

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. STRATEGI PENGEMBANGAN

1. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dari media *board game of occupation* berbasis *direct method* ialah untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris berupa permainan yang sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangannya dan layak digunakan bagi siswa.

2. Tempat dan Waktu Pengembangan

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan pada bulan Mei 2018.

3. Metode Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Research and development merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa *software* atau *hardware* seperti media pembelajaran, bahan ajar, fasilitas belajar, pendekatan belajar metode

pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pengertian *Research and Development* menurut Sugiyono adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan sebuah produk kemudian menguji efektivitas produk tersebut.¹ Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa R&D dalam pendidikan adalah penelitian yang dikhususkan untuk pengembangan produk pada segmen pendidikan.

Model yang akan digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. ADDIE adalah kerangka kerja desain sistem instruksional (ISD) yang bersifat berpusat pada siswa. Model ADDIE dirancang untuk menyelesaikan permasalahan secara terstruktur dan jelas sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Tahapan pada model ini mencakup *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (ADDIE)².

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa serta mempelajari karakteristik siswa. Terdapat empat tahapan pada tahap analisis, yaitu *instructional goal, instructional analysis, learner analysis, dan learner objective*.

Setelah melalui tahap analisis maka peneliti merancang solusi untuk mengatasi masalah tersebut baik dalam bentuk *software* atau *hardware*.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), ha. 311

² Khoe Yao Tung, *Desain Instruksional-Perbandingan Model dan Implementasinya*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017), ha. 103

Tahapan dalam desain mencakup merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran yang dibutuhkan, dan menyusun desain visual produk. Tahap desain harus dilakukan secara sistematis, logis, dan teratur.

Pada tahap pengembangan, rancangan produk pada tahap desain diwujudkan secara nyata. Objek-objek pembelajaran dapat berupa teks, animasi, video, dokumen, atau yang lainnya. Selain mewujudkan rancangan produk, pada tahap ini produk juga akan direvisi secara formatif dalam hal bahan dan prosedur penggunaan produk.

Tahap evaluasi merupakan tahapan yang berguna untuk menilai tingkat keberhasilan produk. Tahap evaluasi terdiri atas dua aspek, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan ADDIE dan kemudian akan menghasilkan revisi, sementara evaluasi sumatif ialah evaluasi akhir yang menentukan keberhasilan produk akhir.

Produk yang telah melalui revisi akan diimplementasikan kepada siswa. Pada tahap ini yang dibutuhkan ialah bimbingan terhadap murid untuk mengoperasikan produk dan penguatan bahwa produk tersebut mampu menunjang proses belajar siswa.

4. Responden

Dalam mengembangkan media *board game of occupation* berbasis *direct method*, responden yang terlibat dalam penelitian ini ialah *Expert Review* dan

pengguna produk. *Expert Review* terdiri atas ahli materi, ahli desain instruksional dan ahli media. Ahli materi merupakan pakar yang memberikan pendapat tentang kesesuaian materi pembelajaran yang terdapat di dalam media yang dikembangkan dengan materi pelajaran yang dipelajari oleh siswa, kesesuaian bahasa yang dipakai pada media dengan karakteristik siswa kelas III SD dan kesesuaiannya dengan prinsip-prinsip metode langsung. Ahli desain instruksional merupakan pakar yang memberikan pendapat tentang kesesuaian media berdasarkan strategi instruksional yaitu prinsip-prinsip pada komponen media dan alat instruksional. Sementara, ahli media merupakan pakar yang memberikan pendapat tentang kesesuaian tampilan fisik media dengan kaidah-kaidah yang berlaku.

Pengguna produk pada pengembangan media ini ialah siswa siswi kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta yang berjumlah 31 siswa. Para siswa akan memberikan pendapatnya dalam tiga tahapan, yaitu *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Para siswa yang telah mengikuti tahapan tertentu tidak diperkenankan untuk mengikuti tahapan evaluasi lainnya.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang baik yang bisa diinterpretasikan sebagai keadaan sebenarnya. Instrumen dapat dilakukan dalam bentuk tes dan non-tes. Untuk menyusun instrumen

penelitian, peneliti menganalisis variabel penelitian, lalu menentukan bentuk instrumen sesuai dengan variabel tersebut, setelah itu peneliti menyusun kisi-kisi instrumen, dan menyusun butir-butir pertanyaan.

Instrumen yang baik adalah instrumen yang valid dan realibel. Instrumen yang valid ialah instrumen yang mampu menghasilkan data yang dapat memberikan informasi secara detail dan akurat tentang variabel yang diukur. Konsep realibilitas pada instrumen memiliki makna bahwa instrumen tersebut menghasilkan data yang dapat dipercaya dengan indikasi pada beberapa kali pelaksanaan pengukuran hasil yang diperoleh relatif sama.

Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan mencakup analisis kebutuhan, instrumen ahli materi, instrumen ahli bahasa, instrumen ahli media, dan instrumen pengguna (siswa-siswi kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan). Berikut ini rincian instrumen yang akan digunakan oleh peneliti:

Tabel 3.1

Bentuk Instrumen Pengumpulan Data

No	Tahapan	Responden	Bentuk Instrumen
1.	Analisis Kebutuhan	Guru bahasa Inggris Kelas III SD	Wawancara

2.	Evaluasi <i>a. Expert Review</i> <i>b. One to one</i> <i>c. Small group</i> <i>d. Field test</i>	a. 1 ahli bahasa, 1 ahli materi, dan 1 ahli media b. 4 orang siswa kelas III SD c. 8 orang siswa kelas III SD d. 19 orang siswa kelas III SD	a. Kuesioner b. Kuesioner c. Kuesioner d. Kuesioner
----	--	---	--

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam pengembangan produk. Dalam mendapatkan informasi tentang permasalahan pembelajaran bahasa Inggris serta kebutuhan siswa, peneliti menyusun instrumen wawancara dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan

No.	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Peserta didik	– Jumlah peserta didik	1
		– Usia peserta didik	2
		– Karakteristik peserta didik secara umum	3
2.	Pembelajaran	– Penggunaan metode pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris	4
		– Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris	5,6
		– Pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris	7
		– Permasalahan belajar peserta didik	8
		– Kebutuhan pembelajaran	9,10
Jumlah butir soal			10

Dalam mengembangkan produk berupa permainan papan hal yang harus diperhatikan ialah tampilan fisik produk yang sesuai dengan kaidah dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti untuk ahli media dalam bentuk *rating scale*:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Ilustrasi	Papan permainan	
		- Kesesuaian ilustrasi dengan materi	1
		- Proporsionalitas ilustrasi	2
		- Kejelasan ilustrasi	3
		- Variasi warna dalam ilustrasi	4
		Kartu Permainan	
		- Kesesuaian ilustrasi dengan materi	5
		- Proporsionalitas ilustrasi	6
		- Kejelasan ilustrasi	7
		- Variasi warna dalam ilustrasi	8
		Kertas Petunjuk Permainan	
		- Proporsionalitas ilustrasi	9
		- Kesesuaian dengan langkah permainan	10
2.	Tipografi	Papan Permainan	
		- Kesesuaian jenis huruf	11
		- Kesesuaian ukuran huruf	12
		- Tingkat keterbacaan huruf	13
		Kartu Permainan	
		- Kesesuaian jenis huruf	14
- Kesesuaian ukuran huruf	15		
		- Tingkat keterbacaan huruf	16

		Kertas Petunjuk Permainan	
		- Kesesuaian jenis huruf	17
		- Kesesuaian ukuran huruf	18
3.	Bahan media	Papan Permainan	
		- Kualitas papan permainan	19
		- Fleksibilitas penggunaan papan permainan	20
		- Ukuran papan permainan	21
		Kartu Permainan	
		- Kualitas kertas kartu permainan	22,28
		- Ukuran kartu permainan	23
		Kertas Petunjuk Permainan	
		- Kualitas kertas kartu petunjuk permainan	24
		Spidol dan Penghapus	
		- Kualitas tinta spidol	25
		- Kualitas serat penghapus	26
		Atribut Hakim	
- Kualitas atribut hakim	27		
<i>My Helper Things</i>			
- Kualitas bahan <i>My Helper Things</i>	28		
Kemasan Permainan			
- Kualitas kemasan papan permainan	29		
Jumlah butir soal			29

Selain dari segi media, aspek materi juga merupakan sesuatu hal yang penting. Hal yang perlu diperhatikan ialah kesesuaian permainan dengan materi, kompetensi yang akan dicapai, dan kualitas materi yang disampaikan melalui permainan. Dalam aspek kebahasaan yang diperhatikan meliputi ambiguitas, kejelasan kalimat, penggunaan huruf kapital serta kesesuaian

kalimat dengan kaidah bahasa Berikut ini kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti untuk ahli materi dalam bentuk *rating scale*:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Materi Sesuai Prinsip- prinsip <i>Direct Method</i>	- Berisi instruksi sebagai pengenalan bahasa target	1,2
		- Bahasa Inggris tanpa translasi	3
		- Terdapat gambar atau ilustrasi	4,5
		- Terdapat aktivitas yang berpusat pada siswa	6
		- Terdapat instruksi untuk menirukan gerakan tertentu	7
		- Kemudahan pengenalan kosa kata	8
		- Berisi petunjuk cara pengucapan kosa kata dalam bahasa Inggris yang benar.	9
		- Penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa target	10 11
		- Kondusifitas permainan dalam kelompok kecil	12
		- Merangsang kemampuan berkomunikasi siswa dalam bahasa target	
		- Mengenal teknik penulisan kosa kata	13
2.	Penulisan bahasa	- Kesesuaian judul	14,15,16
		- Kesesuaian kalimat	17
		- Kalimat yang mudah dipahami	18
		- Ambiguitas kalimat	19
		- Penggunaan huruf kapital	20
Jumlah butir soal			20

Produk perlu dievaluasi berdasarkan prinsip-prinsip penyusunan media dan alat instruksional oleh ahli desain instruksional. Komponen-komponen yang perlu diperhatikan ialah tujuan pembelajaran, kesesuaiannya dengan metode instruksional, kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, dan pertimbangan praktis. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti untuk ahli materi dalam bentuk *rating scale*:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No.	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Penyajian	– Terdapat pendahuluan pada kertas petunjuk permainan	1
		– Interaksi permainan (terdapat stimulus dan respon)	2
		– Kelengkapan informasi permainan	3
		– Permainan berpusat pada siswa	4
		– Kelengkapan komponen permainan	5,6,7,8,9,10
2.	Materi	– Kesesuaian permainan dengan SKL mata pelajaran bahasa Inggris	11
		– Kesesuaian permainan dengan tema <i>occupation</i>	12
		– Kosa kata pada permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD	13
		– Kalimat pada permainan sesuai dengan tata bahasa Inggris.	14
3.	Pendekatan metode (<i>direct method</i>)	– Kesesuaian permainan dengan <i>direct method</i>	15,16,17, 18 19

		– Permainan mendorong siswa dalam kegiatan berbicara	20
		– Permainan mendorong siswa dalam kegiatan menyimak	
Jumlah butir soal			20

Produk yang telah divalidasi oleh ahli kemudian diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh para ahli. Setelah itu produk akan diujicobakan kepada responden melalui tiga tahapan, yaitu *one to one evaluation*, *small group investigation*, dan *field test*. Responden dari uji coba ketiga tahapan tersebut merupakan siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta. Tahapan yang pertama ialah *one to one evaluation* yang beranggotakan 4 orang siswa. Pemilihan responden ini berdasarkan tingkat prestasi siswa, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti untuk responden *one to one evaluation* dalam bentuk *rating scale*:

Tabel 3.6

Kisi-kisi Instrumen Responden *One to One Evaluation*

No.	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Ilustrasi	– Kesesuaian ilustrasi dengan tema	1,2
		– Kejelasan ilustrasi	3,4
		– Variasi warna ilustrasi	5
2.	Tipografi	– Jenis tulisan mudah dibaca	6
		– Ukuran tulisan mudah dibaca	7
3.	Bahan media	– Kualitas bahan kartu permainan	8

		– Ukuran papan permainan	9
4.	Materi	– Kosa kata sesuai dengan tema	10
5.	Metode	– Semua kalimat dalam bahasa Inggris	11,12
6.	Bahasa	– Kalimat mudah dimengerti	13,14
Jumlah butir soal			14

Setelah melalui tahap *one to one evaluation*, produk akan direvisi lalu kembali dievaluasi pada tahap *small group evaluation*. Tahapan ini melibatkan 8 siswa siswi kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti untuk responden *small group evaluation* dalam bentuk *rating scale*:

Tabel 3.7
Kisi-kisi Instrumen Responden *Small Group Evaluation*

No.	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Ilustrasi	– Kesesuaian ilustrasi dengan tema	1,2
		– Kejelasan ilustrasi	3,4
		– Variasi warna ilustrasi	5
		– Proporsionalitas ilustrasi	6
2.	Tipografi	– Jenis tulisan mudah dibaca	7
		– Ukuran tulisan mudah dibaca	8
3.	Bahan media	– Kualitas bahan kartu permainan	9
		– Ukuran papan permainan	10
4.	Metode	– Semua kalimat dalam bahasa Inggris	11,12
5.	Bahasa	– Kalimat mudah dimengerti	13,14
Jumlah butir soal			14

Data yang didapatkan dari hasil *small group evaluation* digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki produk. Setelah melalui proses perbaikan dan penyempurnaan, produk akan diujicobakan pada tahap *field test*. Tahap *field test* melibatkan 19 siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti untuk responden *field test* dalam bentuk *rating scale*:

Tabel 3.8
Kisi-kisi Instrumen Responden *Field Test*

No.	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Ilustrasi	- Kesesuaian ilustrasi dengan tema	1,2
		- Kejelasan ilustrasi	3,4
		- Variasi warna ilustrasi	5
		- Proporsionalitas ilustrasi	6
2.	Tipografi	- Jenis tulisan mudah dibaca	7
		- Ukuran tulisan mudah dibaca	8
3.	Bahan media	- Kualitas bahan kartu permainan	9
		- Ukuran papan permainan	10
		- Kualitas spidol	11
		- Kualitas penghapus	12
4.	Metode	- Semua kalimat dalam bahasa Inggris	13
5.	Bahasa	- Kalimat mudah dimengerti	14,15
Jumlah butir soal			15

Data yang didapatkan dari setiap tahapan uji coba diolah menggunakan *rating scale*. Pada *rating scale*, data yang diperoleh berupa angka kemudian

ditafsirkan dalam pengertian secara kualitatif. *Rating scale* berskala 1-4 dengan kriteria sebagai berikut:

1= buruk

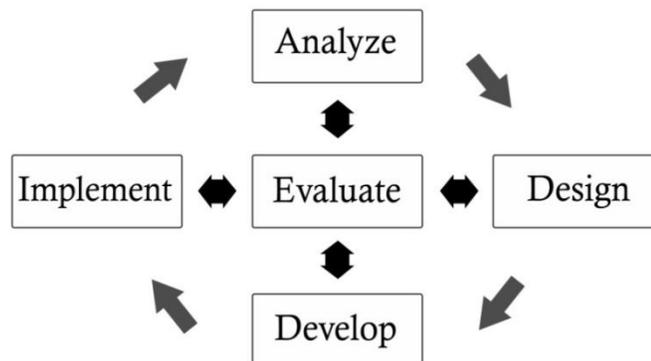
2= cukup

3= baik

4= sangat baik

B. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media *board game of occupation* berbasis *direct method* ialah dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Bagan 3.1

Model ADDIE oleh Reiser dan Mollenda serta tahapannya

1. *Analysis*

Analisis adalah sebuah tahapan yang dilakukan guna mengidentifikasi masalah di dalam proses pembelajaran serta menelusuri kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan belajar yang dialami oleh siswa dan kebutuhan media pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD.

2. *Design*

Berdasarkan temuan pada tahap analisis, peneliti menyusun rancangan produk berupa permainan papan dengan tema pekerjaan. Rancangan produk yang disusun meliputi kosa kata jenis pekerjaan, kalimat petunjuk (*clues*), komponen permainan, dan peraturan permainan.

Permainan papan disusun berdasarkan prinsip-prinsip metode langsung dan Permendiknas nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Pada pelajaran bahasa Inggris untuk sekolah dasar, standar kompetensi lulusan mata pelajaran mencakup empat kemampuan berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Tema pada permainan papan dipilih dari salah satu muatan materi yang ada pada buku paket kelas III SD yang belum memiliki media pembelajaran, yakni *Occupation*. Jenis pekerjaan yang dimuat dalam permainan ini adalah

farmer, teacher, doctor, florist, singer, pilot, nurse, police, actor, dentist, author, baker, barber, chef, fisherman, security, driver, dancer, host, dan mechanic.

Permainan papan ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu (a) papan permainan, (b) spidol dan penghapus, (c) "*Clue Card*", (d) kartu bantuan "*My Helper*", (e) kertas petunjuk permainan "*The Rules*", (f) atribut hakim dan ketua, dan (g) kemasan permainan.

Langkah-langkah pada permainan ini ialah:

1. Pemain membentuk kelompok dengan anggota berjumlah 4-5 orang.
2. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan peran hakim dan ketua.
3. Hakim memakai atribut hakim dan mengambil kartu *Clue Card*.
4. Ketua memakai tanda pengenal dan mengambil kartu *My Helper*.
5. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain.
6. Pemain pertama memilih nomor pada papan teka-teki silang.
7. Hakim membaca petunjuk pertama di *Clue Card* sesuai dengan nomor yang dipilih pemain.
8. Hakim berkata "Tolong peragakan pekerjaan ini!" kepada ketua dan membisikkan petunjuk pertama kepada ketua.
9. Ketua berkata "Mohon perhatian! Tebaklah apa pekerjaan ku?" kepada pemain dan memeragakannya.
10. Ketua dapat menggunakan *My Helper Card*.
11. Pemain menebak jawaban yang benar.

12. Hakim memberitahu jawaban yang benar, lalu bersama-sama dengan pemain membaca simbol fonetik. Pemain yang berhasil menjawab soal akan mendapatkan skor.
13. Pemain menuliskan jawaban pada papan teka-teki silang.
14. Bila pemain tidak dapat menjawabnya, hakim membisikan petunjuk selanjutnya, dan ketua memeragakannya.
15. Pemenangnya ialah pemain dengan skor tertinggi.

3. *Development*

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan produk ke dalam bentuk *real*. Pelaksanaan tahapan ini dimulai dari menyusun kalimat pada kartu soal, membuat *draft* ilustrasi jenis-jenis pekerjaan, mempersiapkan bahan-bahan papan permainan, dan membuat papan permainan. Setelah produk selesai diproduksi, produk akan *direview* oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan umpan balik ahli.

4. *Implementation*

Setelah melalui proses penyempurnaan, produk akan dicobakan kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk melihat kualitas produk dalam proses pembelajaran. Proses uji coba ini terbagi ke dalam 3 tahapan, yaitu *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Pada *one to one evaluation*, siswa yang dilibatkan berjumlah 4 orang siswa SDN Guntur 01 Pagi Jakarta.

Pada, *small group evaluation*, siswa yang dilibatkan berjumlah 8 orang siswa SDN Guntur 01 Pagi Jakarta, dan pada tahap *field test* siswa yang dilibatkan berjumlah 19 orang siswa SDN Guntur 01 Pagi Jakarta.

5. Evaluation

Bersamaan dengan tahap pengembangan produk dan tahap implementasi, tahap evaluasi juga dilaksanakan. Tahap evaluasi terbagi menjadi tiga, yaitu *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Tahap evaluasi melibatkan pengguna siswa siswi kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta. Instrumen yang digunakan pada tahap ini berupa kuesioner dengan *rating scale* berskala 1-4.

Berdasarkan tahapan model ADDIE yang telah dijabarkan, maka kegiatan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat digambarkan pada bagan berikut ini:

<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis masalah • Analisis kebutuhan siswa
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tujuan pembelajaran • Menyusun rancangan produk sesuai kebutuhan siswa, prinsip-prinsip <i>direct method</i>, dan SKL kelas III SD
<i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun <i>draft</i> pada setiap komponen permainan • Pembuatan ilustrasi dan <i>editing</i> • Pencetakan material • Pembuatan komponen permainan
<i>Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Uji coba <i>one to one evaluation</i> • Uji coba <i>small group evaluation</i> • Uji coba <i>field test</i>
<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Uji ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional • Uji coba responden (siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta)

Bagan 3.2

Tahapan Penelitian dan Pengembangan Berdasarkan Model ADDIE

C. UJI COBA PRODUK

Uji coba produk ialah tahapan untuk mengumpulkan data guna mengukur keberhasilan produk yang dikembangkan. Uji coba produk pada penelitian pengembangan ini terdapat tiga tahapan yaitu *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*.

D. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data ialah proses menyusun hasil data secara sistematis yang diperoleh sehingga dapat dipahami dengan mudah. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan ialah statistik deskriptif. Acuan yang digunakan untuk menghitung skor dari hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Proses pentabulasian data dilakukan dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah proses pentabulasian selesai, data akan diinterpretasikan dengan kategori sebagai berikut

