

BAB III

METODE PENELITIAN

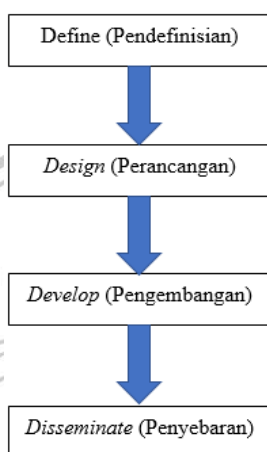
A. Model Penelitian & Pengembangan

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research & development (R&D)*. menurut (Parlindungan, 2021) model penelitian R&D mengacu pada penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Sukmadinata, 2008) *Research and Development* adalah suatu pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk maupun menyempurnakan produk yang sudah telah ada. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi terbaru dalam pembuatan sebuah produk. Maka dari itu peneliti menggunakan jenis penelitian ini untuk mengembangkan model permainan tradisional bal budih dalam membangun karakter kerja sama pada peserta didik.

Alasan peneliti menggunakan model permainan tradisional dalam proses pembelajaran karena mengaitkan pada materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata. Lalu materi yang di ambil oleh peneliti adalah gerak dasar manipulative. Pengembangan model permainan tradisional bal budih ini menggunakan model 4D. Pemilihan model 4D ini karena relevan dengan yang akan di kembangkan yaitu pengembangan aktivitas model permainan. Selain itu model 4D lebih efektif dalam Langkah-langkahnya untuk mengembangkan.

Menurut (Albet, 2019) model 4D terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat

pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. Tahapan dalam model 4D ini juga disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model 4D
Sumber : (Albet, 2019)

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan model permainan tradisional bal budih untuk membangun karakter peserta didik SD menggunakan model 4D, maka di dalam pengembangan ini dilakukan melalui 4 tahapan yaitu pertama pendefinisian (Define), kedua perancangan (Desain), ketiga pengembangan (Development), keempat penyebaran (Dissemination).

1. Define (Pendefinisian)

Tahap define ini adalah tahapan awal dari sebuah penelitian model 4D, pada tahap pendefinisian ini adalah menganalisis permasalahan dalam proses pembelajaran yang ada di SDN Tebul Timur 1. Kemudian melakukan observasi untuk mengetahui keadaan guru dan peserta didik pada saat pembelajaran khususnya pada gerak dasar dan dikumpulkan berbagai

informasi dari berbagai sumber untuk dapat di analisis. Adapun hasil observasi yang dilakukan yaitu peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran olahraga dikarenakan guru yang terlalu monoton saat pembelajaran dilaksanakan. Selain itu peserta didik kemampuan motoriknya masih kurang ditambah ketika olahraga peserta didik kurang semangat dalam melakukannya. Kegiatan menganalisis dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara kepada guru penjas dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Analisis masalah

Tujuan dari analisis masalah ini ialah untuk mengidentifikasi masalah yang di hadapi guru dan peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan jasmani di SDN Tebul timur 1 analisis ini dilakukan dengan observasi. Tidak cukup dengan hanya observasi saja, tetapi perlu dilakukannya wawancara dengan guru kelas. Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu Masalah yang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani adalah peserta didik kurang bersemangat dalam melakukan olahraga khususnya pada materi gerak dasar, nilai-nilai karakter kerja sama antar peserta didik juga masih kurang, metode yang di gunakan guru juga menerangkan atau komando lalu di berikan tugas, kemampuan gerak dasar manipulative peserta didik masih kurang. Maka dari itu dicari Solusi untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran kemampuan gerak dasar manipulative dan kerja sama peserta didik kelas V.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan observasi pada peserta didik kelas V, dengan memperhatikan tingkat kemampuan gerak dasar manipulative dan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan karakter kerja sama, dengan mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik dapat melakukan model permainan tersebut.

2. Tahap Desain (Perencanaan)

Tahap desain merupakan tahap kedua dari model 4D. berdasarkan tahap sebelumnya yaitu pendefinisian, maka peneliti akan melakukan perancangan sebuah model permainan tradisional bal budih khususnya pada materi gerak dasar manipulative. Materi pada model ini berisi mata Pelajaran Pendidikan jasmani. Model permainan dirancang dan mempertimbangkan dengan karakteristik perkembangan gerak manipulatif dan kerja sama peserta didik. Model permainan gerak dasar manipulative pada peserta didik sekolah dasar yang akan di kembangkan mencakup beberapa keterampilan yaitu : 1). Berlari, 2). Melempar , 3). Menangkap, dan 4). Kerja sama. Berikut merupakan story board dari model permainan yang akan di kembangkan :



Gambar 3.2 Story Board Model Permainan

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk model permainan tradisional bal budih untuk membangun karakter kerja sama peserta didik dengan menggunakan materi gerak dasar manipulative melalui revisi berdasarkan saran dan penilaian ahli, serta uji coba.

4. Tahap Dessmination (Penyebaran)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan. Tujuannya untuk memperluas hasil produk yang telah di hasilkan. Pada tahap ini terdapat dua bagian tahap yaitu tahap expert appraisal (Teknik uji validasi) dan tahap development testing (Uji coba produk). Tahap ke empat ialah tahap terakhir, pada tahap ini setelah produk telah melewati tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan. Maka selanjutnya dapat di ketahui apakah produk yang telah di hasilkan sudah layak atau belum dan apabila produk telah layak untuk di gunakan kemudian ke tahap penyebarluasan.

C. Pengembangan Produk Awal

Model permainan merupakan produk yang akan di kembangkan, produk berupa buku model permainan untuk membangun karakter kerja sama peserta didik sekolah dasar. Buku panduan model permainan tradisional bal budih yang di dalamnya terdapat komponen yaitu, cover depan, daftar isi dan kata pengantar, isi, gambar model permainan , dan sampul belakang. Konsep model permainan tradisional di buat sesederhana mungkin dan memfokuskan pada pengembangan nilai-nilai karakter kerja sama peserta didik. Model permainan ini dibuat sederhana sehingga peserta didik dapat memainkannya. Guru hanya perlu

memahami dan mampu menerapkan aturan kepada peserta didik. Guru akan memberikan materi dan arahan pada peserta didik SD dalam pelaksanaan model permainan ini. Sehingga guru perlu menggunakan buku model permainan ini untuk memberikan materi gerak dasar.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dari penelitian ini bertujuan menguji kelayakan model ke validator serta memberikan komentar dan saran kepada peneliti untuk perbaikan model apabila ada yang perlu di perbaiki. Adapun dalam uji coba produk terdapat 2 tahapan yaitu, desain uji coba, subjek uji coba.

1. Desain uji coba

Desain uji coba produk termasuk sebuah pengembangan yang dilaksanakan dengan melakukan 2 tahapan yaitu uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Uji coba terbatas dilaksanakan menggunakan instrument penelitian yaitu angket validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli model untuk mengetahui kevalidan produk yang di kembangkan. Sementara uji coba yang lebih luas di lakukan di lapangan yang mana mengikut sertakan guru dan peserta didik SDN Tebul Timur 1 dengan memakai angket guru dan angket peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi Tingkat kemenarikan produk yang telah di kembangkan. Hasil dari kedua tahap pengujian ini akan di gunakan sebagai panduan untuk melakukan revisi apabila ada kekurangan pada produk.

2. Subjek uji coba

Adapun beberapa subjek yang terlibat terkait uji coba produk yaitu ahli materi dan ahli model adalah seorang dosen yang berspesialis sesuai dengan materi dan model pembelajaran. Lalu guru dan peserta didik kelas V SDN Tebul Timur 1.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara serta hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli model yang dituangkan dalam bentuk deskripsi tertulis. Sedangkan data kuantitatif di peroleh dari hasil implementasi produk melalui angket yang di berikan kepada validator, guru, dan peserta didik setelah pengujian cobaan produk selesai.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Tebul Timur 1 yang beralamat di Dusun Nyato, Desa Tebul Timur, Kec. Pegantenan, Kab. Pamekasan, Jawa Timur 69361.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mata Pelajaran Pendidikan Jasmani pada semester ganjil pada tanggal 29 Januari 2025.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang berjudul pengembangan model permainan tradisional bal budih dalam membangun karakter kerja sama peserta didik kelas V, menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi merupakan tahap awal seorang peneliti dapat mengumpulkan informasi mengenai kondisi sekolah, sarana prasarana di sekolah, keefektifan dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan peneliti pada peserta didik di kelas V SDN Tebul Timur 1. Dengan melakukan kegiatan observasi ini peneliti akan mendapatkan informasi atau data untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik mengenai model yang di gunakan dalam pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian dilakukan di SDN Tebul Timur 1. Proses wawancara dilakukan dengan tanya jawab bersama wali kelas dan juga pada peserta didik tentang kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran di kelas V. kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tentang kesulitan dan hambatan selama proses pembelajaran Pendidikan jasmani.

3. Dokumentasi

Penelitian pengembangan ini juga membutuhkan data berupa dokumentasi foto. Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data yang melibatkan kegiatan pengambilan foto. Dokumentasi tersebut bisa digunakan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut. Dokumentasi foto tersebut kemudian dapat dilampirkan pada laporan penelitian.

4. Angket

Salah satu cara dalam pengambilan data melalui lembar angket dengan cara memberi pertanyaan secara tertulis kepada responden. Angket ini digunakan untuk mendapatkan kevalidan dan kelayakan produk dalam mengembangkan model. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a) Angket validasi

Angket validasi ini bertujuan untuk mendapatkan kevalidan dari ahli materi dan ahli model terkait model permainan tradisional balbudih yang telah dikembangkan peneliti. Selain itu hasil angket juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk model permainan tradisional ini.

b) Angket respon

Angket respon diberikan kepada guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mengevaluasi respon dari guru dan peserta didik terhadap model permainan tradisional bal budih yang telah dikembangkan peneliti.

H. Instrumen Penelitian

Ada beberapa instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk dalam pengumpulan data, berikut instrumen yang digunakan.

1. Pedoman Observasi

Lembar observasi yang dibuat peneliti merupakan instrumen yang akan dilakukan peneliti ketika melakukan pengamatan pada proses pembelajaran tahap awal dan pengamatan pada tahap uji coba. Lembar observasi tersebut berisikan pengamatan dan penulisan yang berhubungan dengan pengembangan model permainan tradisional bal- budhi dalam membangun karakter kerjasama peserta didik di SDN Tebul Timur 1, Kecamatan Pakong, Kabupaten Pamekasan. Kisi-kisi yang ada pada pedoman observasi dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 3.1 Pedoman Kisi-kisi Observasi Awal Dalam Pengembangan Model Permainan Tradisional Bal-Budhi Untuk Membangun Kerjasama Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Kondisi fisik siswa kelas V SDN Tebul Timur 1 dengan usia 10-11 tahun dan tinggi badan 138 cm.	Siswa mampu berlari sesuai dengan jarak \pm 5-10 m (meter) pada permainan bal-budhi.
2	Pedoman pembelajaran di SDN Tebul Timur 1.	Pedoman model permainan yang digunakan oleh siswa kelas V SDN Tebul Timur 1.
3	Sarana dan Prasarana di SDN Tebul Timur 1.	Sarana dan prasarana yang mudah digunakan oleh siswa kelas V serta keamanan model permainan.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan peneliti untuk melakukan wawancara dengan wali kelas guru dan siswa kelas V di SDN Tebul Timur 1. Pedoman wawancara berisikan gambaran pertanyaan yang akan ditanyakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran ketika melakukan analisis kebutuhan (tahap awal) dan juga wawancara dengan guru serta salah satu siswa setelah melakukan uji coba. Berikut kisi-kisi pertanyaan atau pedoman wawancara awal dengan guru dan siswa di SDN Tebul Timur 1, Kecamatan Pakong, Kabupaten Pamekasan dijelaskan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Pedoman Kisi-kisi Wawancara Awal Dengan Guru dan Siswa Dalam Pengembangan Model Permainan Tradisional Bal-Budhi Untuk Membangun Kerjasama Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Kegiatan permainan dalam pembelajaran siswa kelas V SDN Tebul Timur 1.	<ol style="list-style-type: none"> Model permainan pada pembelajaran yang diterapkan pada siswa kelas V. Sistem penilaian siswa pada mata pelajaran. Antusias siswa pada model pembelajaran. Kendala dalam implementasi model permainan pada pembelajaran siswa.
2	Model permainan pembelajaran di SDN Tebul Timur 1.	Pedoman model permainan pada pembelajaran yang digunakan oleh siswa kelas V SDN Tebul Timur 1.
3	Sumber belajar siswa kelas V.	Sumber belajar siswa kelas V yang digunakan pada proses model permainan dalam pembelajaran di SDN Tebul Timur 1.
4	Siswa di SDN Tebul Timur 1.	<ol style="list-style-type: none"> Jumlah siswa kelas V. Usia siswa kelas V. Karakteristik siswa kelas V.

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan peneliti untuk melakukan pengambilan gambar dengan wali kelas guru dan siswa kelas V di SDN Tebul Timur 1. Pedoman dokumentasi berisikan gambaran umum lokasi SDN Tebul Timur 1, visi, misi, tujuan, sarana prasarana dan kondisi siswa kelas V yang akan didokumentasikan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam mengembangkan model permainan pada proses pembelajaran ketika melakukan analisis penelitian. Berikut pedoman dokumentasi dengan guru dan siswa kelas V di SDN Tebul Timur 1, Kecamatan Pegantenan, Kabupaten Pamekasan dijelaskan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Pedoman Dokumentasi Dengan Guru dan Siswa Dalam Pengembangan Model Permainan Tradisional Bal-Budhi Untuk Membangun Kerjasama Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Gambaran lokasi SDN Tebul Timur 1.	Dokumentasi lokasi penelitian bersama guru dan siswa kelas V.
2	Visi, misi dan tujuan model permainan dalam pembelajaran di SDN Tebul Timur 1.	Penerapan model permainan pada pembelajaran yang digunakan oleh siswa kelas V sesuai dengan visi, misi dan tujuan SDN Tebul Timur 1.
3	Sarana dan prasarana belajar siswa kelas V.	Sarana dan prasarana belajar siswa kelas V yang digunakan pada proses model permainan dalam pembelajaran di SDN Tebul Timur 1.
4	Kondisi siswa di SDN Tebul Timur 1.	a. Jumlah siswa kelas V. b. Usia siswa kelas V. c. Karakteristik siswa kelas V.

4. Pedoman Angket

Lembar angket adalah instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari ahli media untuk validasi media, dari ahli materi untuk validasi materi, dan dari siswa untuk mengetahui respons siswa.

a) Angket Validasi Ahli Model Permainan

Mengumpulkan data untuk pengamatan dan pencatatan terkait pengembangan model permainan Bal-Budhi dalam pembelajaran siswa

kelas V di SDN Tebul Timur, Kecamatan Pakong, Kabupaten Pamekasan. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli permainan dijelaskan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Pedoman Angket Validasi Ahli Model Permainan Bal-Budhi

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan model permainan Bal-Budhi.	Pengembangan model permainan dalam pembelajaran Bal-Budhi bagi siswa kelas V.
2	Model permainan pembelajaran.	a. Model permainan mudah digunakan oleh siswa kelas V. b. Model bersifat interaktif.
3	Tujuan dan manfaat model permainan dalam pembelajaran	Model permainan mempermudah siswa memahami pembelajaran.

b) Angket Validasi Ahli Materi Model Permainan

Peneliti juga mengumpulkan data yang berkaitan dengan materi, dari validasi ahli materi terkait media yang dikembangkan yaitu pengembangan model permainan Bal- Budhi dalam pembelajaran siswa kelas V di SDN Tebul Timur, Kecamatan Pakong, Kabupaten Pamekasan. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli permainan dijelaskan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Pedoman Angket Validasi Ahli Materi Model Permainan Bal Budhi

No	Aspek	Indikator
1	Buku ajar model permainan Bal-Budhi.	Materi buku ajar pengembangan model permainan dalam pembelajaran Bal- Budhi bagi siswa kelas V.
2	Kesesuaian substansi buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Isi materi buku ajar sesuai dengan mata pelajaran. b. Materi sesuai dengan tema yang diajarkan. c. Kompetensi dasar dan materi sudah sesuai pada siswa kelas V. d. Indikator buku ajar sudah sesuai. e. Buku ajar sudah sesuai dengan tujuan dengan model permainan dalam pembelajaran.
3	Bahasa buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan EYD. b. Kalimat yang diterapkan pada buku ajar mudah dipahami oleh siswa kelas V.
4	Manfaat buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Memudahkan siswa dalam memahami model pembelajaran. b. Memberikan wawasan baru pada siswa.

c) Angket Respon Siswa

Peneliti membuat angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data terkait pendapat siswa dari model permainan yang dikembangkan yaitu Bal-Budhi pada pembelajaran di SDN Tebul Timur 1. Selain itu juga angket respon diberikan kepada guru untuk mengetahui respon pengguna media tersebut. Berikut adalah lembar angket respon dijelaskan pada tabel 3.6 dan 3.7.

Tabel 3.6 Pedoman Angket Respon Siswa SDN Tebul Timur 1

No	Aspek	Indikator
1	Penggunaan buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Apakah buku ajar model permainan Bal-Budhi mudah digunakan? b. Siswa dapat menggunakan model permainan Bal-Budhi.
2	Reaksi siswa pada buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Penggunaan model permainan Bal-Budhi membosakan bagi siswa. b. Siswa merasa terbantu dengan model permainan dalam pembelajaran.
3	Substansi buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Apakah isi buku ajar model permainan Bal-Budhi sesuai? b. Apakah gambar dan tulisan mudah dipahami oleh siswa?

Tabel 3.7 Pedoman Angket Respon Guru SDN Tebul Timur 1

No	Aspek	Indikator
1	Penggunaan buku ajar model permainan Bal-Budhi oleh guru.	a. Buku ajar model permainan Bal-Budhi mudah diterapkan pada pembelajaran siswa. b. Model permainan Bal-Budhi dalam pembelajaran mudah dipahami oleh guru dan siswa.
2	Substansi buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Buku ajar berisi tentang model permainan Bal-Budhi bagi guru dan siswa. b. Materi dalam buku ajar sesuai dengan kompetensi dasar. c. Buku ajar model permainan Bal-Budhi berisi tentang petunjuk, materi, contoh soal, evaluasi hasil belajar, video materi sehingga menarik bagi siswa untuk belajar. d. Materi buku ajar mudah diterapkan pada siswa.
3	Keunggulan buku ajar model permainan Bal-Budhi.	a. Buku ajar model permainan Bal-Budhi membantu guru untuk memberikan pemahaman pada siswa. b. Buku ajar model permainan Bal-Budhi memiliki konsep yang sederhana, sehingga mudah dalam penerapan bagi guru dan siswa. c. Buku ajar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. d. Siswa menjadi semangat untuk mengikuti pembelajaran.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap model permainan sebelum uji coba; (2) data penilaian hasil uji coba; (3) data hasil terhadap efektifitas model permainan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2018:147) “Statistik deskriptif ialah statistik yang dipakai untuk menganalisis informasi dengan metode mendeskripsikan informasi yang telah terkumpul sebagaimana terdapatnya dengan tidak bermaksud membuat generalisasi. Urutan teknik analisis data penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Menghitung semua skor total rata-rata dari komponen penilaian yang dilakukan dengan menggunakan persamaan 1.
2. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria. Untuk menilai kualitas model permainan hasil pengembangan maka data yang mula-mula berupa skor, diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala lima. Data kuantitatif dari validasi ahli materi, ahli pembelajaran dan responden guru kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif skala 5 menggunakan acuan konversi Sukarjo (2005: 52) pada table berikut.

Tabel 3.8 Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 5

No	Kriteria	Rumus Skor
1	Sangat Baik	$X > X_i + 1.80 S_{bi}$
2	Baik	$X_i + 0.60 S_{bi} < X \leq X_i + 1.8 - S_{bi}$
3	Cukup Baik	$X_i - 0.60 S_{bi} < X \leq X_i + 0.60 S_{bi}$
4	Kurang Baik	$X_i - 1.80 S_{bi} < X \leq X_i + 1.8 S_{bi}$
5	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i + 1.8 S_{bi}$

Sumber : Sukarjo, 2005

Keterangan:

X : skor Aktual (skor yang dicapai)

X_i : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

S_{bi} : $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

1. Berdasarkan hasil dari konversi skor ke nilai akhir maka akan didapatkan nilai dari model permainan yang telah dikembangkan. Dari nilai tersebut dapat diketahui apakah model permainan sudah layak dipakai atau belum.

