

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

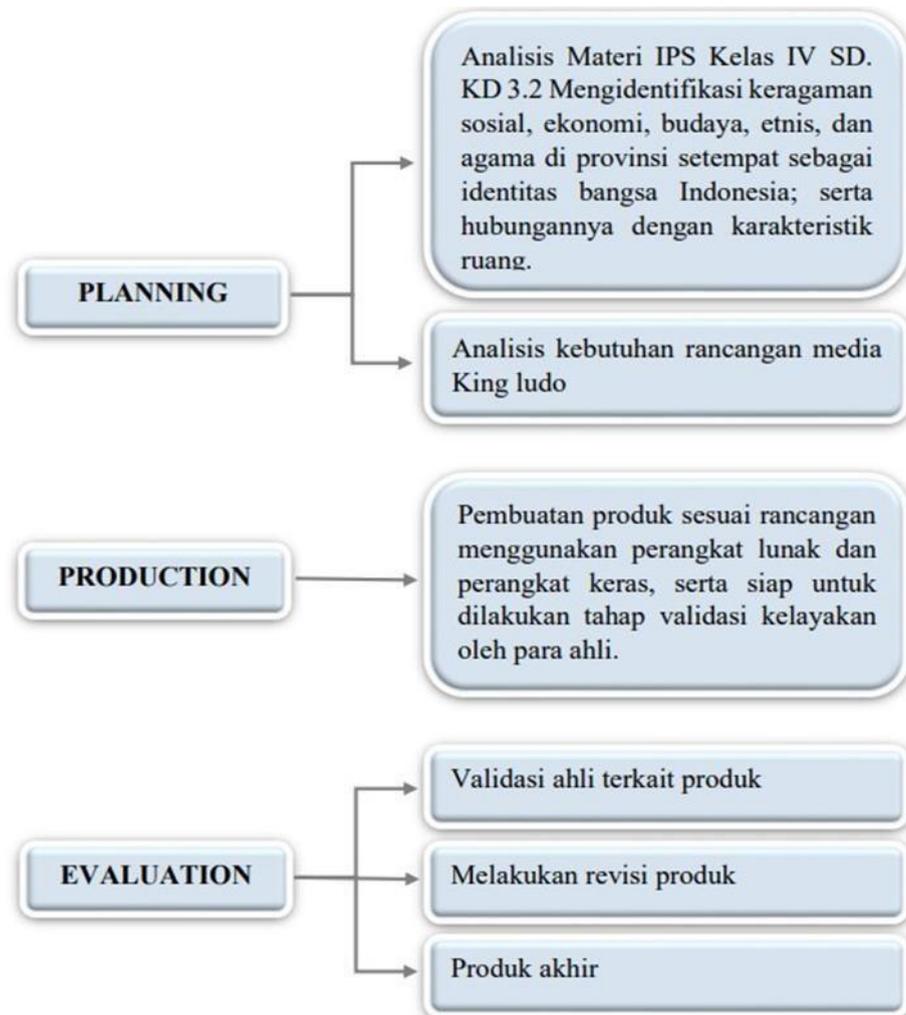
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode desain dan pengembangan atau Design and Development (D&D). Richey dan Klein (2007) mendefinisikan metode desain dan pengembangan yaitu “The system study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development” . berdasarkan definisi diatas metode desain dan pengembangan ini merupakan metode yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Dengan tujuan untuk menciptakan produk sebagai alat instruksional atau non-instruksional, atau mendesain produk yang telah ada lalu disempurnakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan manusia.

Hal utama dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, serta evaluasi. Salah satunya yaitu solusi berupa pengembangan sebuah produk dan alat yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan partisipasi belajar siswa, yaitu media pembelajaran berbasis permainan.

Pada penelitian ini difokuskan pada model PPE (Planning, Production, and Evaluation). Planning (perencanaan) berarti kegiatan membuat rencana produk. Kegiatan ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature. Production (memproduksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Evaluation (evaluasi) merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan (Sugioyono, 2016).

#### 3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini menggunakan model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein, yang terdapat tiga tahapan, yaitu (1) Planning (Perencanaan), (2) Production (Produksi), dan (3) Evaluation (Evaluasi). Gambar berikut adalah langkah pengembangan media *King ludo* dengan model PPE:



**Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model PPE**

Dalam kegiatan penelitian dan pengembangan produk ini merupakan langkah yang paling utama. Produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran “*King ludo*” yang berbentuk papan permainan dengan pion dan dadu yang dimainkan secara berkelompok. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah product development yang meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembatasan penelitian dalam prosedur yang dilakukan. Sehingga tahapan penelitian ini meliputi:

#### 1. Planning (Perencanaan)

Pada proses ini merupakan tahapan awal pada penelitian yaitu menganalisis temuan dan menentukan produk yang akan dikembangkan. Demikian peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi

dilapangan dengan wawancara kepada guru kelas IV SD. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan masalah bahwasannya dalam pembelajaran IPS ditemukan bahwa mata pelajaran IPS yang di anggap membosankan oleh siswa sekolah dasar. Karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang unik sehingga cenderung membuat siswa pasif seperti kurangnya ikut serta dalam berdiskusi, hanya menimak penjelasan dari guru saja, kurangnya partisipasi dalam menyampaikan pendapat sendiri. Sehingga fenomena yang ditemukan saat observasi yaitu siswa tidak banyak berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran melainkan hanya menunggu perintah dari guru.

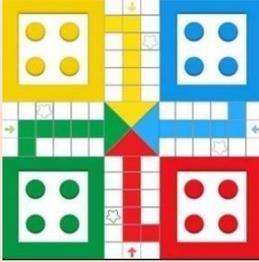
Berdasarkan studi pendahuluan serta studi literatur peneliti mengembangkan produk dengan tujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa sekolah dasar akan lebih berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Demikian materi IPS sangatlah penting untuk membangun jati diri siswa sehingga dengan kolaborasi media “*King ludo*” yang berbentuk permainan secara berkelompok akan lebih mudah untuk memunculkan serta melatih jiwa sosial siswa.

Setelah mengkaji literatur, peneliti menetapkan bahwa media yang akan dikembangkan berupa permainan “*King ludo*”. Untuk membuat desain awal media *King ludo*. Tahap ini merupakan tahapan perencanaan desain menjadi suatu produk yang siap untuk dibuat menjadi nyata. Tahap yang dilakukan pada pengembangan produk dengan menggunakan aplikasi ilustrator/ vector gambar dengan menyiapkan gambar-gambar yang dibutuhkan seperti batik, gambar rumah adat, gambar baju adat. Selanjutnya menggambarkan pola *King ludo*, memasukan gambar-gambar yang dibutuhkan pada aplikasi, pemotongan gambar sesuai pola dasar *King ludo*, pewarnaan gambar dasar *King ludo*, dan penggabungan gambar/penyusunan gambar sehingga menjadi sebuah produk *King ludo* dengan tema keragaman budaya. Berikut terdapat rancangan produk yang akan dikembangkan:

Berikut terdapat tabel komposisi dari media *King ludo* yang sebelum dikembangkan dan sesudah dikembangkan:

**Tabel 3. 1 Komposisi Media *King ludo* Sebelum dikembangkan**

No	Nama Media	Gambar Media	Keterangan
----	------------	--------------	------------

1	Papan		<p>Pada umumnya papan permainan <i>King ludo</i> terbuat dari kertas karton, terdiri dari 4 warna yang menjadi ciri khas masing-masing kelompok dan 1 warna dasar papan yaitu putih. Papan ini memiliki 4 petak dengan masing-masing petak terdiri dari 4 lingkaran, hal ini menjadi tanda bahwa permainan terdiri atas 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Pada papan ini terdapat tanda bintang sebagai petak aman dan petak bertanda panah sebagai tanda arah.</p>
2	Pion/Bidak		<p>Pada umumnya pion/bidak dalam permainan <i>King ludo</i> terbuat dari bahan plastik dan terdapat 4 warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Pion/bidak ini berfungsi sebagai ciri dari setiap kelompok serta untuk menandai petak yang terpilih. Pion/bidak ini dapat dipindahkan oleh pemain berdasarkan angka yang muncul dari lemparan dadu.</p>
3	Dadu		<p>Pada umumnya dadu berbentuk kubus dan terbuat dari plastik, pada setiap sisi dadu terdapat</p>

			titik berwarna biru dan merah yang memiliki jumlah berbeda-beda yaitu satu sampai enam, titik tersebut menandakan angka di setiap sisi dadu.
4	Buku panduan	<p>1) Siswa melakukan hum-pin-pa untuk memulainya games ini.</p> <p>2) Siswa yang mendapatkan kesempatan pertama boleh memilih warna yang akan dimainkan disimpan pada papan warna yang dipilih.</p> <p>3) Siswa memulai memainkan bidak secara bergantian.</p> <p>4) Supaya bisa bidak ke luar dari kota, siswa diusahakan memperoleh angka enam dari dadu yang dilemparkan.</p>	Pada umumnya permainan <i>King ludo</i> ini tidak disertai buku panduan, jika ada itupun hanya selembor kertas dengan isi yaitu peraturan bermain dari <i>King ludo</i> tersebut.

		<p>5) Siswa memainkan bidak yang berada pada jalur lintasan permainan sesuai hasil lemparan dadu.</p> <p>6) Siswa mengambil soal sesuai lemparan dadu yang muncul. Kemudian siswa menjawab soal tersebut jika benar siswa akan mendapatkan poin dan bisa lanjut lagi ke permainan berikutnya.</p> <p>7) Bila siswa mengundi mendapatkan angka enam, siswa boleh menggerakkan bidak yang berada di jalur atau mengeluarkan bidak yang berada di home base.</p> <p>8) Bila bidak pemain berhenti di tempat yang telah</p>	
--	--	---	--

		<p>terisi bidak lawan maka bidak tersebut mati dan masuk kembali ke home base milik lawan.</p> <p>9) Bidak yang sudah melewati satu putaran masuk ke dalam jalur berwarna sesuai dengan warna bidak tersebut.</p> <p>10) Bidak tidak akan bergerak apabila angka yang dihasilkan dadu belum sesuai untuk masuk ke dalam finish.</p>	
--	--	---	--

## 2. Production (Produksi)

Tahap kedua yaitu membuat media pembelajaran berdasarkan hasil analisis serta pemerolehan data pada tahapan perencanaan sebelumnya, selanjutnya peneliti menghubungkan data dengan teori-teori yang relevan dari berbagai kajian literatur mengenai desain media pembelajaran. Kemudian peneliti mengembangkan suatu desain produk untuk dapat menyelesaikan masalah yang terjadi. Tahap ini terdiri dari penelitian dan pengembangan produk yaitu:

### a. Penelitian produk

- 1) Pada langkah ini peneliti melakukan analisis kebutuhan pada sasaran pengguna, melakukan analisis materi pembelajaran yang mengacu pada Standar Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator, mengkaji buku sumber yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS yang dikhususkan pada

materi keragaman budaya pada KD 3.2 “Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang” dan KD 3.4. “Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang”.

- 2) Mengkaji materi tentang media sebagai dasar dalam memilih bentuk dan desain media pembelajaran.
  - 3) Mengkaji soal tentang materi IPS pada KD 3.2 dan 3.4 tentang materi keragaman budaya Indonesia.
- b. Pengembangan produk
- 1) Tahap ini merupakan tahapan pengembangan desain menjadi suatu produk nyata yang siap untuk dilakukan validasi. Pada tahap ini yaitu proses pembuatan produk nyata dan siap pakai yang telah di desain pada tahap perencanaan.
  - 2) Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen validasi ahli untuk menilai kualitas dan kelayakan media *King ludo*.
  - 3) Melakukan validasi instrumen validasi ahli kepada dosen pembimbing.
3. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, produk yang dimaksudkan pada tahapan pengembangan sebelumnya dan siap untuk di uji kelayakannya melalui validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi , ahli media, dan ahli praktisi. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli maka kemudian dijadikan referensi perbaikan media sehingga dapat mengembangkan produk yang layak dan berkualitas. Tahap evaluasi ini merupakan tahapan gabungan dengan tahapan prosedur penelitian D&D. Dalam tahapan ini peneliti mengolah data berdasarkan hasil validasi para ahli serta mengkaji literatur sebagai penunjang kualitas media pembelajaran terhadap validasi ahli. Demikian kesimpulan pada tahapan ini adalah media *King ludo* yang sudah diuji kelayakannya melalui validasi para ahli. Kemudian, produk dikomunikasikan dengan tindak lanjut berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui ketercapaian dan kesesuaian penelitian dengan rumusan tujuan penelitian.

### 3.3 Partisipasi Penelitian

Untuk memvalidasi pengembangan media *King ludo*, maka dibutuhkan ahli di bidang terkait sebagai validator pada produk penelitian, sehingga partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah 3 orang ahli yaitu:

#### 1. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang berkompeten pada bidang materi IPS ke-SD-an. Pada penelitian ini, ahli materi memiliki peran untuk memvalidasi dan menilai kelayakan produk media *King ludo* berdasarkan kualitas isi materi. Dalam penelitian ini melibatkan sebanyak 1 orang ahli materi.

#### 2. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang berkompeten pada bidang desain ke-SD-an. Pada penelitian ini ahli media berperan untuk menilai media pembelajaran dari aspek keestetikan tampilan serta kualitas desain dari produk media “*King ludo*” yang bertemakan keragaman budaya Indonesia. Dalam penelitian ini, melibatkan sebanyak 1 orang ahli media.

#### 3. Ahli Praktisi

Ahli praktisi adalah seseorang atau guru yang berkompeten pada materi IPS ke-SDan serta penggunaan media pembelajaran dilapangan, sehingga ahli praktisi berperan untuk menilai kelayakan media “*King ludo*” dengan tema keragaman budaya Indonesia untuk digunakan dilapangan sebagai guna meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa. Dalam penelitian ini melibatkan sebanyak 1 orang ahli praktisi.

### 3.4 Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara, angket. Ketiga teknik tersebut digunakan sebagai upaya untuk memperoleh informasi dan data secara maksimal yang akan menunjang penelitian ini.

#### a. Angket

Angket adalah sekumpulan pertanyaan maupun pernyataan untuk mengumpulkan data dan informasi dari responden. Angket yang digunakan menggunakan skala likert dari 1 sampai 4 dengan berbagai kategori. Adapun kategori dari tiap skornya adalah sebagai berikut:

1. Skor 1 kurang baik
2. Skor 2 cukup baik
3. Skor 3 baik
4. Skor 4 sangat baik

Angket yang akan dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Angket penilaian atau tanggapan ahli materi
2. Angket penilaian atau tanggapan ahli desain produk media
3. Angket penilaian atau tanggapan ahli praktisi

b. Lembar Penilaian Ahli

Produk yang dikembangkan oleh peneliti akan dilihat kelayakannya, demikian perlu dilakukan validasi oleh ahli dengan pedoman lembar penilaian ahli. Berikut ini merupakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai media pembelajaran menurut Nurjanah dan Sumarni (2020) aspek yang terdapat pada instrument ahli materi terdiri dari aspek materi dan aspek penyajian materi. Sehingga aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek penyajian.

Utami (2020) menyatakan bahwa aspek yang dinilai dalam pengembangan media pembelajaran meliputi aspek tampilan dan aspek penggunaan. Sedangkan menurut Dewa, dkk (2017) menyebutkan bahwa aspek penilaian ahli desain media terdiri dari aspek desain media pembelajaran dan aspek tampilan fisik. Jaadi aspek penilaian praktisi pada pengembangan media *King ludo* meliputi aspek-aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek tampilan, aspek kesesuaian desain, dan aspek penggunaan.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi**

Kriteria	Indikator
Materi	Kelengkapan materi
	Keluasan materi
	Keakuratan materi
Kebahasaan	Penggunaan kaidah Bahasa
	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami
Penyajian	Keterpaduan tampilan media

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media**

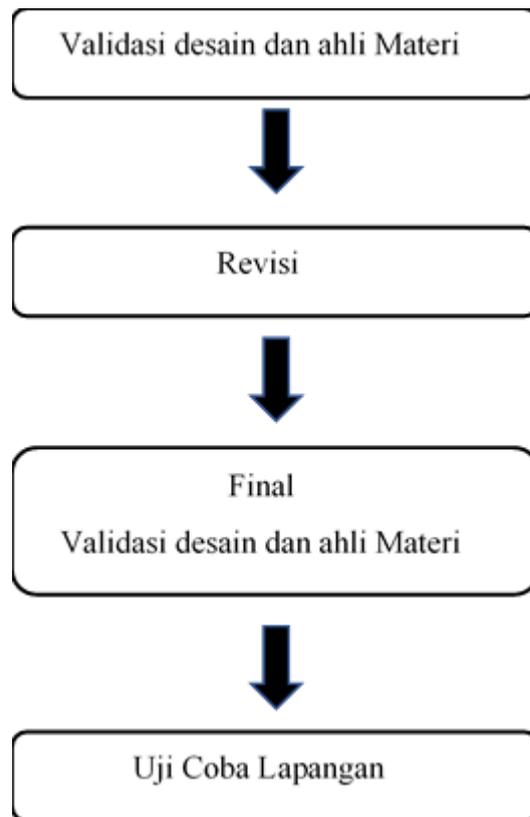
<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>
Tampilan	Daya tarik media
	Desain Media
Fisik	Kejelasan cetakan
	Kualitas Bahan yang digunakan
	Kelengkapan komponen-komponen media
Penggunaan	Penggunaan buku petunjuk
	Kualitas Partisipasi

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>
Materi	Kelengkapan materi
	Keluasan materi
	Keakuratan materi
Kebahasaan	Penggunaan kaidah Bahasa
	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami
Penyajian	Keterpaduan tampilan media
Tampilan	Daya tarik media
	Desain media
Fisik	Kejelasan cetakan
	Kualitas bahan yang digunakan
	Kelengkapan komponen-komponen media
Penggunaan	Penggunaan buku petunjuk
	Kualitas partisipasi

c. Uji coba terbatas pada Siswa kelas IV Sekolah dasar

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media sebelum dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba sebagai berikut:



**Gambar 3. 2 Desain Uji Coba**

Pada desain uji coba produk setelah validasi ahli materi dan ahli media. Data angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar revisi. Selanjutnya melakukan uji coba terbatas ke lapangan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kersamanah dengan jumlah responden 8 siswa. Responden pada tahap ini diharapkan memberikan tanggapan terhadap kemenarikan media *King ludo*. Langkah yang dilakukan peneliti saat melakukan uji coba terbatas ini yaitu menggunakan angket validasi ahli praktisi (media pembelajaran). Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan partisipasi belajar siswa, dan yang diharapkan dapat meningkat. Merujuk, menurut Learning Object Review Instrument (LORI) (dlm. Maulana, 2020). Kisi-kisi yang akan digunakan antara lain, sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Soal**

No Soal	Soal	Jawaban

1	Sebutkan Tarian Tradisional yang berasal dari Jawa Barat!	Tari Jaipong.
2	Menyanyikan Lagu Manuk Dadali.	(Menyanyikan Lagu Manuk Dadali).
3	Sebutkan 3 makanan khas yang berasal dari jawabarat!	Lepeut, Borondong, Karedok.
4	Sebutkan makna dari lagu Manuk Dadali!	Sosok burung gagah dan berkharisma yang dapat terbang tinggi dilangit sebagai simbol kejayaan Indonesia.
5	Sebutkan pakaian adat wanita yang berasal dari Jawa Barat!	Kebaya.
6	Sebutkan pakaian adat Pria yang berasal dari Jawa Barat!	Beskap
7	Alat Musik tradisional yang dimainkan dengan cara ditiup, adalah?	Seruling/Suling
8	Jelaskan apa yang dimaksud dengan Kesenian Sisingaan!	Seni pertunjukan rakyat khas Sunda dan berasal dari wilayah Kabupaten Subang yang menggunakan media tandu yang diangkat oleh 4 orang dan di atasnya ditunggangi 1 orang atau pada umumnya oleh seorananak kecil.
9	Jelaskan apa yang dimaksud Lepeut!	Lepet atau Leupeut adalah sejenis panganan dari beras ketan yang dicampur kacang, dan dimasak dalam santan, kemudian dibungkus daun janur

10	Combro merupakan makanan khas yang terbuat dari?	Singkong
11	Disebut apakah makanan yang terbuat dari ketan atau singkong yang di fermentasi?	Peyeum
12	Apa yang dimaksud dengan Galendo?	Galendo terbuat residu yang dihasilkan dalam proses pembuatan minyak kelapa atau disebut juga sebagai minyak keletik. yang berasal dari daerah Ciamis.
13	Sebutkan Kesenian yang berasal dari Jawa Barat!	Wayang Golek, Sisingaan.
14	Menyanyikan Lagu Bubuy Bulan!	(Menyanyikan Lagu Bubuy Bulan)
15	Angklung dimainkan dengan cara?	Digoyangkan
16	Keragaman suku dan budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk?	Bersatu
17	Terbuat dari apakah alat musik Angklung?	Bambu
18	Terbuat dari apakah alat musik suling?	Bambu
19	Karedok merupakan makanan khas yang berasal dari Papua. (Benar/Salah)	Salah

20	Kujang adalah pakaian adat yang berasal dari Jawa Barat. (Benar/Salah)	Salah
21	Wayang golek merupakan kesenian yang berasal dari Jawa Barat. (Benar/Salah)	Benar
22	Pangsi merupakan pakaian adat wanita yang berasal dari Jawa Barat. (Benar/Salah)	Salah
23	Melestarikan kesenian daerah dapat diusahakan dengan cara?	Mempelajari Budaya daerah
24	Suku Badui merupakan salah satu suku asli yang berasal dari Jawa Barat. (Benar/Salah)	Benar
25	Apa yang dimaksud Bhineka Tunggal Ika?	Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
26	Sebutkan Makna Lagu Bubuy Bulan!	Bubuy Bulan merupakan sebuah lagu yang menggambarkan perasaan seorang Gadis yang sedang jatuh hati dan mengagumi seseorang
27	Disebut apakah makanan khas Jawa Barat yang terbuat dari sayuran dan bumbu kacang?	Karedok
28	Apa yang dimaksud dengan Borondong?	Borondong adalah makanan khas tradisional Sunda, terbuat dari beras ketan atau jagung yang disangon dijadikan pop corn terlebih dahulu. Setelah menjadi pop corn dibersihkan terlebih dahulu

		cangkangnya, kemudian dicampurkan dengan kinca gula merah atau kinca gula pasir dibentuk bulat-bulat atau persegi.
29	Wayang Golek merupakan kesenian yang terbuat dari?	Kayu
30	Wayang Golek terbuat dari Kulit Sapi. (Benar/Salah)	Salah
31	Jelaskan apa yang dimaksud dengan Dawet?	Dawet merupakan minuman khas Jawa yang terbuat dari tepung beras ataupun tepung beras ketan, disajikan dengan es parut serta gula merah cair dan santan. Rasa minuman ini manis dan gurih
32	Terbuat dari apakah makanan Dawet?	Tepung beras ketan.
33	Menyanyikan Lagu Es Lilin.	(Menyanyikan Lagu Es Lilin)
34	Sebutkan contoh perilaku saling mengharagai dalam permainan?	Tidak Curang
35	Tarian Jaipong merupakan tarian daerah yang berasal dari kalimantan barat. (Benar/Salah)	Salah
36	Keanekaragaman Budaya bangsa merupakan kekayaan bangsa. (Benar/Salah)	Benar
37	Borondong merupakan alat musik tradisonal yang	Salah

	terbuat dari kayu. (Benar/Salah)	
38	Sisingaan merupakan kesenian yang hanya dilakukan oleh satu orang saja. (Benar/Salah)	Salah
39	Lepeut merupakan makanan khas yang terbuat dari jagung. (Benar/Salah)	Salah
40	Apa yang dimaksud Toleransi?	Sikap atau Prilaku yang menerima perbedaan pendapat.

#### d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018), mengatakan bahwa dokumentasi yaitu untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumentasi yang digunakan peneliti berupa pengambilan gambar pada saat peneliti melakukan penelitian dalam proses pengembangan media pembelajaran.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi.

**Tabel 3. 6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Keterangan
----	------------	-------------------------	-----------	-------------	------------

1	Kualitas produk media <i>King ludo</i>	Validasi Ahli	Lembar Validasi Ahli Materi	Ahli Materi	Menilai kelayakan produk media <i>King Ludo</i> berdasarkan kualitas isi materi
2	Kualitas produk media <i>King ludo</i>	Validasi Ahli	Lembar Validasi Ahli Media	Ahli Media	Menilai media pembelajaran dari aspek keestetikan tampilan serta kualitas desain dari produk media “ <i>King ludo</i> ”
3	Kualitas produk media <i>King ludo</i>	Validasi Ahli	Lembar Validasi Ahli Praktisi	Ahli Praktisi	Menilai kelayakan media “ <i>King Ludo</i> ” untuk digunakan dilapangan sebagai guna meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun menurut Sugiyono (2016), teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Analisis deskripsi kualitatif

Data yang dianalisis meliputi data hasil wawancara dengan guru, penilaian pedoman pengembangan produk dan data saran validasi produk. Hasil wawancara akan dianalisis untuk mengetahui gambaran kondisi awal proses pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

1) Reduksi data

Data yang diperoleh kemudian direduksi (dipersempit), dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu. Hasil reduksi data ini disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dan terperinci.

2) Penyajian data

Laporan tertulis hasil reduksi data lalu disajikan ke dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, dan lain sejenisnya. Dan bisa disusun kedalam bentuk uraian singkat, bagan, dan lainnya. Fungsinya adalah untuk memudahkan dan memahami temuan dalam penelitian.

3) Penarikan kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dapat berupa hubungan interaktif, hipotesis atau teori.

b) Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi angket dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2014, hlm.134) mengatakan bahwa skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang suatu fenomena. Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk mengukur validasi terhadap media *King ludo* yang dikembangkan dengan melalui penyebaran angket yang dibagikan kepada ahli. Berikut merupakan skala Likert untuk validasi angket:

**Tabel 3. 7 Skala Likert**

Skor	Penilaian
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan menurut Sugiyono (2014, hlm.137) yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase hasil validasi

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

Setelah menghitung dengan menggunakan rumus di atas, selanjutnya akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas media *King ludo* yang dikembangkan. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3. 8 Kategori kualitas Media *King ludo***

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	76% - 100%	Sangat Baik
2.	51% - 75%	Baik
3.	26% - 50%	Cukup Baik
4.	0% - 25%	Kurang Baik