

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif, di mana landasan teori digunakan sebagai acuan untuk mengumpulkan data lapangan berbentuk numerik atau angka. Guna mendukung pengembangan media dalam penelitian ini, metode Research and Development (R&D) dipilih sebagai model yang paling relevan. Berdasarkan pandangan *Borg* dan *Gall*, penelitian dan pengembangan berfungsi sebagai mekanisme untuk mendesain sekaligus memvalidasi produk-produk di bidang pendidikan. Proses ini utamanya bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru yang kemudian diimplementasikan dalam menghasilkan produk yang berdaya guna secara efektif.⁶⁹ Pandangan *Borg* dan *Gall* tersebut sejalan dengan definisi menurut Sugiyono, yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan atau memperbaiki suatu produk. Proses ini dilakukan melalui serangkaian pengujian guna memastikan tingkat efektivitas produk yang dikembangkan.⁷⁰

Metode Research and Development (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk baru sekaligus menguji tingkat efektivitasnya dalam penggunaan nyata.⁷¹ Berdasarkan uraian tersebut,

⁶⁹ Gingga Prananda dkk., "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1," *Jurnal Dharma PGSD* 1, no. 1 (2021): 38–45, <https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/104>.

⁷⁰ Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2016): 19–32, [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung Alfabeta, 2021).

peneliti menyimpulkan bahwa metode *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan suatu produk pendidikan. Dalam penelitian ini, Pengembangan yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran *Board Game Wise Move* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri pada materi Pancasila Dalam Diriku.

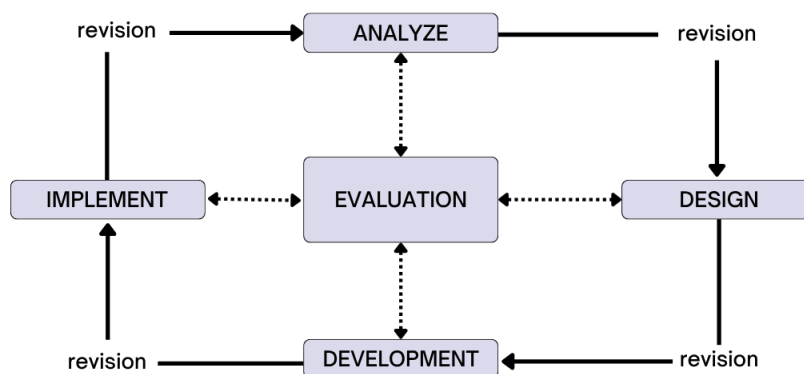
B. Model Penelitian dan Pengembangan

Studi dan pengembangan multimedia interaktif memerlukan sejumlah tahapan yang harus dilaksanakan secara sistematis. Dengan demikian, penetapan model pengembangan menjadi hal yang esensial bagi peneliti sebagai landasan dalam mewujudkan produk multimedia interaktif. Model penelitian dan pengembangan tersebut berfungsi untuk menilai serta memperbaiki setiap tahap yang dilakukan, guna memastikan bahwa multimedia interaktif yang dihasilkan memiliki kelayakan dan kualitas yang baik. Dengan demikian, seluruh tahapan pengembangan multimedia pembelajaran didasarkan pada model penelitian dan pengembangan yang dipilih.

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) diterapkan dalam penelitian ini. Keputusan memilih model tersebut didasari oleh karakteristik jalurnya yang sistematis dan sederhana, namun tetap dinilai efektif dalam memandu proses pengembangan. Model ADDIE dikembangkan oleh dua tokoh berpengaruh, yaitu *Reiser* dan *Molenda*. Keduanya memiliki perbedaan dalam merumuskan model tersebut. *Reiser* mendeskripsikan komponen *ADDIE* menggunakan kata kerja (*verb*),

sedangkan *Molenda* merumuskannya dengan menggunakan kata benda (*noun*).⁷² Setiap proses dalam model *ADDIE* saling berhubungan dan memengaruhi satu sama lain. Dengan demikian, agar dapat menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan optimal, penerapan model *ADDIE* perlu dilakukan secara berurutan dan menyeluruh pada setiap tahapannya.⁷³ Rincian mengenai struktur dan tahapan-tahapan model pengembangan *ADDIE* digambarkan secara sistematis pada bagan berikut:

Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan *ADDIE* Menurut *Branch*⁷⁴



Seluruh siklus model *ADDIE* akan diimplementasikan secara sistematis dari tahap awal hingga akhir guna memandu proses perancangan dan produksi media pembelajaran *Board Game Wise Move*. Setiap fase dalam model tersebut dieksekusi secara saksama demi mewujudkan produk akhir yang valid dan layak. Media pembelajaran ini nantinya diimplementasikan pada mata

⁷² Ina Magdalena dkk., “Model-Model Desain Pembelajaran,” *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 3, no. 4 (2024): 61–70, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i4.2159>.

⁷³ Rayanto dkk., *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020), https://books.google.com/books/about/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN.html?hl=id&id=pJHcDwAAQBAJ&utm_source.

⁷⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

pelajaran Pendidikan Pancasila, secara khusus untuk materi "Pancasila dalam Diriku" bagi peserta didik kelas IV di MIN 1 Kota Kediri.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan *ADDIE*, berikut adalah penjelasan secara rinci yang akan dilakukan oleh peneliti:

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah awal dalam prosedur ini difokuskan pada identifikasi masalah melalui penghimpunan aneka data serta informasi yang relevan. Langkah tersebut memegang peranan krusial dalam mendukung keberhasilan metodologi Research and Development (R&D) media pembelajaran interaktif. Pelaksanaannya diwujudkan melalui kajian yang komprehensif terhadap sejumlah instrumen berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi saran, menemukan kesenjangan antara kondisi ideal dengan keadaan sebenarnya, serta menentukan langkah yang perlu diambil.⁷⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV melalui kegiatan observasi dan wawancara.

⁷⁵ Briggs Leslie J., *Instructional Design: Principles and Applications*, Illustrated edition (Educational Technology Publications, 1991), https://books.google.com/books/about/Instructional_Design.html?id=aOcWFqPw4JQC&utm_source.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan proses untuk mengenali kebutuhan, kemampuan, serta ciri khas peserta didik guna menentukan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku, tujuan pembelajaran, serta materi yang sesuai.⁷⁶ Dalam penelitian ini, analisis tersebut dilakukan melalui observasi terhadap siswa kelas IV di MIN 1 Kota Kediri.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional serta memastikan kesesuaian antara proses pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku.⁷⁷ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis kurikulum guna memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap kedua penelitian dan pengembangan ini, setelah menentukan jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti mulai merancang media *Board Game Wise Move* sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka. Desain media disesuaikan dengan materi Pancasila dalam Diriku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV semester II, dengan tampilan yang menarik melalui penggunaan elemen visual

⁷⁶ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): 116–52, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

⁷⁷ Syamsul Bahri, "Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya," *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 11, no. 1 (2011): hal 17, <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>.

seperti gambar, teks, dan komponen permainan yang interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Rancangan desain terlampir

3. *Development* (Pengembangan)

Memasuki fase ini, peneliti merealisasikan rancangan yang telah disusun sebelumnya ke dalam wujud fisik media pembelajaran *Board Game Wise Move*. Proses pengembangan meliputi pembuatan desain permainan, penyusunan komponen seperti papan, kartu, dan pion, serta memastikan seluruh elemen permainan dapat berfungsi dengan baik. Produk yang telah diproduksi tersebut selanjutnya menempuh proses uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Langkah ini krusial untuk mengukur tingkat kelayakan instrumen sekaligus menjangkir saran perbaikan secara komprehensif sebelum media diujicobakan kepada peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pasca proses validasi dan perbaikan produk selesai, peneliti melangkah ke tahap implementasi dengan melibatkan 25 peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri sebagai subjek penelitian. Data penelitian dihimpun melalui perbandingan hasil *pre-test* (pra-uji coba) sebelum pemanfaatan media *Board Game Wise Move* dan *post-test* (pasca-uji coba) setelah penerapannya. Agenda ini bertujuan untuk mengukur potensi media yang dikembangkan dalam mengoptimalkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi "Pancasila dalam Diriku".

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam proses pengembangan media pembelajaran *Board Game Wise Move* tidak hanya dilakukan pada tahap akhir, tetapi dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi dilakukan sejak tahap analisis, perancangan (desain), pengembangan, hingga implementasi di lapangan. Meskipun demikian, pada tahap akhir pengembangan peneliti tetap melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap seluruh tahapan yang telah dilalui. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.

D. Validasi Produk

Pada penelitian ini, peneliti melakukan proses uji validitas yang mencakup dua aspek utama, yaitu validasi produk pengembangan oleh para pakar serta validasi terhadap instrumen angket minat belajar. Rincian mengenai prosedur pelaksanaan validasi tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Desain Validasi

Rancangan validasi dalam penelitian pengembangan ini diarahkan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Board Game Wise Move* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV semester II. Proses evaluasi ini dihimpun melalui instrumen angket yang didistribusikan kepada jajaran pakar, meliputi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta ahli instrumen angket minat belajar *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari

rangkaian validasi ini adalah untuk memperoleh penilaian dan masukan yang dapat menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga hasilnya dapat dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

2. Subjek Validasi

Ruang lingkup validator dalam penelitian ini mencakup pakar materi, pakar media, pakar pembelajaran, serta pakar instrumen angket minat belajar. Pengujian pada tiap domain dilakukan oleh ahli yang linier dengan kompetensinya masing-masing, guna menjamin orisinalitas, validitas, serta akuntabilitas data yang dihimpun. Adapun jajaran validator yang berkontribusi dalam penelitian ini meliputi: (1) Nuning Sri Irawati, M.Pd. sebagai ahli materi, (2) Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd. sebagai ahli media, (3) Nuning Sri Irawati, M.Pd. sebagai ahli pembelajaran/guru kelas IV, dan (4) Ayu Ridho Saraswati, M.Pd. sebagai ahli angket minat belajar. Adapun kriteria yang digunakan sebagai acuan dalam pemilihan para ahli tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Validator materi merupakan pakar yang memiliki kompetensi khusus di bidang Pendidikan Pancasila pada jenjang SD/MI. Peran utama dari validator ini adalah mengevaluasi tingkat keselarasan, akurasi, serta kedalaman substansi materi yang diintegrasikan ke dalam media Board Game Wise Move agar sejalan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang berlaku.

Kualifikasi yang dipersyaratkan bagi ahli materi adalah berpendidikan minimal Magister (S2) pada rumpun Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, atau Pendidikan Dasar, yang disertai pengalaman mengajar di tingkat SD/MI. Di samping itu, validator wajib menguasai esensi nilai-nilai Pancasila, historisitas perumusannya, serta pengaplikasiannya dalam keseharian demi menjamin bahwa konten dalam media bersifat akurat, relevan, dan selaras dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV.

b. Ahli Media

Validator media merupakan pakar yang memiliki kompetensi khusus di bidang perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Peran utama dari validator ini adalah mengevaluasi aspek estetika visual, tata letak (layout), tipografi, kejelasan komponen permainan, serta daya tarik media Board Game Wise Move sebagai instrumen pendukung pembelajaran.

Kualifikasi yang dipersyaratkan bagi ahli media adalah berlatar belakang pendidikan di bidang Teknologi Pendidikan, Desain Pembelajaran, atau rumpun keilmuan lain yang relevan, disertai rekam jejak dalam memproduksi media cetak maupun permainan edukatif. Di samping itu, validator wajib menguasai prinsip-prinsip desain instruksional, termasuk di antaranya komposisi warna, tipografi, tingkat keterbacaan, serta estetika visual yang selaras dengan karakteristik perkembangan siswa SD/MI.

c. Ahli Pembelajaran

Validator pembelajaran merupakan praktisi atau pakar yang memiliki kompetensi mendalam dalam aspek perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi instruksional di jenjang SD/MI. Peran utama dari validator ini adalah menguji keselarasan media dengan strategi pembelajaran, kepraktisan implementasinya di ruang kelas, serta efektivitas produk dalam mendorong keterlibatan dan minat belajar peserta didik.

Kualifikasi yang dipersyaratkan bagi ahli pembelajaran adalah memiliki latar belakang pendidikan di bidang Pendidikan Dasar atau jam terbang mengajar yang mumpuni di jenjang SD/MI. Di samping itu, validator wajib menguasai karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV serta esensi pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual yang selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

d. Ahli Instrumen Angket Minat Belajar

Validator instrumen angket minat belajar merupakan pakar yang memiliki kompetensi spesifik dalam penyusunan dan pengembangan alat evaluasi pembelajaran, khususnya instrumen non-tes. Peran utama dari validator ini adalah menguji kelayakan butir-butir pernyataan berdasarkan aspek konstruksi teoritis, keselarasan dengan indikator variabel, serta kejelasan linguistik guna menjamin instrumen memiliki validitas isi (*content validity*) yang memadai.

Kualifikasi yang dipersyaratkan bagi validator instrumen adalah berlatar belakang pendidikan di bidang Evaluasi Pendidikan,

Teknologi Pendidikan, atau Pendidikan Dasar, yang ditunjang oleh pengalaman dalam analisis alat ukur. Kompetensi tersebut mencakup pengujian validitas, reliabilitas, serta kecermatan indikator pengukuran. Di samping itu, validator wajib memahami karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar guna memastikan setiap butir pernyataan selaras dengan tingkat kognitif dan kebahasaan peserta didik jenjang SD/MI.

3. Jenis Data Validasi

Data yang dihimpun melalui rangkaian proses validasi dalam penelitian ini mengombinasikan dua bentuk data, yakni data kualitatif dan data kuantitatif.

4. Instrumen Pengumpulan Data Validasi

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket yang terbagi menjadi dua jenis. Pertama, angket validasi yang diberikan kepada para validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli angket minat belajar, untuk memperoleh data kuantitatif berupa penilaian kelayakan produk dan instrumen, serta data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan. Kedua, angket minat belajar yang diberikan kepada 25 peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri untuk mengukur minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game Wise Move*. Angket merupakan alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang diajukan kepada responden untuk

mendapatkan jawaban,⁷⁸ sehingga penggunaannya sangat sesuai untuk menggali penilaian para validator terhadap produk yang dikembangkan maupun untuk mengukur minat belajar peserta didik. Data kualitatif yang diperoleh melalui komentar dan saran dari para validator dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Adapun kisi-kisi angket yang digunakan dalam proses validasi pada penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Soal
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	Kelengkapan materi	1	1,2,3,4
		Keluasan materi	1	
		Akurasi materi	1	
		Keruntutan konsep	1	
2.	Penyajian materi dalam media	Ketepatan integrasi materi dalam <i>Board game</i> dengan CP dan TP.	1	5,6,7,8
		Keterkaitan isi <i>Board game</i> dengan materi Pancasila dalam Diriku	1	
		Keefektifan penyajian materi dalam mendukung pemahaman siswa	1	
		Sistematika penyajian materi logis dan mudah dipahami	1	
3.	Pengembangan karakter dan minat belajar	Kemampuan media dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa	1	9,10
		Relevansi materi dengan penguatan karakter nilai-nilai Pancasila	1	

⁷⁸ Amar Sani dan Ikrar Putra Setiawan, "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa," *YUME: Journal of Management* Volume 3, no. Issue 3 (2020): hlm 89, <https://doi.org/DOI:%2010.2568/yum.v3i3.778>.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Soal
1.	Kesesuaian tampilan media	Kesesuaian warna dan desain <i>Board game</i> dengan karakteristik peserta didik	1	1,2,3,4
		Kesesuaian tata letak elemen permainan (papan, kartu, pion, dll.)	1	
		Kesesuaian desain visual media dengan tema pembelajaran.	1	
		Kesesuaian ukuran dan bentuk komponen permainan agar mudah digunakan	1	
2.	Ketepatan desain dan fungsi media	Ketepatan pemilihan bahan media (kualitas cetak, daya tahan, keamanan penggunaan)	1	5,6
		Kejelasan tampilan aturan dan alur permainan secara visual.	1	
3.	Keterbacaan dan kepraktisan	Kelengkapan panduan penggunaan <i>Board game</i>	1	7,8,9,10
		Kejelasan instruksi permainan	1	
		Kemudahan dalam memahami cara bermain	1	
		Daya tarik visual media dalam meningkatkan minat belajar siswa	1	

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Soal
1.	Perencanaan Pembelajaran	Kejelasan CP dan TP dalam penggunaan <i>Board game</i>	1	1
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan aktivitas permainan	1	2
		Keterpaduan <i>Board game</i> dengan strategi pembelajaran di kelas	1	3
2.	Keterlaksanaan Pembelajaran	Kejelasan aturan dan langkah penggunaan media	1	4
		Kemudahan guru dalam mengimplementasikan media	1	5
		Kesesuaian durasi permainan dengan alokasi waktu pembelajaran	1	6
3.	Dampak Pedagogis	Kemampuan media meningkatkan partisipasi aktif siswa	1	7
		Kemampuan media menumbuhkan motivasi belajar	1	8
		Media mendukung pembelajaran bermakna	1	9

		Media membantu siswa memahami materi secara kontekstual	1	10
--	--	---	---	----

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Ahli Angket Minat Belajar

No	Indikator Minat Belajar	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Soal
1.	Perasaan Senang	Kejelasan butir yang mengukur kesenangan belajar	2	1-2
2.	Ketertarikan	Ketepatan butir mengukur rasa ingin tahu	2	3-4
3.	Perhatian	Kesesuaian butir untuk mengukur fokus siswa	2	5-6
4.	Keterlibatan Aktif	Akurasi butir dalam mengukur keaktifan	2	7-8
5.	Dorongan Internal	Kejelasan butir untuk mengukur motivasi intrinsik	2	9-10

5. Revisi Produk

Memasuki fase ini, peneliti melakukan perbaikan produk dengan mengacu pada hasil validasi desain yang telah dipaparkan oleh jajaran pakar. Evaluasi mengenai kelemahan serta ketidaksesuaian pada media pembelajaran *Board Game Wise Move* yang diperoleh dari tahap validasi tersebut ditindaklanjuti dengan merevisi seluruh komponen produk sesuai kritik dan saran dari ahli materi serta ahli desain. Langkah ini ditempuh guna menjamin bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, baik dari segi substansi isi maupun estetika visual, sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

E. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk ini bertujuan untuk menguji tingkat efektivitas, kualitas, serta relevansi media pembelajaran yang dikembangkan terhadap kebutuhan nyata peserta didik. Tahap pengujian juga menjadi bagian penting yang harus dilakukan dalam penelitian berbasis model pengembangan.

Adapun penjelasan mengenai uji coba produk *Board Game Wise Move* yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dalam penelitian ini menerapkan pendekatan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode eksperimen ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan instrumen pengukuran sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemanfaatan media pembelajaran *Board Game Wise Move*. Pemilihan desain ini ditujukan untuk mengukur dinamika atau perubahan minat belajar siswa yang distimulasi oleh penerapan media tersebut. Adapun visualisasi dari rancangan desain uji coba ini dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*⁷⁹

<i>Pra uji coba</i>	<i>Treatment</i>	<i>Pasca uji coba</i>
0 ₁	X	0 ₂

Keterangan:

- 0₁ : Angket awal (*pretest*) sebelum menggunakan *Board Game Wise Move*
- X : Subjek perlakuan menggunakan *Board Game Wise Move*
- 0₂ : Angket akhir (*posttest*) setelah menggunakan *Board Game Wise Move*

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cetakan ke-21 (Alfabeta, 2015), https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf?utm_source.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Kediri yang berjumlah 25 anak. Seluruh subjek tersebut merupakan siswa yang tengah menempuh mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada semester II, khususnya pada cakupan materi "Pancasila dalam Diriku". Agenda pengujian diterapkan dalam satu fase tunggal, yaitu uji coba skala luas (*field trial*) yang mengikutsertakan seluruh siswa kelas IV, guna mengukur efektivitas media dalam mendongkrak minat belajar mereka.

3. Jenia Data Uji Coba

Data yang dihimpun dalam penelitian ini mengombinasikan dua rumpun data, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dijaring melalui lembar observasi yang dilakukan peneliti secara langsung terhadap jalannya proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MIN 1 Kota Kediri, khususnya pada materi "Pancasila dalam Diriku". Sementara itu, data kuantitatif bersumber dari skor angket *pre-test* (pra-uji coba) dan *post-test* (pasca-uji coba) yang didistribusikan kepada peserta didik guna mengukur eskalasi minat belajar mereka setelah mengimplementasikan media *Board Game Wise Move*.

4. Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data uji coba dapat diperoleh melalui hasil observasi, penyebaran angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi bertindak sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang diaplikasikan melalui pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap dinamika proses pembelajaran di dalam kelas.⁸⁰ Dalam penelitian ini, observasi dilengkapi dengan lembar observasi dan angket yang disusun dengan mempertimbangkan indikator minat belajar siswa. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, serta penggunaan media *Board Game Wise Move* selama kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi "Pancasila dalam Diriku" di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.

b. Angket

Angket merupakan instrumen non-tes yang memuat serangkaian butir pernyataan terstruktur guna mengukur domain afektif peserta didik, seperti sikap, persepsi, maupun minat terhadap suatu objek atau aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan pada tahap pengumpulan data uji coba produk berupa angket minat belajar dalam bentuk skala Likert dengan rentang skor 1–4 yang berfokus pada materi "Pancasila dalam Diriku." Angket ini diberikan dalam dua tahap, yaitu sebelum penggunaan media *Board Game Wise Move* (pra uji coba) dan

⁸⁰ Mhd Panerangan Hasibuan dkk., "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi," *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 8–15, <https://doi.org/10.55537/gabdimas.v1i1.582>.

sesudah penggunaan media *Board Game Wise Move* (pasca uji coba).

Pendistribusian angket ini ditujukan untuk mengidentifikasi dinamika minat belajar peserta didik, baik pada fase sebelum (*pre-test*) maupun sesudah (*post-test*) pemanfaatan media *Board Game Wise Move*. Skor yang diperoleh dari instrumen tersebut selanjutnya diolah sebagai data kuantitatif dalam rangka mengevaluasi efektivitas media terhadap peningkatan minat belajar siswa. Adapun cetak biru (*blue-print*) atau kisi-kisi instrumen angket minat belajar untuk tahap pra-uji coba dan pasca-uji coba dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Pra Uji Coba

No	Indikator Minat Belajar	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Rasa Senang dalam Belajar	Siswa merasa senang mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila	1	1
		Siswa menikmati kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas	1	2
2.	Ketertarikan terhadap Pembelajaran	Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap materi Pendidikan Pancasila	1	3
		Siswa merasa pelajaran Pendidikan Pancasila menarik dan tidak membosankan	1	4
3.	Perhatian dalam Pembelajaran	Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru saat pelajaran berlangsung	1	5
		Siswa memperhatikan dengan baik ketika guru	1	6

No	Indikator Minat Belajar	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
		menjelaskan atau memberi contoh		
4.	Keterlibatan Aktif	Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dalam pembelajaran	1	7
		Siswa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru	1	8
5.	Dorongan dari Dalam Diri (Motivasi Intrinsik)	Siswa ingin belajar Pendidikan Pancasila tanpa harus disuruh	1	9
		Siswa berusaha menyelesaikan tugas-tugas Pendidikan Pancasila dengan sungguh-sungguh	1	10

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Pasca Uji

Coba

No	Indikator Minat Belajar	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Rasa Senang dalam Belajar	Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran	1	1
		Siswa menikmati kegiatan pembelajaran menggunakan <i>Board game</i>	1	2
2.	Ketertarikan terhadap Pembelajaran	Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap materi	1	3
		Siswa merasa pembelajaran menarik dan tidak membosankan	1	4
3.	Perhatian dalam Pembelajaran	Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru	1	5
		Siswa memberi perhatian pada aktivitas permainan	1	6
4.	Keterlibatan Aktif	Siswa aktif menjawab, bertanya, atau berdiskusi	1	7

No	Indikator Minat Belajar	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
		Siswa antusias mengikuti instruksi permainan	1	8
5.	Dorongan dari Dalam Diri (Motivasi Intrinsik)	Siswa ingin belajar tanpa paksaan	1	9
		Siswa terdorong menyelesaikan tugas permainan dan pembelajaran	1	10

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berfungsi sebagai bukti fisik maupun visual dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan.⁸¹ Dokumentasi dapat berupa catatan, foto, kutipan, maupun data pendukung lainnya yang menggambarkan proses pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi meliputi foto-foto kegiatan observasi, proses pembuatan dan uji coba media *Board Game Wise Move*, pelaksanaan pembelajaran di kelas, serta hasil kerja peserta didik. Seluruh dokumen tersebut digunakan sebagai bukti pendukung yang memperkuat hasil observasi, wawancara, dan tes dalam proses pengumpulan data.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diterapkan oleh peneliti untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil uji coba media *Board Game Wise Move* yang telah dilaksanakan. Proses analisis ini difokuskan untuk mengukur signifikansi kontribusi media pembelajaran yang dikembangkan dalam mengeskalisasi minat

⁸¹ Natasya Febriyanti, "Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): hal 88-89, https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1151?utm_source.

belajar peserta didik. Oleh karena itu, orientasi analisis data diselaraskan dengan tujuan penelitian pengembangan (R&D), yang meliputi pengujian kelayakan produk, analisis respons peserta didik, serta uji efektivitas media dalam instruksional Pendidikan Pancasila. Adapun tahapan teknik analisis data yang diimplementasikan dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data Validasi

a. Uji Kelayakan Produk

Pasca instrumen angket dinyatakan sah dan andal melalui pengujian validitas serta reliabilitas, tahapan berikutnya adalah mengukur tingkat kelayakan produk menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan teknik pengukuran yang difungsikan untuk menilai kecenderungan sikap, pandangan, atau persepsi responden terhadap suatu fenomena maupun objek tertentu. Melalui pendekatan ini, data kualitatif yang diperoleh dapat ditransformasikan ke dalam representasi numerik (dikuantitatifkan), sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan analisis hasil penilaian secara objektif.⁸² Dalam penelitian ini, skala *Likert* diaplikasikan sebagai instrumen untuk mengukur derajat kelayakan media pembelajaran *Board Game Wise Move*. Parameter pengukuran tersebut didasarkan atas akumulasi skor penilaian dari ahli media dan ahli materi, serta diperkuat oleh data respons yang diberikan oleh peserta didik. Skala ini memiliki rentang penilaian dari kategori sangat rendah hingga sangat tinggi, yang

⁸² Andi Maulana, "Analysis of Validity, Reliability and Feasibility of Student Confidence Assessment Instruments," *Schola* 1, no. 1 (2023): Hal. 1-12, <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/schola/>.

menggambarkan tingkat kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut kategori skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Angket Kelayakan⁸³

Persentase	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Data hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *Board Game Wise Move* yang diberikan oleh para validator dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mempermudah proses analisis dan penafsiran hasil. Persentase tersebut merepresentasikan derajat kelayakan produk yang diakumulasikan berdasarkan skor penilaian dari ahli materi, ahli media, serta lembar respons peserta didik. Adapun formulasi matematis yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan produk dipaparkan sebagai berikut:⁸⁴

$$P = \frac{\Sigma X}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

ΣX : Jumlah Skor

n : Skor Maksimal

⁸³ Tesa Manisa dkk., "Respon Siswa Terhadap Lks Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Submateri Sistem Pernapasan Manusia Kelas Xi," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 16, no. 1 (2018): hal 5, <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i1.771>.

⁸⁴ Niken Purnama Sari dkk., "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya untuk Menanamkan Jiwa Konservasi Siswa Kelas VII SMP," *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2020): 67, <https://doi.org/10.32938/jbe.v5i2.554>.

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil validasi produk oleh para ahli, langkah berikutnya adalah menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran. Kriteria ini digunakan untuk menafsirkan nilai persentase hasil penilaian sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan *Board Game Wise Move* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun interval dan kriteria interpretasi kelayakan produk dalam penelitian ini dirinci pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Produk⁸⁵

Skala	Kategori	Presentase
4	Sangat Layak	86% - 100%
3	Layak	71% - 85%
2	Kurang Layak	51% - 70%
1	Tidak Layak	0%-50%

b. Uji Validitas

Uji validitas merupakan tahapan krusial untuk mengukur derajat ketepatan serta keselarasan substansi dari instrumen penelitian yang dikembangkan. Agenda pengujian ini ditujukan untuk mengidentifikasi sejauh mana alat ukur yang digunakan mampu menjaring data aspek psikologis yang menjadi sasaran penelitian secara tepat. Dalam studi ini, uji validitas diaplikasikan pada draf angket minat belajar peserta didik sebelum memasuki fase uji coba lapangan, dengan melibatkan penilaian dari ahli instrumen. Sementara itu, lembar kuesioner validasi yang ditujukan bagi jajaran validator (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) tidak dianalisis secara statistik, melainkan

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 93.

dikonstruksikan berdasarkan indikator kelayakan yang relevan dengan ranah kepakaran masing-masing melalui mekanisme penilaian pakar (*expert judgment*).

Teknik uji validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*) dengan menghitung nilai V Aiken (*Aiken's V*) pada setiap butir pernyataan angket minat belajar. Uji validitas dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

Uji validitas dapat dihitung menggunakan rumus berikut:⁸⁶

$$V = \frac{\sum s}{n(C - 1)}$$

Keterangan:

V : Indeks Validitas

s : r-Io

r : Skor yang diberikan panel ahli

Io : Skor terendah dalam kategori penilaian

n : Banyak validator

c : Banyaknya kategori pilihan

Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan⁸⁷

Persentase	Kriteria Kepraktisan
86% < Skor ≤ 100%	Sangat Valid
71% < Skor ≤ 85%	Valid
51% < Skor ≤ 70%	Kurang Valid
0% < Skor ≤ 50%	Tidak Valid

⁸⁶ Ayu Permata Sari dan Suryelita Suryelita, "Uji Validitas E-Modul Struktur Atom-Keunggulan Nanoteknologi Sesuai Kurikulum Merdeka untuk Peserta Didik SMA/MA Fase E," *Jurnal Pendidikan Mipa* 13, no. 1 (2023): hal 237, <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.867>.

⁸⁷ Hodyanto dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020): hal 327, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.614>.

c. Uji Reliabilitas

Pasca pengujian validitas instrumen, tahapan berikutnya adalah melaksanakan uji reliabilitas. Pengujian ini ditujukan untuk mengidentifikasi tingkat konsistensi serta stabilitas alat ukur dalam mengestimasi variabel penelitian. Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi akan menghasilkan data yang ajek (konsisten), meskipun diimplementasikan berulang kali pada subjek dengan kondisi yang serupa. Dalam studi ini, komputasi uji reliabilitas diolah dengan program SPSS *Statistics* 32 melalui teknik *Cronbach's Alpha*. Sebuah instrumen angket dikategorikan reliabel apabila koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari 0,6 atau melampaui nilai dari r tabel, yang mengindikasikan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki derajat keajegan yang baik.⁸⁸ Adapun formulasi matematis untuk menetapkan koefisien reliabilitas tersebut dijabarkan sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum S_t^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen

n : Jumlah butir pertanyaan atau item

$\sum S_t^2$: Jumlah varians skor tiap butir

S_t^2 : Varians total

⁸⁸ Refiesta Ratu Anderha dan Sugama Maskar, "Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 2, no. 1 (2021): hal 3, <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>.

Tabel 3.11 Kriteria Reliabilitas⁸⁹

Persentase	Kriteria Reliabilitas
$0,85 < r \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi
$0,71 < r \leq 0,84$	Reliabilitas Tinggi
$0,51 < r \leq 0,70$	Reliabilitas Rendah
$0,00 < r \leq 0,50$	Reliabilitas Sangat Rendah

2. Teknik Analisis Data Uji Coba

Peneliti melakukan analisis data sebagai langkah untuk mengevaluasi hasil uji coba media pembelajaran *Board Game Wise Move* yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Proses analisis ini dilakukan secara sistematis dan disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun uji-uji yang dilakukan dalam proses analisis data meliputi beberapa tahapan berikut:

a. Uji *Wilcoxon Signed-Rank*

Analisis komparatif untuk mengukur perbedaan tingkat minat belajar peserta didik pada fase sebelum dan sesudah pemanfaatan media *Board Game Wise Move* dilakukan menggunakan Uji *Wilcoxon Signed-Rank*. Pengujian ini merupakan bagian dari statistik non-parametrik yang diaplikasikan apabila sebaran data penelitian tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Selain itu, metode ini dipilih karena melibatkan dua kali pengukuran berpasangan (*pre-test* dan *post-test*)

⁸⁹ Febrinawati Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): hal 17, <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.

yang diterapkan secara langsung pada subjek atau kelompok sampel yang sama.⁹⁰

Pemanfaatan Uji *Wilcoxon* dalam penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi ada tidaknya pergeseran atau perubahan minat belajar yang signifikan pasca implementasi media *Board Game Wise Move* dalam proses pembelajaran. Guna menguji arah perubahan tersebut, hipotesis statistik yang dikonstruksikan dalam analisis ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor angket minat belajar peserta didik pada fase pra-uji coba (*pre-test*) dan pasca-uji coba (*post-test*).
- 2) H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor angket minat belajar peserta didik pada fase pra-uji coba (*pre-test*) dan pasca-uji coba (*post-test*).

Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi:

- 1) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar peserta didik pada fase pra-uji coba (*pre-test*) dan pasca-uji coba (*post-test*).
- 2) Jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan

⁹⁰ Fadira Putri dan Nefi Darmayanti, "The Effectiveness of Group Counseling with Assertive Training Techniques in Enhancing Self-Esteem among Adolescents Victimized by Bullying," *Journal of Educational Sciences* 9, no. 5 (2025): 3718–30, <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.3718-3730>.

yang signifikan antara skor minat belajar peserta didik pada fase pra-uji coba (*pre-test*) dan pasca-uji coba (*post-test*).

Dengan demikian, uji *Wilcoxon* digunakan untuk memastikan bahwa penggunaan *Board Game Wise Move* memberikan dampak peningkatan minat belajar peserta didik secara signifikan berdasarkan hasil perbandingan skor angket pra uji coba dan pasca uji coba.

b. Uji *N-Gain*

Analisis *Normalized Gain (N-Gain)* diaplikasikan untuk mengukur efektivitas dan derajat peningkatan (*gain score*) minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*) tertentu, yakni melalui pengintegrasian media pembelajaran *Board Game Wise Move*. Melalui uji ini, dapat diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan peserta didik antara sebelum (pra uji coba) dan sesudah (pasca uji coba) diterapkannya media pembelajaran tersebut. Adapun rumus perhitungan *N-Gain* menurut Abdul Wahab, Junaedi, dan Muh. Azhar adalah sebagai berikut:⁹¹

$$N - Gain = \frac{\text{Skor pasca uji coba} - \text{Skor pra uji coba}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pra uji coba}}$$

Keterangan:

<i>N-Gain</i>	: Besarnya faktor gain
Skor pasca uji coba	: Nilai hasil akhir
Skor pra uji coba	: Nilai hasil awal
Skor Maksimal	: Nilai maksimal tes

⁹¹ Abdul Wahab dkk., "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan *N-Gain* di PGMI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

Tabel 3.12 Kriteria Hasil Uji *N-Gain*⁹²

Rata-Rata <i>N-Gain</i>	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

⁹² Richard R. Hake, *Analyzing Change/Gain Scores* (Departemen Fisika, Indiana University/American Educational Research Association (Division D), "Measurement & Research Methodology," 1999), https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED474456.pdf?utm_source.