

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini menerapkan metode riset dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2014), pendekatan ini untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji tingkat efektivitasnya. Hasil produk penelitian pengembangan memiliki keunggulan dibandingkan dengan produk yang sudah ada. Agar hasil produk memberikan manfaat secara optimal dan berfungsi sebagaimana mestinya, proses pengembangannya harus disesuaikan dengan kondisi industri serta didukung oleh analisis kebutuhan.

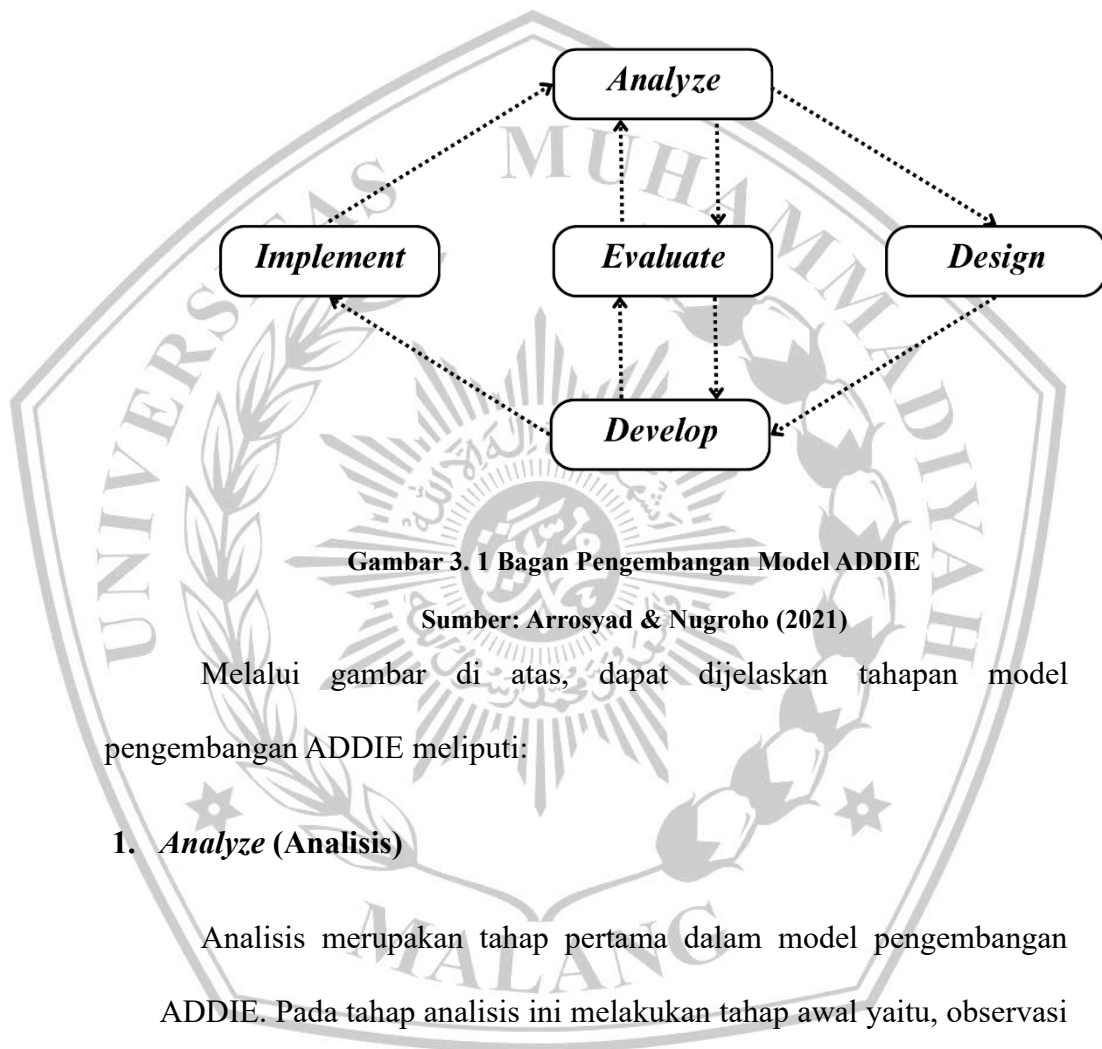
Dalam penelitian ini, digunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja dalam menciptakan media pembelajaran *Roulette Bingo* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan utama dalam model ADDIE, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Di antara kelima tahap tersebut, bagian yang paling berperan penting adalah tahap implementasi, di mana setiap langkah dalam prosesnya dievaluasi dan diperbaiki guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki validitas dan kualitas yang baik.

#### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Pembuatan media pembelajaran *Roulette Bingo* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar menerapkan

pendekatan pengembangan ADDIE. Proses dalam model ini terdiri dari lima langkah utama, yakni analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*).

Rangkaian tahapan dalam model ADDIE dapat diperhatikan melalui ilustrasi berikut:



**Gambar 3.1** Bagan Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Arrosyad & Nugroho (2021)

Melalui gambar di atas, dapat dijelaskan tahapan model pengembangan ADDIE meliputi:

### 1. *Analyze* (Analisis)

Analisis merupakan tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis ini melakukan tahap awal yaitu, observasi dan wawancara di kelas IV SDN 3 Tugu Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung. Melalui wawancara dan observasi awal dengan guru kelas IV, menelaah bagaimana guru serta siswa berinteraksi selama pembelajaran di kelas, mengeksplorasi fasilitas

yang tersedia di lingkungan sekolah, serta mengidentifikasi sarana dan prasarana dalam pembelajaran.

Saat ini, guru di kelas IV SDN 3 berpatokan pada buku ajar utama dan lembar kerja siswa saja sebagai sumber pembelajaran utama. Hal ini menyebabkan ketersediaan media edukatif di sekolah kurang optimal. Sumber belajar terbatas, membuat peserta didik lebih sering hanya menyimak penjelasan guru tanpa benar-benar memahaminya.

Sebagai tahap berikutnya, analisis kebutuhan melalui observasi dan interviu dengan guru dilakukan. Berdasarkan temuan penelitian, peserta didik mengalami kendala dalam menangkap penjelasan yang diberikan serta kesulitan dalam memahami teks bacaan berbahasa Indonesia. Minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, kehadiran media inovatif seperti *Roulette Bingo* sangat diperlukan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami isi teks serta lebih aktif selama pembelajaran. Media *Roulette Bingo* ini dapat digunakan peserta didik untuk memahami materi teks bacaan ide pokok dan ide pendukung pada kelas IV BAB IV kurikulum merdeka.

## **2. Design (Desain)**

Langkah selanjutnya yang ditempuh oleh peneliti adalah fase perancangan. Dalam tahapan ini, peneliti telah merancang serta menyusun konsep dari pmedia pembelajaran yang akan dikembangkan, yakni media edukatif *Roulette Bingo*. Media ini dirancang dengan

mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan serta efektivitas dalam menunjang proses pembelajaran. Sebagai bagian dari desainnya, *Roulette* dibuat menggunakan bahan dasar kayu mdf 6 mm, yang memberikan ketahanan serta tampilan estetik yang menarik dengan ukuran diameter 30 cm yang akan berisikan 25 nomor materi dan soal, lembar *Bingo* terbuat dari *art paper* berukuran a4 yang akan dituliskan nomor secara acak oleh peserta didik, serta soal dan materinya akan dicetak di kertas *art paper*. Peneliti juga menyusun materi yang akan menjadi isi konten dalam media pembelajaran. Media *Roulette Bingo* ini akan memuat materi kelas IV BAB IV kurikulum merdeka tentang teks bacaan ide pokok dan ide pendukung.

### **3. *Development* (Pengembangan)**

Langkah ketiga dalam pendekatan ADDIE, yang dilaksanakan oleh peneliti, adalah fase konstruksi. Pada tahapan ini, dilakukan proses perancangan dan pembuatan media menyesuaikan konten pembelajaran. Selain itu, disusun pula alat evaluasi serta buku petunjuk penggunaan media untuk memudahkan pemanfaatannya. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian diajukan untuk proses validasi oleh pakar media dan pakar materi untuk menilai kelayakan serta efektivitasnya sebelum diterapkan dalam uji coba di lingkungan sekolah.

### **4. *Implementation* (Penerapan)**

Tahap keempat yakni tahap implementasi, menguji pemanfaatan media *Roulette Bingo* kepada peserta didik. Dalam sesi pembelajaran

Bahasa Indonesia untuk kelas IV di SDN 3 Tugu, peneliti akan melaksanakan uji coba media kepada 25 peserta didik. Selama proses penggunaan *Roulette Bingo* dalam pembelajaran, peneliti akan melakukan pemantauan langsung, mencatat kendala yang muncul, serta mengamati efektivitas penggunaan media. Selain itu, peserta didik akan diberikan soal evaluasi dalam mengevaluasi pemahaman terhadap materi yang sudah disampaikan. Sesudah pembelajaran selesai, peneliti akan mendistribusikan kuesioner tanggapan kepada guru dan peserta didik guna menilai sejauh mana media tersebut layak dan bermanfaat dalam pembelajaran

#### **5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Langkah penutup yakni fase penilaian, yang bertujuan untuk mengukur ketertarikan, tingkat pemahaman peserta didik, serta mutu dari media pembelajaran *Roulette Bingo* yang telah dirancang dan dikembangkan. Jika dalam tahap evaluasi terdapat kelemahan pada media pembelajaran, maka perlu diadakan perbaikan. Jika tidak ada kelemahan, maka media *Roulette Bingo* telah siap digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **C. Pengembangan Produk Awal**

Jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Roulette Bingo* tentang teks bacaan terkait ide pokok dan ide pendukung. Media *Roulette Bingo* ini dirancang dengan pemilihan warna yang menarik peserta didik.

Media *Roulette* ini terbuat dari kayu mdf 6 mm berukuran diameter 30 cm yang akan berisikan 25 nomor, lembar *Bingo* terbuat dari *art paper* berukuran a4 yang akan dituliskan nomor secara acak oleh peserta didik, soal dan materinya akan dicetak di kertas *art paper*, lengkap dengan buku petunjuk penggunaannya.

#### **D. Uji Coba Produk**

Maksud dari pengujian produk ini yakni untuk menghimpun informasi dalam membantu menilai sejauh mana media pembelajaran layak digunakan. Dalam metode penelitian berbasis pengembangan, tahap pengujian produk menjadi bagian penting yang harus dilakukan. Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam proses ini mencakup rancangan pengujian dan subjek yang terlibat, sebagaimana berikut:

##### **1. Desain Uji Coba**

Pengujian media pembelajaran *Roulette Bingo* dilakukan dalam beberapa tahapan untuk menilai efektivitas serta meninjau kesesuaian produk yang dikembangkan. Proses ini mencakup penyebaran lembar evaluasi dan produk kepada validator agar mereka dapat memberikan penilaian mengenai kelayakan produk serta memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan.

Pengujian dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu:

##### **a. Uji Coba Lapangan Terbatas**

Media yang telah dikembangkan diuji coba untuk pertama kalinya dalam tahap ini. Proses ini melibatkan instrumen validasi yang telah

ditinjau pakar media dan pakar materi sebagai validator. Tujuan utamanya yakni menilai kelayakan produk pengembangan yang berpedoman pada pandangan para ahli.

### **b. Uji Coba Lapangan Lebih Luas**

Setelah melewati pengujian tahap pertama, pengujian selanjutnya dilakukan dengan melibatkan 25 peserta didik dan guru yang akan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini bertujuan dalam mengumpulkan umpan balik dari peserta didik dan pendidik mengenai efektivitas media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **c. Uji Operasional**

Pada tahap akhir, pengujian dilakukan dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya di kelas IV SDN 3 Tugu, Kabupaten Tulungagung. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kondisi nyata di lingkungan sekolah.

## **2. Subjek Uji Coba**

Pengembangan media pembelajaran *Roulette Bingo* dalam penelitian ini melibatkan berbagai pihak, termasuk pakar media, pakar materi, guru, serta peserta didik kelas IV SDN 3 Tugu Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung.

Tujuan utama pemilihan subjek ini adalah untuk menilai apakah media serta materi yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan berdasarkan pandangan para ahli.

Seorang dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Malang turut serta dalam pengujian ini sebagai pakar materi. Sementara itu, pengujian lapangan melibatkan subjek yang lebih luas, yaitu 25 siswa beserta guru dari SDN 3 Tugu Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung.

#### **E. Jenis Data**

Penelitian ini mengandalkan data berbasis analisis numerik serta deskriptif untuk mendukung temuan yang diperoleh.

##### **1. Data Kuantitatif**

Informasi ini diperoleh melalui instrumen survei yang diisi oleh pakar media, pakar materi, tenaga pendidik, serta peserta didik. Hasil dari survei ini dinyatakan dalam bentuk persentase penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran *Roulette Bingo*.

##### **2. Data Kualitatif**

Data ini dihimpun melalui wawancara, pengamatan langsung, serta masukan dan rekomendasi dari pakar media, pakar materi, serta tenaga pengajar yang berkontribusi dalam proses penelitian.

#### **F. Tempat dan Waktu Penelitian**

Riset ini akan diselenggarakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Tugu, yang berlokasi di Dusun Sukorejo, Desa Tugu, Kecamatan Sendang,

Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Proses penelitian akan berlangsung pada semester ganjil dalam kalender akademik 2024/2025.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa pendekatan berikut dipergunakan dalam menghimpun data penelitian:

### 1. Observasi

Proses ini melibatkan pemantauan aktivitas pembelajaran secara langsung di ruang kelas IV SDN 3 Tugu. Tujuan dari observasi ini adalah mendapatkan gambaran nyata mengenai dinamika yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

### 2. Wawancara

Wawancara atau interviu dilakukan bersama guru kelas IV di SDN 3 Tugu untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi selama mengajar. Sesi ini juga untuk menggali lebih dalam terkait kebutuhan siswa serta efektivitas media pembelajaran yang telah digunakan.

### 3. Angket

Dua jenis instrumen survei yang dipergunakan dalam penelitian:

- a. Survei Validasi – Instrumen ini dirancang untuk menentukan tingkat kelayakan serta keabsahan media pembelajaran, dengan melibatkan pakar materi dan pakar media sebagai penilai.
- b. Survei Respons – Bertujuan dalam menghimpun *feedback* dari tenaga pendidik serta siswa mengenai efektivitas media pembelajaran *Roulette Bingo* yang telah dikembangkan.

#### 4. Dokumentasi

Gambar dan foto diabadikan selama kegiatan penelitian berlangsung sebagai bagian dari rekam jejak data, yang nantinya dapat digunakan sebagai bukti dalam penerapan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### H. Instrumen Penelitian

Perangkat penelitian ini dirancang untuk mengukur keabsahan, kelayakan, serta daya tarik dari media pembelajaran *Roulette Bingo* yang telah dikembangkan. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini meliputi panduan observasi untuk merekam proses pembelajaran secara sistematis, lembar pengamatan awal dan implementasi guna mendokumentasikan kondisi sebelum serta selama penggunaan media, serta pedoman wawancara yang berfungsi sebagai acuan dalam menggali informasi lebih lanjut. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan lembar tanya jawab awal dan implementasi untuk memahami persepsi sebelum serta setelah penggunaan media, lembar survei validasi yang diberikan kepada pakar media dan pakar materi guna menilai tingkat keberterimaan media pembelajaran, serta lembar survei tanggapan yang diisi oleh guru serta peserta didik untuk mengukur efektivitas serta daya tarik dari media yang telah dibuat. Rincian tentang instrumen penelitian dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti untuk mengkaji aktivitas pembelajaran, kondisi sekolah, serta lingkungan

sekitarnya. Dalam proses observasi, peneliti memanfaatkan lembar observasi sebagai instrumen bantu dalam mengumpulkan data. Berikut adalah table instrumen observasi awal:

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Awal**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode pembelajaran yang digunakan guru</li> <li>2. Langkah kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Kendala dalam proses pembelajaran</li> </ol>
Kondisi Kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fasilitas kelas</li> </ol>
Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran</li> <li>2. Kendala yang dialami peserta didik</li> </ol>
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketersediaan media pembelajaran</li> <li>2. Kelayakan media pembelajaran di kelas</li> </ol>

**Sumber: Diolah oleh peneliti.**

Instrumen pengamatan ini diterapkan selama tahap observasi pendahuluan, yang memuat gambaran mengenai kondisi awal di lingkungan belajar. Observasi awal ini bertujuan untuk memahami situasi kelas, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran yang digunakan. Dari hasil pengamatan tersebut, berbagai kendala yang muncul dapat diidentifikasi, sehingga memungkinkan perancangan solusi yang tepat melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Sementara itu, observasi saat penerapan media dilakukan guna memperoleh informasi yang akurat selama proses uji coba media *Roulette Bingo*. Pengamatan ini berperan dalam mengevaluasi bagaimana peserta didik menanggapi dan memanfaatkan instruksi yang diberikan. Berikut adalah instrumen pengamatan yang digunakan dalam uji coba media *Roulette Bingo*:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Implementasi

Aspek	Indikator
Pembelajaran	1. Media <i>roulette bingo</i> membantu peserta didik dalam memahami materi.
Metode Pembelajaran	1. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi
Penggunaan media pembelajaran	1. Peserta didik aktif dalam pembelajaran saat penggunaan media pembelajaran <i>roulette bingo</i> 2. Peserta didik dapat menggunakan media <i>roulette bingo</i> 3. Media <i>roulette bingo</i> praktis digunakan 4. Media <i>roulette bingo</i> bertahan lama 5. Guru mampu menggunakan media <i>roulette bingo</i>
Respon peserta didik	1. Peserta didik antusias saat menggunakan media <i>roulette bingo</i>

Sumber: Diolah oleh peneliti.

## 2. Wawancara

Wawancara berperan dalam memberikan wawasan bagi peneliti terkait kondisi serta dinamika yang terjadi di SDN 3 Tugu, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung. Tujuan wawancara untuk menggali lebih dalam mengenai karakteristik peserta didik, kurikulum yang diterapkan di sekolah, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan instrumen wawancara yang digunakan dalam analisis kebutuhan siswa dan tenaga pendidik:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Awal

Aspek	Indikator
Guru	1. Kurikulum yang digunakan sekolah 2. Jumlah peserta didik dalam kelas 3. Pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan 4. Sarana pembelajaran yang dimanfaatkan 5. Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran 6. Faktor yang menyebabkan kesulitan dalam pembelajaran 7. Tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi

Sumber: Diolah oleh peneliti

Selain wawancara pendahuluan, peneliti juga melaksanakan wawancara setelah media pembelajaran yang dikembangkan sudah diterapkan. Berikut ini instrumen wawancara pada tahap penelitian:

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Penelitian**

Aspek	Indikator
Pembelajaran	1. Tingkat keterlibatan dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran
Penggunaan Media Pembelajaran	1. Peran media roulette bingo dalam mempermudah pemahaman materi 2. Keamanan serta daya tahan media <i>roulette bingo</i> 3. Kemudahan penggunaan media <i>roulette bingo</i>
Respon Peserta didik	1. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran 2. Ketertarikan peserta didik terhadap media <i>roulette bingo</i>

Sumber: Diolah oleh peneliti

### 3. Angket

Kuesioner atau survei ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik, masukan, serta tanggapan yang diberikan oleh validator, siswa, dan tenaga pendidik.

#### a. Angket Validasi

Kuesioner validasi merupakan instrumen yang memuat evaluasi kelayakan dan ditujukan kepada para pakar. Para pakar tersebut mencakup ahli dalam bidang media dan materi yang berperan dalam menetapkan kesesuaian media pembelajaran *Roulette Bingo* bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam validasi media yang telah dikembangkan:

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media selaras dengan materi pembelajaran</li> <li>2. Media praktis digunakan</li> <li>3. Media tahan lama</li> <li>4. Media mempermudah peserta didik dalam pembelajaran</li> <li>5. Media aman digunakan oleh pesera didik</li> <li>6. Kesesuaian fungsi media</li> </ol>
Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian Bahasa dengan PUEBI</li> <li>2. Kejelasan dalam petunjuk penggunaan</li> </ol>
Komponen media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan bahan yang aman digunakan</li> <li>2. Media mudah disimpan</li> </ol>

**Sumber: Diolah oleh peneliti**

Selain validasi oleh ahli media, juga dilakukan validasi oleh ahli materi sebelum media pembelajaran digunakan dalam tahap selanjutnya. Berikut merupakan instrumen validasi oleh pakar materi:

**Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi selaras dengan capaian pembelajaran</li> <li>2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran</li> <li>3. Kesesuaian antara capaian pembelajaran dan indikator</li> <li>4. Indikator sejalan dengan tujuan pembelajaran</li> </ol>
Relevansi materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bacaan dalam media sesuai dengan tema yang diangkat</li> <li>2. Isi media selaras dengan capaian dan indikator pembelajaran</li> <li>3. Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran</li> </ol>
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan topik yang dibahas dalam pembelajaran</li> <li>2. Materi disajikan secara jelas dan spesifik</li> <li>3. Bacaan dalam media tersaji dengan baik</li> <li>4. Media mendukung guru dalam menyampaikan materi</li> <li>5. Media membantu siswa dalam memahami pembelajaran</li> </ol>

**Sumber: Diolah oleh peneliti**

#### b. Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Kuesioner ini digunakan dalam menggali tanggapan dari guru serta peserta didik setelah menggunakan media yang

dikembangkan. Kuesioner ini berisi evaluasi, kritik, serta saran terhadap penggunaan media pembelajaran *Roulette Bingo*. Berikut adalah instrumen evaluasi respon guru terhadap media:

**Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Penggunaan Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan media menarik bagi siswa</li> <li>2. Petunjuk penggunaan tersaji dengan jelas</li> <li>3. Media mudah digunakan dalam pembelajaran</li> <li>4. Media dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka</li> <li>5. Media efektif dalam pembelajaran klasikal</li> </ol>
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi dari media sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia</li> <li>2. Materi dalam media selaras dengan indikator serta tujuan pembelajaran</li> </ol>
Kualitas Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang dibuat dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi</li> <li>2. Pemilihan warna menarik perhatian siswa</li> <li>3. Ukuran tulisan sesuai dengan media yang digunakan</li> </ol>

**Sumber: Diolah oleh peneliti**

Selain respon guru, juga dikumpulkan tanggapan dari peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam kuesioner respon siswa:

**Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta didik**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Tampilan media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Senang belajar menggunakan media</li> <li>2. Tulisan pada media dapat dibaca dengan baik</li> <li>3. Tampilan media dapat dibaca dengan baik</li> </ol>
Pengoprasian media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media tidak membahayakan saat digunakan</li> <li>2. Media mudah digunakan</li> </ol>
Manfaat Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belajar lebih semangat dengan menggunakan media</li> <li>2. Media membantu memahami materi dengan lebih mudah</li> <li>3. Senang dalam menggunakan media membuat lebih aktif dalam pembelajaran</li> <li>4. Soal dalam media mudah dipahami</li> <li>5. Menghilangkan rasa bosan peserta didik saat menggunakan media</li> </ol>

**Sumber: Diolah oleh peneliti**

#### 4. Dokumentasi

Perekaman data dilakukan guna menjamin keseluruhan informasi terdokumentasi dengan baik serta berfungsi sebagai bukti autentik bahwa proses riset dan inovasi telah dijalankan. Perekaman ini berbentuk pencatatan visual maupun tertulis saat tahap uji coba produk. Berikut merupakan perangkat instrumen untuk pendokumentasian:

**Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Pelaksanaan uji coba produk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proses uji coba produk</li> <li>2. Respon peserta didik terhadap media <i>roulette bingo</i>.</li> </ol>

Sumber: Diolah oleh peneliti

#### I. Teknik Analisis Data

Setelah seluruh informasi yang dibutuhkan berhasil dihimpun secara menyeluruh, metode pengolahan data diterapkan. Dalam riset dan pengembangan ini, digunakan pendekatan analisis data kualitatif serta kuantitatif sebagai berikut:

##### 1. Analisis Data Kualitatif

Pendekatan ini menggunakan teknik analisis deskriptif, di mana peneliti menginterpretasikan data yang berasal dari hasil pengamatan, wawancara dengan pendidik dan peserta didik, serta masukan berupa kritik dan saran dari para ahli. Hasil dari proses ini dituangkan dalam uraian deskriptif sebagai bagian dari pemaparan data kualitatif.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Kuisisioner validasi yang diberikan kepada pakar media, pakar materi, tenaga pendidik, serta siswa digunakan untuk memperoleh data numerik. Instrumen evaluasi terhadap media *Roulette Bingo* yang dikembangkan menghasilkan angka yang kemudian diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif guna mendapatkan hasil yang objektif dan terukur.

### a. Analisis Data Angket Validator

Perolehan analisis data dari para ahli untuk mengetahui kelayakan hasil media *Roulette Bingo*. Jawaban dari kuisisioner yang diisi oleh para evaluator dianalisis menggunakan skala Likert. Skala ini terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk mengukur kecenderungan individu melalui respons terhadap empat tingkat pilihan pada setiap pernyataan. Berikut adalah standar penilaian skala Likert yang digunakan oleh para pakar.

**Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Skala Likert Validasi Media**

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat baik/sangat layak/sangat sesuai	4
2.	Baik/layak/sesuai	3
3.	Kurang/cukup layak/cukup sesuai	2
4.	Sangat kurang/tidak layak/tidak sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2020)

Presentase yang diperoleh dari validator kemudian dihitung mempergunakan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\Sigma$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Total Skor

Perolehan hasil persentase validasi tersebut dikualifikasikan berdasarkan persentase pencapaian yang didapatkan dengan tingkat validasi. Penjabaran kualifikasi diperlihatkan melalui tabel berikut:

**Tabel 3. 11 Kualifikasi Tingkat Pencapaian Skor**

No.	Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	61% - 80%	Baik	Dapat digunakan perlu revisi
3.	41% - 60%	Kurang	Kurang layak perlu direvisi
4.	0% - 40%	Sangat Kurang	Tidak layak perlu revisi besar

Sumber: Akbar (2017)

Berdasarkan pemaparan dalam tabel sebelumnya, media pembelajaran *Roulette Bingo* dapat dikategorikan baik apabila persentasenya melebihi 61%. Sebaliknya, jika persentase berada di bawah 61%, maka media tersebut dianggap kurang memadai atau bahkan tidak layak.

#### b. Analisis Data Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Evaluasi data dari kuisisioner tanggapan guru serta siswa bertujuan dalam menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Kuisisioner ini memiliki kriteria penilaian sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 3. 12 Kriteria Penilaian Skala Likert Guru dan Peserta Didik

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat baik/sangat layak/sangat sesuai	4
2.	Baik/layak/sesuai	3
3.	Kurang/cukup layak/cukup sesuai	2
4.	Sangat kurang/tidak layak/tidak sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2020)

Persentase yang didapat dari kuisioner tanggapan guru serta peserta didik kemudian dianalisis menggunakan formula:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\Sigma$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Total Skor

Untuk memastikan tingkat keabsahan media *Roulette Bingo* bagi seluruh siswa dalam kelas, diperlukan penghitungan rata-rata skor kuisioner yang dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$R_p \text{ Rata-Rata} = \frac{R_{p1} + R_{p2} + R_{p3} + \dots + R_{pN}}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

R<sub>p</sub> = Respon peserta didik

N = Jumlah angket peserta didik

Berikut rentang skor angket respon guru dan peserta didik pada pengembangan media *Roulette Bingo*.

Tabel 3. 13 Rentang Skor Respon Guru dan Peserta Didik

No.	Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	61% - 80%	Baik	Dapat digunakan perlu revisi
3.	41% - 60%	Kurang	Kurang layak perlu direvisi
4.	0% - 40%	Sangat Kurang	Tidak layak perlu revisi besar

Sumber: Akbar (2017)

Melalui penjabaran tabel diatas, produk media pembelajaran *Roulette Bingo* dapat dinyatakan baik bila persentasenya mencapai  $> 61\%$ . Sebaliknya, jika persentasenya mencapai  $< 61\%$  maka produk media pembelajaran *Roulette Bingo* dapat dinyatakan kurang atau sangat kurang.

