

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

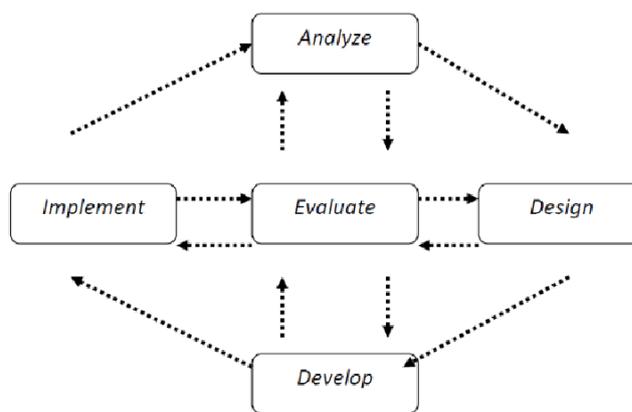
Model penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau bisa disebut juga dengan *research and development*. Menurut Purnama (2016), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan kondisi sekolah serta analisis kebutuhan supaya mempunyai fungsi yang optimal.

Pada pengembangan media pembelajaran *scrabble board* tema 1 subtema 1 di kelas 3 sekolah dasar menggunakan model ADDIE, dimana model ini terdapat langkah-langkah sistematis dalam implementasinya. Model ADDIE ini memiliki kelebihan dalam tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap tahapan dievaluasi dan direvisi dari tahapan yang dilalui sehingga produk yang dihasilkan produk yang efektif. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan, yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Dari kelima tahapan ADDIE tersebut, harus dilakukan sesuai dengan urutannya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada pengembangan media pembelajaran *scrabble board* tema 1 subtema 1 kelas 3 sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Terdapat 5 tahapan dari model ini, yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*),

pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Dari tahapan model ADDIE, dapat diamati melalui gambar dibawah ini:



Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Angdala (2007) (dalam Puspasari, 2019)

Melalui gambar diatas, dapat dijelaskan tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan melalui observasi dan wawancara dikelas 3 SD Negeri 01 ariyojeding Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Pada saat observasi dan wawancara dengan guru kelas 3, peneliti menganalisis kegiatan pembelajaran, lingkungan sekitar sekolah, penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Melalui wawancara dan observasi, media pembelajaran di sekolah belum memadai, media pembelajaran hanya berupa poster angka, perkalian, penjumlahan yang ditempelkan di dinding ruang kelas.

Proses pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 01 Ariyojeding guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran dan hanya menggunakan buku yang diperoleh dari pemerintah. Ketika guru menjelaskan, seringkali peserta didik memperhatikan tetapi peserta didik tersebut tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru tersebut, karena guru tidak menggunakan media benda konkret dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat 7 dari 10 peserta didik belum lancar membaca. Membaca merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam proses KBM dan membantu peserta didik memahami materi.

Dari uraian diatas maka tahap kedua peneliti yaitu melakukan analisis kebutuhan. Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran, peserta didik yang bisa membaca, membaca dengan suara lantang supaya peserta didik yang belum lancar membaca dapat memahami materi. Untuk memotivasi peserta didik supaya belajar untuk dapat membaca dengan adanya media *scrabble board*. Media *scrabble board* ini dapat digunakan peserta didik untuk belajar abjad dan membaca serta media ini dilengkapi audio huruf abjad. Dalam media *scrabble board* mencakup materi ciri-ciri makhluk hidup dan lambang negara. Media ini digunakan pada tema 1 subtema 1 kelas 3 sekolah dasar yang menggunakan kurikulum 2013.

2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, tahapan selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini, peneliti mendesain media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *scrabble board* yang terbuat dari kayu dan triplek yang dilapisi stiker dan didalamnya terdapat audio. Peneliti juga mendesain konten dari media yang akan dikembangkan, yakni berupa tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini merupakan tahap merealisasikan desain menjadi bentuk fisik. Tidak hanya merealisasikan desain tetapi juga menyusun materi pembelajaran, instrumen evaluasi, membuat buku panduan untuk guru dan juga peserta didik. Setelah semua selesai, dilanjutkan ke tahap validasi media dan validasi materi dengan tujuan untuk menentukan valid atau tidak sebelum diujicoba.

4. *Implementation* (penerapan)

Tahap *implementation* ini merupakan tahap mengujicobakan produk kepada peserta didik. Peneliti akan uji coba produk kepada peserta didik kelas 3 SD Negeri Ariyojeding 01 Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung dengan jumlah 10 peserta didik. Peneliti juga menggunakan 2 pembelajaran dalam melakukan uji coba produk. Media pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti menganalisis kendala-kendala yang terjadi baik pada pembelajaran maupun penggunaan media.

Kemudian pada akhir pembelajaran, peneliti mengajukan soal evaluasi dan angket respon kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahapan yang terakhir dari pengembangan ADDIE adalah tahapan evaluasi. Tahap evaluasi ini terdiri dari evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi sumatif ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan informasi pada tahap yang digunakan untuk penyempurnaan. Jika pada tahap evaluasi terdapat kekurangan dalam produk maka dilakukan revisi, jika tidak ada kekurangan maka produk valid digunakan.

C. Pengembangan Produk Awal

Media pembelajaran merupakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *scrabble board*. Media *scrabble board* ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang membutuhkan media yang konkrit dan penggunaannya melibatkan peserta didik.

Media ini berbentuk seperti balok, pada bagian dalam tutup terdapat 3 baris untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata. Pada bagian dalam balok terdapat kepingan huruf, suku kata, dan kata serta pada kotak huruf terdapat tombol untuk mengeluarkan suara. Media ini juga dilengkapi dengan buku panduan.

D. Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk menentukan kevalidan media pembelajaran. Tahap uji coba pengembangan produk ini merupakan tahap evaluasi formatif yang terdiri dari uji ahli materi dan uji ahli media serta uji coba terbatas dengan uji coba sebagai berikut:

1. Desain uji coba

Desain produk ini dibuat menggunakan uji lapangan terbatas. Uji coba lapangan terbatas ini dilakukan setelah dikembangkan dan divalidasi oleh validator. Uji coba terbatas dilakukan untuk mendapatkan informasi produk dari respon peserta didik dan respon guru terhadap produk. Subjek uji lapangan terbatas ini adalah 10 peserta didik yang akan menggunakan media untuk pembelajaran. Setelah uji coba, produk akan diperbaiki hingga menghasilkan produk akhir.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba ini terdiri dari ahli bidang media dan ahli bidang materi serta sasaran pengguna dengan deskripsi sebagai berikut:

- a. Validator ahli bidang media adalah ahli yang berpengalaman di bidang media pembelajaran. Dalam penilaian produk media yang dibuat, ahli media menilai kevalidan media dari aspek penyajian, isi konten serta tampilan media pembelajaran.
- b. Validator ahli bidang materi bertugas untuk mengevaluasi isi materi yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Dalam penilaian

ahli materi tentunya mengacu pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator materi yang dijelaskan.

- c. Subjek uji coba pengguna merupakan peserta didik kelas 3 SD Negeri 01 Ariyojeding Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung sebanyak 10 peserta didik serta wali kelas 3 SD Negeri 01 Ariyojeding Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diambil dari hasil angket validator, guru dan peserta didik berupa persentase hasil penilaian tentang media *scrabble board*. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, kritik dan saran serta hasil dari validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk meningkatkan dan menyempurnakan pengembangan media pembelajaran *scrabble board*.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Ariyojeding 01 Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung yang terletak di RT 02 RW 05 Dusun Dungmanten Desa Ariyojeding Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah proses memperoleh informasi melalui pengamatan langsung. Pada saat observasi dilakukan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Observasi ini dilakukan di SDN Ariojeding 01 pada kelas 3 untuk mengetahui kondisi nyata ketika pembelajaran berlangsung serta lingkungan sekolah dan sekitarnya.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab untuk mengetahui sebuah masalah. Wawancara dilakukan kepada walikelas 3 SDN Ariojeding 01 Rejotangan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi dan angket respon. Angket validasi digunakan untuk menentukan kelakayakan dan kevalidan media pengembangan dengan mencantumkan media dan materi. Angket validasi ditujukan pada validator ahli materi dan validator ahli media. Validator digunakan sebagai uji kevalidan dalam memperoleh informasi terkait kevalidan media *scrabble board*. Angket respon digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Angket respon ini ditujukan pada guru dan peserta didik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto. Dokumentasi digunakan untuk membantu peneliti sebagai kelengkapan data. Dokumentasi nantinya dapat digunakan sebagai bukti untuk analisis dan implementasi produk media yang dihasilkan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengumpulan data yang digunakan saat penelitian. Berikut ini merupakan instrumen penelitian yang digunakan:

Tabel 3.1 Penjabaran Teknik dan Instrumen

Tahapan Pengembangan	Indikator	Teknik	Instrumen	Subjek
Analisis (<i>Analyze</i>)	Analisis kebutuhan di kelas 3 SDN Ariyojeding 01 Rejotangan	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	1. Observasi awal 2. Pedoman wawancara analisis kebutuhan peserta didik dan guru 3. Dokumentasi	1. Peserta didik 2. Guru
Desain (<i>Design</i>)	Merancang pembuatan produk	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	1. Observasi 2. Wawancara	1. Peserta didik 2. Guru
Pengembangan (<i>Development</i>)	1. Membuat produk 2. Membuat buku panduan 3. Validasi media dan materi	1. Lembar angket validasi materi 2. Lembar angket validasi media	1. Lembar angket validasi materi 2. Lembar angket validasi media	1. Validator media 2. Validator materi 3. Peserta didik 4. Guru
Penerapan (<i>Implementation</i>)	1. Uji coba dan implementasi produk dalam pembelajaran 2. Angket respon peserta	1. Observasi 2. Dokumentasi 3. Angket respon peserta didik dan guru	1. Observasi 2. Dokumentasi 3. Angket respon peserta didik dan guru	1. Peserta didik 2. Guru

Tahapan Pengembangan	Indikator	Teknik	Instrumen	Subjek
	didik dan guru			
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Angket dan soal evaluasi	1. Angket 2. Tes	1. Angket respon 2. Soal evaluasi 3. dokumentasi	1. Peserta didik 2. Guru

Sumber: Dokumen Pribadi

Melalui tabel diatas dengan tahapan model ADDIE, berikut penjelasan mengenai instrumen tersebut:

1. Observasi

Observasi merupakan langkah awal peneliti untuk mengamati kegiatan pembelajaran, kondisi sekolah serta lingkungan sekitar sekolah. Dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan lembar observasi untuk membantu megumpulkan data. Berikut tabel intrumen observasi:

Tabel 3. 2 Indikator Instrumen Observasi Awal

No	Aspek	Indikator	Instrumen
1.	Kurikulum	1.1 kurikulum yang digunakan	<i>Checklist</i>
2.	Kondisi kelas	2.1 sarana dan prasarana	<i>Checklist</i>
3.	Pembelajaran	3.1 penerapan pelaksanaan pembelajaran 3.2 keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran 3.3 metode yang digunakan dalam pembelajaran 3.4 penggunaan media saat pembelajaran 3.5 kendala dalam proses pembelajaran	<i>Checklist</i>
4.	Kondisi peserta didik	4.1 keaktifan peserta didik	<i>Checklist</i>

Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel 3.2 adalah instrumen observasi awal yang terdiri dari 4 aspek, 8 indikator. Observasi kedua untuk menentukan keadaan keadaan instruksi di kelas pada saat media pembelajaran yang baru dikembangkan digunakan oleh peserta didik. Terdapat instrumen observasi uji coba media *scrabble board* sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Indikator Instrumen Observasi Uji Coba Media Scrabble Board

No	Aspek	Indikator	Instrumen
1.	Pembelajaran	1.1 Media <i>scrabble board</i> membantu melancarkan peserta didik dalam membaca	<i>Checklist</i>
2.	Metode Pembelajaran	2.1 Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi	<i>Checklist</i>
3.	Penggunaan Media Pembelajaran	2.1 Peserta didik aktif dalam pembelajaran saat penggunaan media pembelajaran <i>scrabble board</i> 2.2 Peserta didik dapat menggunakan media <i>scrabble board</i> secara mandiri 2.3 Media <i>scrabble board</i> bertahan lama 2.4 Media <i>scrabble board</i> praktis digunakan 2.5 Guru mampu menggunakan media <i>scrabble board</i>	<i>Checklist</i>
4.	Respon peserta didik	4.1 Peserta didik antusias ketika menggunakan media <i>scrabble board</i>	<i>Checklist</i>

Sumber: Dokumen Pribadi

2. Wawancara

Wawancara membantu peneliti dalam memahami kondisi dan situasi di SDN Ariyojeding 01 Rejotangan. Tujuan dalam wawancara ini adalah untuk memahami karakteristik peserta didik, kurikulum yang digunakan di sekolah, dan kendala selama proses belajar mengajar. Berikut instrumen wawancara analisis kebutuhan peserta didik dan guru:

Tabel 3. 4 Indikator Instrumen Wawancara

No	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Jumlah peserta didik	1
2.	Pembiasaan yang dilakukan	2
3.	Metode yang digunakan saat pembelajaran	3 dan 4
4.	Penggunaan RPP dalam pembelajaran	5 dan 6
5.	Ketersediaan media pembelajaran	7
6.	Penggunaan media saat pembelajaran	8,9
7.	Kesulitan guru dalam proses pembelajaran	10,11
8.	Faktor penyebab kesulitan dalam proses pembelajaran	12
9.	Permasalahan membaca pada peserta didik	13,14

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain melakukan wawancara awal, peneliti juga melakukan wawancara setelah media yang dikembangkan digunakan pada saat pembelajaran. Berikut ini instrumen wawancara saat penelitian:

Tabel 3. 5 Indikator Instrumen Wawancara Penelitian

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	1.1 Antusiasme peserta didik saat mengikuti pembelajaran
2.	Penggunaan Pembelajaran	Media 2.1 Media <i>scrabble board</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik 2.2 Media <i>scrabble board</i> membantu peserta didik dalam membaca 2.3 Media <i>scrabble board</i> aman digunakan dan tahan lama 2.4 Media <i>scrabble board</i> mudah digunakan
3.	Respon Peserta Didik	2.1 keaktifkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran 2.2 ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran <i>scrabble board</i>

Sumber: Dokumen Pribadi

3. Angket

Angket atau bisa disebut juga dengan kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui kritik, saran dan respon yang diberikan kepada validator, peserta didik dan guru. Berikut ini adalah instrumennya:

a. Angket validasi

Angket validasi adalah angket yang berisi penilaian validasi yang ditujukan untuk para ahli. Ahli tersebut adalah ahli media dan ahli materi yang membantu menentukan kesesuaian produk media pembelajaran *scrabble board* untuk peserta didik kelas 3 SD. Berikut instrumen validasi untuk media yang dikembangkan:

Tabel 3. 6 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Tampilan	1.1 Media sesuai dengan materi 1.2 Ketepatan ukuran huruf 1.3 Media praktis 1.4 Media tahan lama 1.5 Terdapat huruf abjad 1.6 Terdapat suku kata 1.7 Terdapat kata 1.8 Kesesuaian pemilihan gambar dengan tingkat kognitif peserta didik kelas rendah	1 2 3 4 5 6 7 8
2.	Bahasa	2.1 Kesesuaian bahasa dengan PUEBI 2.2 Kejelasan petunjuk penggunaan	9 10
3.	Penyajian	3.1 Media mempermudah peserta didik dalam	11

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
		pembelajaran tematik subtema 1 tema 1 kelas 3 SD	
		3.2 Media aman digunakan	12
		3.3 Kesesuaian fungsi media	13
4.	Komponen media	4.1 Penggunaan bahan media yang aman	14
		4.2 Media mudah disimpan	15

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain melakukan uji validasi ahli media, terdapat uji validasi ahli materi sebelum masuk ke tahap selanjutnya. Berikut instrumen yang digunakan untuk uji validasi ahli materi :

Tabel 3. 7 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Relevansi materi	1.1 Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar	1
		1.2 Relevansi materi dengan indikator	2
		1.3 Keterkaitan mata pelajaran satu dengan yang lainnya	3
		1.4 Isi media sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	4
		1.5 Isi media sesuai dengan materi dasar dalam membaca	5
		1.6 Kebermanfaatan materi	6
		1.7 Kejelasan topik pembelajaran	7
		1.8 Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	8
2.	Kurikulum	2.1 Kesesuaian KD dengan Indikator	9
		2.2 Kesesuaian Indikator dengan tujuan	10
		2.3 Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan isi materi	11
3.	Penyajian	3.1 Media membantu guru dalam penyampaian materi	12
		3.2 Media membantu peserta didik dalam belajar membaca	13

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Angket respon guru dan peserta didik

Angket respon guru dan peserta didik menunjukkan respon peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Angket

berisikan penilaian, kritik dan saran terhadap media *scrabble board*.

Berikut ini instrumen angket respon guru:

Tabel 3. 8 Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan media	1.1 Tampilan media menarik 1.2 Kejelasan petunjuk penggunaan 1.3 Kemudahan dalam penggunaan media 1.4 Media difungsikan saat pembelajaran luring 1.5 Media efektif digunakan dalam pembelajaran klasikal
2.	Materi	2.1 Isi dari media sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn 2.2 Media ini menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan perkembangan kognitif peserta didik 2.3 Media ini menyesuaikan materi dengan psikomotor dan afektif peserta didik
3.	Kualitas Media	3.1 Ukuran tulisan sesuai dengan ukuran media yang dibuat 3.2 Pemilihan warna yang sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar 3.3 Media yang dibuat dapat memudahkan peserta didik memahami materi

Sumber: Dokumen Pribadi

Berikut ini merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik:

Tabel 3. 9 Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan media	1.1 Media menarik untuk digunakan dalam pembelajaran 1.2 Tulisan terlihat jelas pada media 1.3 Bahan media aman untuk digunakan
2.	Pengoprasian media	2.1 Media dapat digunakan dengan mudah
3.	Manfaat Media	3.1 Menjadi lebih semangat saat pembelajaran menggunakan media 3.2 Mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media 3.3 Menimbulkan senang belajar menggunakan media 3.4 Menghilangkan rasa kejenuhan peserta didik

Sumber: Dokumen Pribadi

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memastikan kelengkapan data dan sekaligus sebagai bukti bahwa penelitian dan pengembangan tersebut telah dilakukan, dokumentasi berupa dokumentasi awal saat observasi dan saat uji coba produk. Berikut ini instrumen dokumentasi:

Tabel 3. 10 Instrumen Dokumentasi

No	Aspek	Indikator
1.	Analisis kebutuhan	1.1 kegiatan pembelajaran pada saat observasi awal
2.	Pelaksanaan uji coba produk	2.1 Proses uji coba produk 2.2 Respon peserta didik terhadap media <i>scrabble board</i>

Sumber: Dokumen Pribadi

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan apabila semua informasi yang dicari telah terkumpul secara keseluruhan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif, yang diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis data kualitatif

Dalam penelitian ini teknik analisis data kualitatif adalah analisis deskriptif, dimana peneliti membuat analisis ini dengan menggunakan data hasil observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik serta hasil kritik dan saran yang diperoleh dari validator. Dari hasil analisis data kuantitatif terdapat penjelasan secara deskriptif. Informasi tersebut berguna untuk menyempurnakan media pembelajaran *scrabble board*.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapatkan melalui angket validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik serta hasil tes yang dilakukan. Data kuantitatif yang diperoleh berupa nilai numerik berdasarkan instrumen penilaian terhadap media *scrabble board* yang dikembangkan. Teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh berupa nilai numerik. Skala likert terdiri atas 4 kategori, sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat Kurang	1

Sumber: Sugiyono, (2020)

Data angket yang diperoleh kemudian dihitung dengan memakai rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

Σ = Jumlah skor yang dipilih

N = Total skor

Setelah mengetahui hasil persentase, tabel dibawah ini digunakan untuk pedoman konversi tingkat pada pencapaian:

Tabel 3. 12 Pedoman Tingkat Pencapaian Skor

No	Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Kurang
5.	0-20%	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono, (2020)

Melalui penjabaran tabel diatas, produk media pembelajaran *scrabble board* pada tema 1 subtema 1 dapat dinyatakan baik bila persentasenya mencapai > 61%. Sebaliknya, jika persentasenya mencapai < 61% maka produk media pembelajaran *scrabble board* pada tema 1 subtema 1 dapat dinyatakan cukup atau bisa jadi kurang.