon siswa dan guru dalam penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi keragaman budaya di Indonesia.

5. Tahap 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam perancangan media pembelajaran ini. Pada tahap ini peneliti akan mengolah dan menguraikan data-data yang telah diperoleh, seperti: proses pengembangan media, uji validitas dari para ahli, hasil implementasi penggunaan media pembelajaran tersebut, dan respon yang diberikan oleh pendidik maupun peserta didik.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam pengujian media pembelajaran permainan ular tangga digital ini yaitu dengan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. Partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru, Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd. yang akan menilai kelayakan cakupan materi yang termuat dalam media permainan ular tangga digital.
- b. Ahli media merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru, M. Ridwan Sutisna, S.Pd., M.Pd. yang merupakan pakar media yang akan menilai validasi media permainan ular tangga digital.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru, Fully Rakhmayanti, M.Pd. yang merupakan ahli dalam bahasa yang akan menilai kelayakan penggunaan bahasa pada media pembelajaran permainan ular tangga digital.
- d. Guru kelas IV di SDN Sukarasa dan SDN 150 Gatot Subroto sebagai subjek dalam analisis dan uji lapangan.
- e. Peserta didik kelas IV SDN Sukarasa dan SDN 150 Gatot Subroto sebagai subjek dalam analisis dan uji lapangan

Pada penelitian ini menggunakan dua sekolah dasar yang dijadikan sebagai subjek uji lapangan. Dimana salah satu sekolah dasar berlokasi di daerah kota yakni SDN 150 Gatot Subroto dengan akreditasi A, dan satu sekolah dasar berlokasi di daerah kabupaten yakni SDN Sukarasa dengan akreditasi B. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah rancangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga digital ini cocok diterapkan di setiap sekolah dasar atau hanya dapat diterapkan di sekolah dasar dengan karakteristik tertentu.

Lokasi penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah:

- a. SDN 150 Gatot Subroto dengan alamat: Jl. Yudhawastu Pramuka I No, VI, Cicadas, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat, Kode POS: 40121.

- b. SDN Sukarasa dengan alamat: Kp. Tanjakan Muncang, Desa Cileunyi Wetan, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Kode POS: 40622.

Subjek yang menjadi uji coba produk hasil penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 150 Gatot Subroto dan SDN Sukarasa.

3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan serangkaian cara atau teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada penelitian. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menggunakan instrumen penelitian, Instrumen penelitian digunakan untuk menghimpun dan memperoleh data pada saat penelitian agar dapat mempermudah peneliti dalam mengolah data. Beberapa instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Lembar Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yakni dengan mewawancarai guru kelas IV dan peserta didik kelas IV pada SDN 150 Gatot Subroto dan SDN Sukarasa. Tujuan dari pelaksanaan wawancara ini adalah untuk menganalisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikannya media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Berikut merupakan pedoman yang dilakukan dalam proses wawancara:

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
1.	1	Berdasarkan pengalaman mengajar Ibu/Bapak, bagaimana karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV?
2.	2	Kurikulum apa yang saat ini sedang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pelaksanaan pembelajaran?
3.	3	Bagaimana proses pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya di Indonesia?
4.	4	Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
5.	5	Apa saja yang menjadi hambatan atau masalah saat proses pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
6.	6	Metode apa yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
7.	7	Sumber belajar apa saja yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
8.	8	Apakah sumber belajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
9.	9	Adakah penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
10.	10	Media pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
11.	11	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
12.	12.	Adakah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang sudah diterapkan?
13.	13	Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga digital untuk menunjang pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya di Indonesia, apakah menurut Ibu/Bapak hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
1.	1	Apakah kamu menyukai pelajaran IPS?
2.	2	Apa alasan kamu (meyukai/tidak menyukai) pelajaran IPS?
3.	3	Apa yang kamu ketahui tentang keragaman budaya di Indonesia?

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
4.	4	Bagaimana cara guru memberikan materi mengenai keragaman budaya di Indonesia?
5.	5	Sumber belajar apa yang biasa kamu gunakan saat belajar IPS mengenai keragaman budaya di Indonesia?
6.	6	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
7.	7	Media pembelajaran apa yang guru gunakan saat sedang mengajar IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
8.	8	Apakah kamu senang dan tertarik dengan media pembelajaran yang guru gunakan?
9.	9	Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu inginkan saat sedang belajar di kelas?
10.	10	Hal apa yang membuat kamu semangat dan senang saat sedang belajar di kelas?
11.	11	Apakah kamu senang jika pembelajaran dikelas dilakukan sambil bermain?
12.	12	Apakah kamu senang jika belajar menggunakan teknologi/handphone/laptop?

2. Lembar Observasi

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan peneliti menggali informasi bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Pada pelaksanaan observasi ini peneliti akan memperoleh data mengenai Garis Besar Program Media (GBPM) dan *prototype* produk. Peneliti juga ditunjang dengan adanya lembar observasi pembelajaran yang digunakan untuk mengumpulkan data, yakni sebagai berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator
1.	Garis Besar Program Media (GBPM)	Tujuan Pembelajaran Khusus
		Pokok Materi
		Sub Pokok Materi

No	Aspek yang Diamati	Indikator
		Format Media
2.	<i>Prototype</i> Produk	Permainan Ular Tangga Digital
		Video Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital

3. Lembar Validasi (Angket)

Validasi mengenai pengembangan desain media pembelajaran dilakukan untuk menilai apakah rancangan produk yang telah dihasilkan dapat digunakan dan efektif dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran di kelas atau malah sebaliknya, Proses penilaian validasi ini tentunya dilakukan oleh seorang validator yang menjadi ahli dalam bidang tersebut.

a. Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media dinilai oleh validator yang memiliki keahlian media untuk memvalidasi media dari produk yang akan dihasilkan oleh peneliti. Hal yang akan dinilai oleh ahli media disini terkait dengan segi desain dari media permainan ular tangga digital. Lembar instrumen validasi media ini akan digunakan saat peneliti melakukan penelitian pada tahap *development* atau pengembangan. Berikut merupakan lembar penilaian media:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media

No	Nomor Soal	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	Kualitas Tampilan/ Desain	Desain Papan Permainan Ular Tangga Digital	Media pembelajaran memiliki tampilan yang rapi
				Ukuran media pembelajaran memadai
				Tata letak gambar teratur
				Ilustrasi gambar menarik bagi siswa
				Keseimbangan tata letak gambar dan nomor
				Gambar yang ditampilkan tidak kuno

No	Nomor Soal	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
				Gambar tajam dan tidak kabur
				Ketepatan dalam pemilihan warna
				Kontras warna bagus
				Pemilihan jenis angka
				Pemilihan jenis huruf
2.	12, 13, 14, 15, 16, 17	Kualitas Teknis	Kebergunaan	Media ini mudah digunakan
				Media ini sederhana sehingga dapat digunakan dengan fasilitas seadanya
				Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran
				Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
			Keterbacaan	Angka dan huruf dapat terbaca dengan jelas
				Ukuran angka dan huruf yang digunakan sudah sesuai

b. Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia. Lembar angket validasi ini akan diisi oleh dosen ahli pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelaksanaan validasi materi ini dilakukan pada tahap *development* atau pengembangan. Berdasarkan hasil validasi materi ini, peneliti akan memperoleh data untuk mengetahui kelayakan penggunaan media permainan ular tangga pada materi pembelajaran IPS, serta memperoleh saran dari validator untuk mendapatkan

revisi terhadap materi pembelajaran yang telah dirancang. Berikut merupakan instrumen penilaian untuk validasi ahli materi.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No	Nomor Soal	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Isi/Materi	Kejelasan Materi	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan peserta didik
				Ketepatan materi sesuai dengan kompetensi dasar
				Sistematika penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi
				Ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan
				Kejelasan petunjuk belajar
				Kejelasan rumusan soal
				Tingkat kesulitan soal

c. Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi bahasa digunakan untuk melihat sejauh mana kelayakan penggunaan bahasa pada media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Lembar angket bahasa ini akan diisi oleh dosen ahli Bahasa Indonesia di UPI Kampus Cibiru. Berdasarkan hasil validasi bahasa ini, peneliti akan memperoleh data untuk mengetahui kelayakan penggunaan bahasa pada media permainan ular tangga digital ini, serta memperoleh saran dari validator untuk mendapatkan revisi terhadap penggunaan bahasa yang telah dirancang. Berikut merupakan instrumen penilaian untuk validasi ahli bahasa.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa

No	Nomor Soal	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
1.	1, 2, 3, 4, 5	Isi/Materi	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar
				Bahasa yang digunakan mudah dipahami
				Bahasa yang digunakan efektif
				Penulisan sesuai dengan EYD
				Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran

4. Lembar Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan dan penilaian guru mengenai media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dirancang oleh peneliti. Angket ini akan diberikan pada guru wali kelas IV SDN 150 Gatot Subroto dan SDN Sukarasa setelah pelaksanaan implementasi produk diuji cobakan. Berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian guru, peneliti akan mendapatkan data terhadap penilaian produk yang telah dirancang. Berikut merupakan instrumen angket penilaian yang akan diberikan pada guru:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Nomor Soal	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
1.	1, 2, 3, 4	Isi/Materi	Kejelasan Materi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar
				Sistematika materi mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran
				Ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan

No	Nomor Soal	Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
			Bahasa	Bahasa yang digunakan tepat untuk siswa kelas IV sekolah dasar
2.	5, 6, 7, 8, 9	Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran menarik minat peserta didik
				Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
				Media pembelajaran mudah digunakan
				Media pembelajaran membuat siswa aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran
				Media pembelajaran menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital

5. Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan diberikan kepada siswa kelas IV SDN 150 Gatot Subroto dan SDN Sukarasa yang ikut serta dalam implementasi media pembelajaran permainan ular tangga digital. Angket ini diberikan pada tahap implementasi setelah peserta didik melakukan uji coba dalam pembelajaran. Melalui hasil dari pemberian angket ini, peneliti akan mendapatkan data mengenai tanggapan dan penilaian peserta didik terhadap produk yang telah di rancang. Berikut merupakan instrument angket respon siswa:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Nomor Soal	Aspek	Item Pertanyaan
1.	1, 2, 3,	Isi/Materi	Dengan media permainan ular tangga digital, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman budaya kesenian di Indonesia
			Saya lebih mudah memahami materi keragaman budaya kesenian di Indonesia
			Materi keragaman budaya kesenian di Indonesia jika disampaikan dalam media permainan ular tangga digital lebih menarik
2.	4, 5, 6, 7, 8, 9	Media	Petunjuk permainan ular tangga digital jelas, sehingga memudahkan saya memainkan permainan ular tangga
			Warna <i>background</i> dan gambar pada papan permainan ular tangga digital serasi sehingga saya tertarik untuk memainkan media permainan ini
			Menurut saya, gambar dan video pada papan permainan ular tangga digital menarik dan jelas
			Tulisan pada petak soal mudah untuk dibaca
			Menurut saya kalimat pertanyaan pada soal permainan ular tangga mudah dimengerti
			Media permainan ular tangga digital mudah digunakan, sehingga saya senang bermain media ini
10, 11, 12, 13, 14	Peserta Didik	Karakteristik	Media pembelajaran ini membuat saya senang dan tertarik dengan mata pelajaran IPS
			Media pembelajaran ini membangkitkan semangat belajar saya

No	Nomor Soal	Aspek	Item Pertanyaan
			Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif dalam belajar keragaman budaya di Indonesia
			Melalui media permainan ular tangga, saya merasa tidak canggung berinteraksi dengan siswa lain
			Setelah belajar menggunakan media permainan ular tangga digital, saya menjadi bisa menggunakan alat teknologi/laptop.

6. Lembar Wawancara Respon Siswa

Pelaksanaan wawancara terakhir ini dilakukan setelah penerapan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga digital. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kesan, pesan, reaksi, tanggapan, maupun saran yang dirasakan pendidik dan peserta didik saat belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya kesenian di Indonesia.

Tabel 3.9 Pedoman Wawancara Siswa setelah Implementasi Media

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
1.	1	Bagaimana perasaanmu setelah belajar menggunakan media permainan ular tangga digital?
2.	2	Apakah kamu menyukai media pembelajaran permainan ular tangga digital ini?
3.	3	Apakah kamu kesulitan dalam menggunakan media permainan ular tangga digital ini?
4.	4	Apakah kamu kesulitan saat membaca soal pada media pembelajaran permainan ular tangga digital ini?
5.	5	Dengan belajar menggunakan media ini, apakah kamu menjadi menyukai pembelajaran IPS?

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
6.	6	Hal apa saja yang kamu dapatkan setelah belajar sambil bermain media pembelajaran permainan ular tangga digital ini?
7.	7	Dengan belajar menggunakan media ini, apakah kamu menjadi lebih mengenal lagi mengenai keragaman budaya kesenian di Indonesia?
8.	8	Apakah materi keragaman budaya kesenian yang terdapat pada media ular tangga mudah/sulit untuk dipahami?
9.	9	Materi keragaman budaya kesenian apa saja yang kamu dapatkan setelah belajar menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga digital?
10.	10	Adakah saran atau kritik yang ingin kamu berikan pada media pembelajaran permainan ular tangga digital ini?

7. Lembar Wawancara Respon Guru

Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Guru setelah Implementasi Media

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
1.	1	Apakah media pembelajaran permainan ular tangga digital ini layak digunakan dalam proses pembelajaran?
2.	2	Apakah media pembelajaran permainan ular tangga digital ini dapat membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya kesenian di Indonesia?
3.	3	Apakah soal-soal yang tercantum dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan cakupan materi dalam pembelajaran mengenai keragaman budaya di Indonesia?
4.	4	Apakah penerapan media pembelajaran permainan ular tangga digital ini (sederhana/sulit) untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran?
5.	5	Apakah ilustrasi yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?

No	Nomor Soal	Item Pertanyaan
6.	6	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga digital dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi?
7.	7	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga digital ini dapat membuat siswa semakin semangat dan meningkatkan motivasi belajar siswa?
8.	8	Adakah saran ataupun kritik dari Bapak/Ibu pada media pembelajaran permainan ular tangga digital ini?

3.5 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah secara analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, data yang diperoleh merupakan hasil dari penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respon guru, dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala likert. Pada skala likert pernyataan disajikan secara sederhana dengan memberikan tanggapan terhadap pernyataan dengan memilih salah satu dari sangat baik (SB), baik (B), kurang baik (KB), atau sangat kurang baik (SK).

Tabel 3.11 Skoring Skala Likert

Penilaian	SB	B	KB	SKB
	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Skor	4	3	2	1

Skor yang didapat dari hasil pengolahan data dijumlahkan dan dirubah dalam bentuk persentase dengan membagi skor ideal dari setiap masing-masing angket, menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100 \% \quad \text{atau}$$

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

S = Jumlah skor yang di dapatkan

N = Jumlah skor ideal

Kemudian hasil dari validasi tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif mengacu pada kriteria interpretasi skor. Maka peneliti memperoleh hasil perhitungan persentase yang ditafsirkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

Tabel 3.12 Interpretasi Skor

No	Persentase	Kriteria Interpretasi
1.	0% - 25%	Sangat tidak layak
2.	26% - 50%	Tidak layak
3.	51% - 75%	Layak
4.	76% - 100%	Sangat layak

Data yang telah diinterpretasikan dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel merupakan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga digital yang telah dilakukan. Penelitian ini menjelaskan hasil secara perkataan dengan melihat hasil dari deksripsi persentase, serta menjelaskan situasi dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga digital. Dari data yang diperoleh dengan skor persentase maka akan diketahui jika skor yang dihasilkan 51% - 100% maka hasil penelitian disebut layak atau sangat layak, sehingga memberikan kesimpulan bahwasanya pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital layak untuk digunakan pada pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar.