

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian yang akan digunakan untuk menentukan jawaban atas pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan. Selanjutnya bab ini akan membahas tentang jenis penelitian, prosedur penelitian, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian R&D merupakan pekerjaan kreatif dan sistematis yang dilakukan untuk meningkatkan stok pengetahuan termasuk pengetahuan tentang umat manusia, budaya dan masyarakat dan untuk menyusun aplikasi baru dari pengetahuan yang tersedia (Jain, dkk., 2010:7; Mesra, dkk., 2023:3). Selain itu, dalam bidang pendidikan, Widodo (2021:165) mendefinisikan penelitian ini sebagai sebuah kegiatan menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dalam menghadapi kebutuhan atau permasalahan yang membutuhkan pemecahan dalam bidang pendidikan.

Oleh karenanya, penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Board Game* yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Konsep media pembelajaran *Board Game* yang sudah ada, kemudian dikembangkan lagi sesuai dengan kriteria kegiatan penelitian dan pengembangan. Berdasarkan Mesra, dkk. (2023:4) menyebutkan bahwa dalam Manual Frascati

menyebutkan terdapat lima kriteria *Research and Development* (R&D) diantaranya, kebaruan (novelty), memiliki konsep atau ide baru yang obyektif yang meningkatkan pengetahuan yang ada, tidak pasti tentang hasil akhir, direncanakan dan dianggarkan (sistematis), dan mengarah pada hasil yang mungkin dapat direproduksi.

3.2 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* ini yaitu model pengembangan ADDIE. Menurut Shelton, dkk. (dalam Sa'adah & Wahyu, 2022:32) mendefinisikan model pengembangan ADDIE sebagai model pembelajaran yang generic yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka di kelas maupun secara daring. Model ini dinilai lebih rasional dan lebih lengkap, karena dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam pendidikan, termasuk media pembelajaran, karena strukturnya yang umum (Widodo, 2021:176; Winarni, 2018:263; Sa'adah & Wahyu, 2022:32). Model ADDIE merupakan desain instruksional yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang kompleks, dan masalah asli, serta menggunakan sistem dan pendekatan ilmiah untuk memecahkan masalah instruksional dan mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses belajar-mengajar (Mesra, dkk., 2023:41). Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Widodo, 2021:176). Tahapan-tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

3.2.1 Analysis (Analisis)

Analisis adalah tahap awal dalam pengembangan suatu produk. Pada tahap ini dilakukan analisis keperluan pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk (Widodo, 2021:176). Dalam penelitian ini, tahapan ini dilakukan dengan menganalisis masalah yang terjadi di lapangan dan menganalisis muatan Capaian Pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa pada buku pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Kurikulum Merdeka. Sehingga, hasil analisis ini dapat digunakan sebagai acuan dalam tahap pengembangan media pembelajaran.

3.2.2 Design (Desain)

Tahap desain merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut (Widodo, 2021:177). Dalam penelitian ini, tahapan ini dilakukan dengan membuat rancangan pengembangan media pembelajaran untuk mempermudah dalam proses pengembangannya, diantaranya berupa rancangan konten *Board Game* dan pengumpulan bahan media.

1) Konten *Board Game*

Konten *Board Game* merupakan rancangan isi yang diperlukan dalam pembuatan media. Ini berupa rancangan kalimat terkait pembelajaran Bahasa Indonesia materi pemberian pendapat menciptakan sebuah alur permainan di dalam *Board Game*. Selain itu, terdapat pula

gambar atau ilustrasi atau bentuk bentuk, dan segala elemen yang diperlukan untuk membuat *Board Game* menjadi menarik.

2) Bahan media

Bahan media merupakan alat dan bahan yang diperlukan dalam mencetak *Board Game* seperti kertas poster berukuran A3, serta dadu dan pion yang digunakan untuk proses menggunakan *Board Game*. Bahan dan alat ini digunakan untuk mewujudkan media pembelajaran *Board Game* kedalam bentuk tiga dimensi dan membantu proses penggunaan.

Konsep media pembelajaran *Board Game* dalam penelitian ini adalah sebuah media untuk pembelajaran Bahasa Indonesia berbentuk papan yang dimodifikasi menjadi bentuk poster yang disertai desain yang menarik, yang berisi kalimat yang sesuai dengan materi pembelajaran terkait memberikan pendapat untuk keterampilan berbahasa siswa agar siswa termotivasi dan aktif dalam belajar Bahasa Indonesia. Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran *Board Game* ini tentunya berbeda dengan *Board Game* yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Perbedaan ini terletak pada desain, peralatan, materi, dan cara bermainnya. Desain awal media pembelajaran *Board Game* ini akan ditunjukkan pada lampiran 1.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Development atau pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat (Widodo, 2021:177). Dalam penelitian ini, tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *Board*

Game berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Proses pengembangannya meliputi:

- 1) Pembuatan *Board Game* menggunakan dimulai dengan membuka aplikasi desain yang diakses melalui [canva.com](https://www.canva.com)
- 2) Memilih ukuran desain sesuai dengan ukuran kertas poster yang akan digunakan untuk mencetak *Board Game* nantinya, yaitu ukuran A3.
- 3) Memasukkan dan mengatur tata letak judul, tujuan pembelajaran, bentuk, kalimat, dan ilustrasi atau animasi.
- 4) Mengunduh hasil desain yang berkualitas tinggi.
- 5) Mencetak beberapa *Board Game* dengan kertas poster ukuran A3.
- 6) *Board game* yang telah dicetak tersebut kemudian divalidasi oleh pakar ahli sebelum diimplementasikan ke dalam pembelajaran, yaitu oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Ini dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait tingkat kelayakan dari media pembelajaran *Board Game* dan mendapatkan saran jika terdapat komponen yang harus diperbaiki.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba atau mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi nyata, yaitu di kelas (Winarni, 2018:265). Dalam penelitian ini, tahapan ini dilakukan tahap uji coba atau penerapan media pembelajaran *Board Game* yang telah dibuat kepada siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Siswa diberikan tes penilaian hasil belajar sebanyak dua kali dalam satu kali pembelajaran, yaitu *pre-test* dan

post-test untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut (Widodo, 2021:178). Dalam penelitian ini, tahapan ini dilakukan evaluasi seluruh rangkaian proses yang telah dilaksanakan peneliti, serta mengevaluasi media pembelajaran apabila masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki, atau telah layak digunakan.

3.3 Tempat dan Partisipan Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri 49 Banda Aceh yang merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang pendidikan dasar yang terletak di Jl. Moun Cot, Lamjabat, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh.

3.3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pakar ahli, guru kelas, dan siswa. Pakar ahli yang memiliki keahlian terkait pengembangan media pembelajaran dan guru yang memiliki keahlian dalam pendidikan Sekolah Dasar. Sedangkan siswa yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 49 Banda Aceh.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

1) Observasi

Griffee (2012:178) mendefinisikan teknik observasi di dalam kelas sebagai suatu kegiatan yang sistematis, disengaja, dan berprinsip dalam mengamati, mencatat, dan menganalisis hasil pengamatan kita untuk tujuan penelitian. Selain itu, Li, dkk. (2018:327) menjelaskan bahwa teknik observasi berfokus pada mempelajari individu atau sekelompok orang tanpa mengganggu perilaku mereka. Sehingga, dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung di dalam kelas untuk mengumpulkan sumber yang digunakan peneliti sebagai data awal dalam mengembangkan media pembelajaran.

2) Wawancara

Pada penelitian ini dilakukan pula wawancara untuk mengumpulkan data. Menurut Cannel dan Kahn (dalam Cohen, dkk., 2007:351) wawancara adalah percakapan dua orang yang diprakarsai oleh pewawancara untuk tujuan tertentu guna memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian, dan difokuskan olehnya pada konten yang ditentukan oleh tujuan penelitian berupa deskripsi sistematis, prediksi, atau penjelasan. Sehingga, dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang didapat

dari guru kelas sebagai narasumber terkait permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan.

Wawancara yang dilakukan berupa *semi-structured interviews* yang dilakukan dengan menyediakan dan mengajukan beberapa pertanyaan utama, tetapi bebas mengubah urutannya dan mencari informasi lebih lanjut. *Semi-structured interviews* baik digunakan untuk mendapatkan pengetahuan, pandangan, pemahaman, interpretasi, dan pengalaman orang secara lebih dalam (Li, dkk. 2018:343). Selain itu, peneliti juga menggunakan audio-recorder selama berjalannya proses wawancara untuk memudahkan peneliti dalam membuat transkrip hasil wawancara. Kisi-kisi beserta Pertanyaan yang diajukan selama proses wawancara ditunjukkan pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 *Kisi-kisi dan Pertanyaan Wawancara*

No.	Kisi-kisi	Pertanyaan
1.	Latar Belakang Guru	1. Bisakah anda ceritakan sedikit tentang latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar ibu?
		2. Sudah berapa lama anda mengajar?
2.	Keterampilan Siswa	3. Apa saja kesulitan yang paling sering dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
		4. Bagaimana anda mengatasi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, berbicara, atau mendengarkan?
3.	Sumber Daya dan Fasilitas	5. Apakah Anda merasa fasilitas dan sumber daya yang tersedia (buku, alat peraga, teknologi) sudah memadai?
		6. Apa saja sumber daya tambahan yang Anda butuhkan untuk meningkatkan pembelajaran?
4.	Metode Mengajar	7. Metode pengajaran apa yang paling efektif menurut Anda dalam mengajar Bahasa Indonesia?

		8. Apakah Anda menghadapi kendala dalam menerapkan metode pengajaran tertentu? Jika ya, bisa Anda jelaskan?
5.	Evaluasi dan Penilaian	9. Bagaimana cara Anda menilai keterampilan berbahasa siswa?
		10. Apakah ada tantangan dalam proses evaluasi dan penilaian? Bagaimana Anda mengatasinya?
6.	Kondisi Kelas	11. Bagaimana Anda mengelola kelas yang terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam?
		12. Apakah ada masalah disiplin yang sering muncul? Bagaimana Anda mengatasinya?
7.	Masalah Spesifik	13. Apa masalah terbesar yang Anda hadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
		14. Bagaimana dampak masalah tersebut terhadap hasil belajar siswa?

3) Angket

Griffee (2012:137) menjelaskan bahwa angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang tepat digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat seseorang atau beberapa orang terkait isu-isu tertentu. Selain itu, Cohen, dkk. (2007:318) menjelaskan bahwa proses operasional angket ini dimulai dengan mengambil tujuan umum atau serangkaian tujuan yang kemudian diubah menjadi bidang konkrit sehingga didapatkan data aktual terkait tujuan tersebut. Sehingga, angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur validasi media pembelajaran *Board Game* menurut pakar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ini dilakukan untuk menilai secara rasional (berdasarkan pemikiran rasional, bukan fakta lapangan) apakah rancangan produk akan lebih praktis digunakan dari media pembelajaran sebelumnya. Angket yang digunakan berupa angket terstruktur

yang berisi pertanyaan beserta alternatif jawaban dengan skala 1-5 (berdasarkan skala Likert).

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *Board Game* yaitu lembar observasi, lembar angket penilaian kelayakan media pembelajaran, dan lembar penilaian keterampilan berbahasa siswa.

3.5.1 Lembar Observasi

Penelitian menggunakan lembar observasi dengan teknik *In-class observation notes* selama proses observasi. *In-class observation notes* merupakan jenis dokumentasi tertulis yang dibuat oleh orang lain (peneliti) yang mengamati selain guru ketika kelas sedang berlangsung (Griffee, 2012:185). Ini digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mencatat segala kebutuhan peneliti sebagai data awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Lembar observasi ini akan ditunjukkan pada lampiran 2.

3.5.2 Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Lembar angket ini diberikan kepada pakar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengukur secara menyeluruh dari berbagai pandangan sehingga didapatkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Angket pakar ahli materi

Angket ini bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran *Board Game* oleh pakar ahli materi. Ini penting dilakukan untuk

mendapatkan masukan terkait ketepatan materi oleh pakar ahli materi sebelum media pembelajaran di ujicobakan kepada siswa (Kristanto, 2016:116). Dalam menyusun angket ini, peneliti mengadopsi kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran menurut Walker dan Hess (dalam Kristanto, 2016:120). Kisi-kisi angket tersebut diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.3 *Kisi-kisi Respon Pakar Ahli Materi*

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	Kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas 4 SD	1,2
2	Keakuratan materi	Ketepatan materi bahasa yang disajikan dalam <i>Board Game</i>	3,4
3	Pengembangan keterampilan berbahasa	Kemampuan media dalam mengasah keterampilan berbicara	5,6
4	Keterpahaman materi	Kejelasan dan keterpahaman materi bagi siswa kelas 4 SD	7,8
5	Keterlibatan dan ketertarikan siswa	Kemampuan <i>Board Game</i> dalam menarik minat siswa terhadap pelajaran bahasa	9,10
6	Potensi pembelajaran interaktif	Kemampuan media mendorong interaksi siswa dalam pembelajaran bahasa	11,12

2) Angket pakar ahli media

Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *Board Game* dari aspek kelayakan menurut pakar ahli media. Ini berguna untuk memvalidasi media pembelajaran dan mendapatkan masukan dan saran sehingga dapat dilakukan revisi untuk meminimalisir

kelamahan media yang dikembangkan (Kristanto, 2016:116). Dalam menyusun angket ini, peneliti mengadopsi kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran menurut Walker dan Hess (dalam Kristanto, 2016:120). Kisi-kisi angket tersebut diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.4 *Kisi-kisi Respon Pakar Ahli Media*

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1	Desain visual media	Tampilan visual menarik, warna, dan tata letak yang sesuai	1,2
2	Kesesuaian media dengan usia	Kesesuaian desain dan elemen dengan usia siswa kelas 4 SD	3,4
3	Kepraktisan media	Kemudahan dalam penggunaan media oleh guru dan siswa	5,6
4	Keterlibatan siswa	Kemampuan media untuk menarik minat dan partisipasi aktif siswa	7,8
5	Daya dukung dalam belajar	Media mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara interaktif	9,10
6	Keamanan dan ketahanan	Keamanan dan ketahanan fisik komponen <i>Board Game</i>	11,12

3) Angket pakar ahli bahasa

Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *Board Game* dari aspek kelayakan menurut pakar ahli bahasa. Dalam menyusun angket ini, peneliti mengadopsi kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran menurut Walker dan Hess (dalam Kristanto, 2016:120).

Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Pakar Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	Kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas 4 SD (Fase B)	1,2
2	Kejelasan Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa	3,4
3	Pengembangan Kosa Kata	Kemampuan media dalam memperkaya kosa kata Bahasa Indonesia	5,6
4	Pengembangan Keterampilan	Kemampuan media dalam melatih keterampilan berbicara siswa	7,8
5	Kesesuaian soal dan instruksi	Soal dan instruksi sesuai dengan tingkat pemahaman bahasa siswa	9,10
6	Daya Tarik Pembelajaran Bahasa	Kemampuan media menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa	11,12

3.5.3 Lembar Penilaian Keterampilan Berbahasa Siswa

Lembar penilaian keterampilan berbahasa siswa digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Lembar ini berisikan rubrik penilaian dan denah tempat duduk siswa sesuai kelompoknya masing-masing disertai nama-nama siswa. Penilaian dilakukan sebanyak dua kali, yakni *pre-test* atau sebelum menggunakan media pembelajaran *Board Game* dan *post-test* atau sesudah menggunakan media pembelajaran *Board Game*. Selama proses penelitian, peneliti menggunakan lembar ini sebagai acuan dalam memberikan penilaian terhadap masing-masing siswa selama proses *pre-test* dan *post-test*.

Rubrik penilaian keterampilan berbahasa dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 3.6. berikut.

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek yang dinilai	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kejelasan pendapat	Pendapat disampaikan dengan sangat jelas, terstruktur, dan mudah dipahami.	Pendapat disampaikan cukup jelas, sebagian besar terstruktur.	Pendapat disampaikan kurang jelas, dengan struktur yang kurang teratur.	Pendapat sulit dipahami, tidak terstruktur.
Relevansi pendapat	Pendapat sangat relevan dan sesuai dengan topik yang dibahas.	Pendapat relevan dan sesuai dengan topik yang dibahas.	Pendapat kurang relevan atau sebagian tidak sesuai dengan topik.	Pendapat tidak relevan dan tidak sesuai dengan topik.
Keberanian dan Percaya Diri	Sangat percaya diri, berbicara lancar tanpa keraguan.	Cukup percaya diri, berbicara dengan sedikit keraguan.	Kadang terlihat ragu atau malu dalam menyampaikan pendapat.	Sangat ragu, malu, atau tidak mau berbicara.
Penggunaan Bahasa	Menggunakan kosakata yang tepat dan kalimat lengkap, tanpa kesalahan.	Menggunakan kosakata yang cukup tepat, dengan sedikit kesalahan.	Kosakata terbatas, sering salah dalam menyusun kalimat.	Banyak kesalahan dalam kosakata dan kalimat, sulit dimengerti.
Intonasi dan Pelafalan	Intonasi sangat baik, pelafalan jelas dan mudah dipahami.	Intonasi cukup baik, pelafalan jelas dengan sedikit kesalahan.	Intonasi kurang baik, pelafalan kadang sulit dipahami.	Intonasi tidak tepat, pelafalan sulit dimengerti.
Partisipasi dan Antusiasme	Sangat aktif, menunjukkan antusiasme tinggi dalam memberikan pendapat.	Aktif, cukup antusias dalam memberikan pendapat.	Kurang aktif dan antusias, kadang pasif.	Tidak aktif, pasif, dan tidak antusias.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada dasarnya ditentukan oleh instrument penelitian yang digunakan untuk memproses data menjadi informasi (Priadana & Sunarsi, 2021:201). Dalam hal ini, instrument yang digunakan peneliti observasi dan wawancara yang dianalisis secara kualitatif, sedangkan angket berupa lembar respon guru dan tes berupa lembar penilaian keterampilan berbahasa siswa merupakan data kuantitatif.

3.6.1 Analisis Validasi Media Pembelajaran

Dalam mengolah data hasil angket respon pakar ahli materi, ahli media, dan guru kelas, digunakan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk menganalisis dan menafsirkan atau menggambarkan atau merangkum pengamatan (Ary, dkk., 2010:141). Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan bentuk pernyataan positif, yang artinya skor tertinggi diberikan pada kategori “Sangat Layak”. Sugiyono (dalam Priadana & Sunarsi, 2021:179) mendefinisikan skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena sosial. Selain itu, skala Likert termasuk ke dalam jenis rating skala (*rating scale*) yang menunjukkan diferensiasi respons ke dalam lima poin skala dengan interval yang sama (Ary, dkk., 2010:209). Dalam hal ini, kategori diberikan pada tiap indikator kelayakan media pembelajaran *Board Game* dengan ketentuan yang ditunjukkan pada tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Berdasarkan Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup I	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

- 1) Kategori “Sangat Setuju” diberikan jika indikator dalam media pembelajar *Board Game* sudah memenuhi kriteria kelayakan pada angket penilaian, layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan masih bisa diperbaharui untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *Board Game*.
- 2) Kategori “Setuju” diberikan jika indikator dalam media pembelajaran *Board Game* sudah memenuhi kriteria kelayakan pada angket penilaian namun perlu adanya perbaikan agar penggunaan media pembelajaran *Board Game* dapat berjalan optimal.
- 3) Kategori “Cukup Setuju” diberikan jika indikator dalam media pembelajaran *Board Game* sudah memenuhi kriteria kelayakan pada butir penilaian namun masih ada banyak perbaikan.
- 4) Kategori “Kurang Setuju” diberikan jika indikator dalam media pembelajaran *Board Game* belum memenuhi kriteria kelayakan pada butir penilaian dan perlu adanya perbaikan.
- 5) Kategori “Tidak Setuju” diberikan jika indikator dalam media pembelajaran *Board Game* tidak memenuhi kriteria kelayakan pada butir

penilaian sehingga perlu adanya perubahan maupun perbaikan agar bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah data telah terkumpulkan, dilakukan penghitungan rata-rata keseluruhan dengan rumus berikut (Sudarman, 2015:61).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah Subjek

\bar{x} = Nilai rata-rata

Selain itu, data dari tiap-tiap sub variabel tersebut juga dihitung dengan rumus persentase berikut.

$$P(s) = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P(s)$ = Persentase sub variabel

F = Frekuensi data

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian, setelah ditemukan nilai rata-rata dan persentase tersebut, data diinterpretasikan dengan mencocokkan hasil rata-rata tersebut dengan skor kategori kelayakan yang dihasilkan melalui rumus rentang skor untuk mengetahui tingkat kelayakan berdasarkan hasil validasi dari para validator. Rumusnya adalah sebagai berikut (Widyawati, 2021).

$$RS = \frac{A - B}{k}$$

Keterangan:

RS : Rentang Skor

A : Skor tertinggi

B : Skor terendah

k : Jumlah kategori

Jumlah kategori dalam penilaian pada angket berdasarkan skala Likert yaitu sebanyak 5 butir. Skor tertinggi yang bisa dicapai yaitu 5 dan skor terendah yaitu 1. Sehingga, panjang kelas interval berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut adalah sebagai berikut.

$$RS = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Tabel 3.8 *Skor Kategori Kelayakan*

Rentang Skor	Persentase	Tingkat Validitas	Kategori
4,20 – 5,00	84 – 100 %	Sangat Valid	Sangat Layak
3,40 – 4,19	68 – 83,8 %	Valid	Layak
2,60 – 3,39	52 – 67,8 %	Cukup Valid	Cukup Layak
1,80 – 2,59	36 – 51,8%	Kurang Valid	Kurang Layak
1,00 – 1,79	20 – 35,8 %	Sangat Tidak Valid	Tidak Layak

3.6.2 Analisis Peningkatan Keterampilan Berbahasa

Dalam menganalisis data hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh, peneliti menggunakan analisis *paired sample t-test* atau uji-t berpasangan. Uji ini dilakukan untuk menguji dua data sampel dari satu objek penelitian yang sama, tetapi mendapatkan dua perlakuan yang berbeda. Rumus *Paired Sample T-test* adalah sebagai berikut.

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel

Berikut adalah interpretasi data hasil *Paired Sample T-test*.

- Apabila $t_{hit} > t_{tab}$, maka berbeda secara signifikansi (H_0 ditolak, H_1 diterima)
- Apabila $t_{hit} < t_{tab}$, maka berbeda secara signifikansi (H_0 diterima, H_1 ditolak)

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan keterampilan berbahasa yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Board Game*.

H_1 : Terdapat peningkatan keterampilan berbahasa yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Board Game*.