

BAB III

METODE PENELITIAN

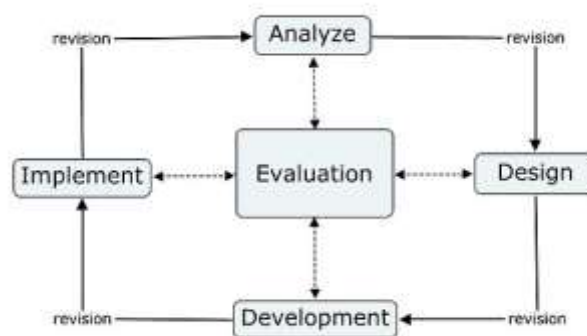
A. Model Pengembangan

Metode penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Dalam penerapannya, penelitian R&D tidak terbatas pada pengembangan produk yang benar-benar baru, melainkan juga mencakup revisi dan peningkatan terhadap produk yang sudah tersedia agar lebih efektif dan bermanfaat dibandingkan versi sebelumnya. Sebagai salah satu pendekatan dalam dunia penelitian, metode R&D dinilai efektif dalam memperbaiki praktik-praktik yang telah berjalan. Selain itu, R&D juga dapat dipahami sebagai serangkaian proses atau langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan produk yang telah ada, dengan dasar yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan tertentu, dilakukan pula analisis kebutuhan sebagai bagian dari proses penelitiannya (Zef Risal & dkk, 2022: 3)

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu pendekatan sistematis dalam merancang pembelajaran. Model ini menawarkan tahapan yang terstruktur dalam menyusun materi pembelajaran secara efektif. ADDIE dapat diterapkan baik dalam pembelajaran konvensional di kelas secara langsung maupun dalam pembelajaran berbasis daring. Menurut

pandangan Peterson, model ADDIE memiliki kerangka kerja yang sederhana namun fungsional. Keunggulan dari model ini terletak pada fleksibilitasnya, sehingga dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran karena strukturnya yang bersifat umum. Model ini terdiri dari lima tahap utama yang perlu dilalui dalam proses pengembangannya (Zef Rizal & dkk, 2022: 14-15). Lima tahap dari model pengembangan ADDIE tersebut dapat diamati dan dipahami dalam gambar 3.1 tersebut.



Sumber: (Zef Rizal, 2022)

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah proses untuk mengidentifikasi dan merumuskan materi atau kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Dalam tahap ini, pendidik perlu melaksanakan sejumlah kegiatan untuk menggali dan menetapkan apa saja yang seharusnya dipelajari oleh siswa. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan, mencakup kajian terhadap kinerja, karakteristik peserta didik, serta telaah terhadap fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang terkait dengan materi pembelajaran. Selain itu, juga dilakukan analisis tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Evaluasi kondisi lapangan turut dilakukan guna memahami situasi nyata di lokasi uji coba media, termasuk identifikasi materi ajar yang akan digunakan oleh siswa dalam pembelajaran dengan media roda putar. Di samping itu, penelusuran terhadap hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas media roda putar dalam pembelajaran turut menjadi bagian dari analisis. Data diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara yang menyoroti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kelas IV SDN 48 Lepung Beruang masih belum maksimal dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Media yang digunakan masih terbatas pada gambar, buku teks, dan papan tulis.

2. Tahap Desain (*Design*)

Desain sering disebut juga sebagai rancangan. Jika dianalogikan dengan proses pembangunan sebuah gedung, maka sebelum proses pembangunan dimulai, terlebih dahulu harus ada gambar rancangan bangunan di atas kertas. Begitu pula dalam pembelajaran, rancangan ini menjadi pedoman guru dalam menyusun tujuan pembelajaran. Tahap desain merupakan proses perencanaan dalam pengembangan produk yang disusun berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup menyusun dan memilih materi ajar dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan isi materi, alokasi waktu,

serta indikator pembelajaran, merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan metode yang akan digunakan, menyusun rancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai, serta merancang alat evaluasi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan terdapat dua tujuan penting yaitu memproduksi produk dan memilih produk yang terbaik. pada tahap ini rancangan dari tahap sebelumnya direalisasikan ke dalam bentuk media yang siap diimplementasikan. pada tahap pengembangan ini, dilakukan pembuatan produk media roda putar. hasil dari tahapan ini adalah rancangan awal produk media roda putar, yang meliputi:

a. Roda Putar

Roda putar merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila, dengan materi mengenai "hak dan kewajiban di sekolah.

b. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan, dengan total 25 pertanyaan yang terhubung dengan nomor pada media roda putar.

c. Kartu Jawaban

Kartu jawaban atau kartu gambar berfungsi sebagai jawaban untuk kartu pertanyaan yang telah diambil oleh siswa.

Penggunaan media roda putar sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan materi tentang "Hak dan Kewajiban di Sekolah.
- b) Setelah materi dijelaskan, guru mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan media roda putar.
- c) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok. setiap kelompok maju secara bergantian untuk memutar roda.
- d) Jika roda berhenti pada nomor tertentu, siswa dalam kelompoknya akan mengambil satu pertanyaan dari kartu pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut dan juga mengambil satu kartu jawaban untuk menjawab pertanyaan.
- e) Permainan dilanjutkan hingga semua pertanyaan terjawab. setelah itu, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan.

Hasil rancangan media pembelajaran roda putar dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 3.2 Tampilan Cover

a) Roda putar 	b) Contoh desain kartu pertanyaan dan kartu jawaban 
c) Buku petunjuk media pembelajaran roda putar 	

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan produk yang telah dirancang dan dipilih dari tahap sebelumnya, peneliti melakukan simulasi terhadap produk media roda putar yang telah dikembangkan. hasil dari simulasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. setelah revisi kedua selesai, produk diuji coba pada subjek dengan skala kecil, yaitu siswa kelas IV A SD Negeri 48 Lepung Beruang. berdasarkan evaluasi, masukan, dan saran dari siswa dilakukan analisis dan revisi lebih lanjut jika diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk. jika produk telah mencapai kualitas yang baik, maka produk tersebut siap diuji coba secara lebih luas. uji coba skala luas dilakukan pada siswa kelas IVA Di SD Negeri 48 Lepung Beruang.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi terhadap hasil penerapan produk. Kemudian produk harus di revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. pada tahap evaluasi, dilakukan pengukuran terhadap kualitas media roda putar yang telah diimplementasikan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. evaluasi akhir bertujuan untuk menilai efektivitas dan validitas produk media roda putar yang dikembangkan. hasil evaluasi ini digunakan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat

digunakan kembali dalam proses pembelajaran. tujuan akhir dari evaluasi ini adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran.

C. Ujicoba Produk

Dalam penelitian pengembangan produk, seperti media roda putar, langkah yang sangat penting adalah melakukan pengujian untuk menilai kualitas dan kesesuaian produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, uji coba perlu dilakukan pada kelompok sasaran yang dituju. tujuan utama dari uji coba ini adalah untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna meningkatkan produk, sehingga hasil belajar dapat mencapai tingkat efektivitas yang optimal dan memastikan kecocokan produk dengan kebutuhan pembelajaran. Sebelum uji coba dilaksanakan, media roda putar terlebih dahulu telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk memastikan kelayakan dan kualitas produk. produk yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan dalam dua tahap, yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil (Skala Terbatas)

Tahapan pengembangan media pembelajaran dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan awal dari peserta didik terhadap media pembelajaran roda putar yang telah dikembangkan. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keefektifan dan kepraktisan media dalam mendukung proses pembelajaran. Uji coba ini melibatkan 12 peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang bervariasi, mulai dari

kategori rendah, sedang, hingga tinggi. Uji coba ini merupakan bagian dari penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Tentang Hak dan Kewajiban Kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang.” Oleh karena itu, media yang diuji coba memuat materi tentang Hak dan Kewajiban, yang disampaikan dalam bentuk permainan edukatif melalui media roda putar. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik diberikan penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan serta diperkenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media roda putar, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon. Angket ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran tersebut menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka dalam memahami materi hak dan kewajiban secara lebih baik. Adapun untuk menghitung hasil uji coba skala kecil ini

menggunakan rumus rata-rata yaitu:

$$\frac{\sum E}{N}$$

Sumber: (Yani Susanti Y dkk, 2021)

Keterangan:

X: Rata-rata Tingkat keefektifan

$\sum E$: Jumlah seluruh Tingkat keefektifan

N: Jumlah seluruh peserta didik

2) Uji Coba Lapangan (Skala Luas)

Tahapan akhir dalam proses penelitian pengembangan ini adalah pelaksanaan uji coba skala besar terhadap media pembelajaran roda putar yang telah dikembangkan. Uji coba ini difokuskan pada tanggapan dan respon peserta didik sebagai pengguna langsung media pembelajaran, dengan tujuan untuk memperkuat hasil analisis mengenai tingkat keefektifan dan kepraktisan dari media tersebut. Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas IVA, melibatkan seluruh peserta didik sebanyak 25 orang. Media pembelajaran roda putar digunakan sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon untuk menilai tampilan media, kemudahan penggunaan, serta daya tarik dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil angket respon yang dikumpulkan dari peserta didik pada tahap uji coba skala besar, dilakukan perhitungan terhadap total skor dan persentase guna mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan.

$$\frac{\sum E}{N}$$

Sumber: (Yani Susanti Y dkk, 2021)

Keterangan:

X: Rata-rata Tingkat keefektifan

$\sum E$: Jumlah seluruh Tingkat keefektian

N: Jumlah seluruh peserta didik

D. Desain Ujicoba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. uji coba yang dilakukan menghasilkan masukan dan kritik sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran. ditahap ini penilaian yang akan dilakukan melalui beberapa tahap, seperti tahap uji ahli, tahap uji coba terbatas dan tahap uji coba lapangan sebagai berikut:

1) Tahap Uji Ahli

a. Validasi Ahli Materi

Bertujuan untuk mengevaluasi materi dan memberikan saran terhadap materi yang terdapat dalam ATP serta modul pembelajaran. validator ahli materi dilakukan oleh guru yang menguasai materi hak dan kewajiban. Data kelayakan oleh ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian, kemudian ahli materi memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah tersedia. setelah ahli materi melakukan penilaian pada instrumen yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu revisi untuk memperbaiki.

b. Validasi Ahli Media

Bertujuan untuk memberi informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil media roda putar, validator ahli

media dilakukan oleh dosen yang menguasai media dan materi validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui secara sistematis apakah instrumen dan media roda putar yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau belum data kelayakan oleh ahli media diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian, kemudian ahli media memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah tersedia. setelah ahli media melakukan penilaian pada instrumen yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki.

c. Uji-t Berpasangan (*Paired Sample t-test*)

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan signifikan antara pretest dan posttest setelah penggunaan media roda putar, digunakan uji t berpasangan dengan rumus:

$$T = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{N}}}$$

Sumber: (Rusydi Ananda dkk, 2018)

Keterangan:

D = Rata-rata selisih nilai *posttest* dan *pretest*

SD = Standar deviasi selisih skor

N = Jumlah siswa

Jika nilai signifikansi (p-value) < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan efektivitas media roda putar.

d. *N-Gain Score* (Mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar)

$$e. \ N-Gain = \frac{02-01}{Skor\ Maksimal-01}$$

Interpretasi hasil *N-Gain*:

$N-Gain \geq 0.7 \rightarrow$ Efektivitas tinggi

$0.3 \leq N-Gain < 0.7 \rightarrow$ Efektivitas sedang

$N-Gain < 0.3 \rightarrow$ Efektivitas rendah

Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah media roda putar dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban. kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media roda putar pada kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Kegiatan Uji Coba Penelitian

Uji validitas ahli	Skema	Teknik pengumpulan data
Ahli Media	Produk	Lembar Validasi
	Analisis	
Ahli Materi	Revisi	
Uji coba terbatas		
Siswa kelas IV A SD	Produk	1. Penggunaan Media
Negeri 48 Lepung	Analisis	Roda Putar
Beruang	Revisi	
	Observasi	
Uji coba lapangan		
Siswa kelas IV A	Produk	1) Angket Respon
Lepung Beruang dan	Analisis	Siswa Menggunakan
SD Negeri 05 Sekubang	Revisi	Media Roda Putar
		2) Tes Hasil Belajar

Sumber: Peneliti

E. Subyek Ujicoba

Uji coba kelompok kecil melibatkan siswa kelas IV A Di SD Negeri 48 Lepung Beruang dengan jumlah 12 siswa yang sebelumnya telah mempelajari materi pada pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban. uji coba lapangan melibatkan siswa kelas IV A SD Negeri 48 Lepung Beruang yang berjumlah 25 siswa.

Tabel 3.2 Distribusi Subjek Uji Coba.

No	Nama Sekolah	Nama Kelas	Jumlah Siswa Kelas IV (Orang)
1	SD Negeri 48 Lepung Beruang	IV A	25 Siswa
2	SD Negeri 05 Sekubang	IV A	25 Siswa
Grand Total			50 Siswa

Sumber: (SD Negeri 48 Lepung Beruang & SD Negeri 05 Sekubang)

F. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Arikunto (2019, 136) Metode kuantitatif dan kualitatif yang biasanya kuantitatif digunakan dalam kajian ilmu eksakta seperti teknik dan bisnis, sedangkan kualitatif bagi kajian sosial humaniora seperti sosial politik. data kualitatif bisa kita artikan sebagai data yang mendekati serta mencirikan sesuatu, dimana data ini dapat kita lihat, amati dan dicatat.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli materi dan data hasil validasi

ahli media yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi. instrumen yang digunakan untuk memvalidasi sebuah produk kita kenal dengan lembar validasi. Validasi adalah proses memastikan bahwa suatu sistem atau proses benar-benar berfungsi sesuai dengan tujuannya dan merupakan suatu subjek yang sangat penting dalam berbagai bidang salah satunya adalah pengembangan produk (Saputri & dkk, 2023: 139) Lembar validasi adalah dokumen atau formulir yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan proses validasi suatu produk, metode, atau instrumen. Dalam konteks penelitian atau pengembangan, lembar validasi sering digunakan untuk mengevaluasi keefektifan atau kecocokan suatu produk atau alat dengan tujuan atau standar tertentu.

2. Angket Ahli Media

Angket ahli materi adalah instrumen penelitian berupa kuesioner yang diisi oleh ahli materi untuk mengumpulkan data terkait kelayakan materi dalam suatu produk atau media pembelajaran, seperti modul atau aplikasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan masukan dari ahli mengenai kualitas materi dari aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian, penggunaan bahasa, dan lain-lain.

3. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk berbagi informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dibangun menjadi makna dalam topik tertentu (Ariyanti N & dkk, 2022: 1452).

4. Observasi

Observasi adalah teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. Observasi terbagi menjadi tiga yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur (Hardani dalam Ariyanti N & dkk, 2022:1452).

5. Soal Tes

Tes artinya sejumlah soal perihal materi yang diajarkan atau yang sudah dipelajari sesuai dengan indikator yang dipergunakan pada modul ajar. Tujuan dari tes ini adalah untuk menemukan, mengukur dan memperoleh fakta tertulis tentang kemampuan siswa untuk mengenal dan memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media roda putar. Tujuan dari tes ini adalah untuk menemukan, mengukur dan memperoleh fakta tertulis tentang kemampuan siswa untuk mengenal dan memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran roda putar.

6. Angket Respon Siswa

Menurut Arini, (2019: 3) Adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk memberikan respon sesuai dengan

permintaan peneliti. Informasi yang diperoleh melalui angket dapat memberikan gambaran (deskripsi) tentang karakteristik dari individu atau sekelompok responden. Angket terdiri dari atas dua aspek, yaitu tanggapan dan reaksi. angket respon siswa adalah instrument yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap pembelajaran. Secara data, respon siswa terhadap media pembelajaran angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa terhadap media roda putar. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran. respon siswa akan rendah jika siswa merasa kurang tertarik. Untuk mengetahui respon siswa, dapat menggunakan angket. Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa terhadap media roda putar. siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

7. Dokumentasi

Menurut Sugiyono dalam Riani Elisabeth C & dkk (2023: 32) Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu. Studi dokumen melengkapi penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung kebenaran dari data yang diperoleh, baik berupa gambar, foto-foto, serta arsip arsip selama dilakukannya penelitian, sebagai sumber yang dimanfaatkan untuk mendukung dan membuktikan kebenaran data.

H. Teknik Analisis Data

a) Analisis Data untuk Validasi Ahli

Data dalam penelitian ini diperoleh data hasil penilaian oleh validator. Pada lembar jawaban validasi menggunakan kategori pilihan sebagai berikut.

- a) Angka 4 berarti Sangat valid/ sangat baik
- b) Angka 3 berarti valid
- c) Angka 2 berarti kurang valid
- d) Angka 1 berarti tidak valid/ sangat kurang

$$P = \frac{\sum X}{\sum i} X$$

(Siti Nurhasanah, 2022)

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah Skor Yang Diperoleh

$\sum i$ = Jumlah Skor Tinggi

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menginterpretasikan tingkat kelayakan media menggunakan konversi skala tingkat pencapaian yang disajikan pada table berikut.

Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
0 % - 20 %	Tidak Layak

Sumber: Istiningsih. dkk (2021)

Skor yang diperoleh dari setiap indikator dalam angket akan dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran. berdasarkan tabel sebelumnya, penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian persentase kevalidan mulai dari $\geq 50,01\%$ hingga 100% dari seluruh aspek yang dinilai dalam angket. Jika terdapat aspek yang belum memenuhi kriteria valid, maka akan dilakukan revisi hingga mencapai tingkat kevalidan yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

b) Deskriptif kualitatif

Deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian

deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Informasi ini kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi deskriptif. Karakteristik dari deskriptif sendiri adalah data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka seperti penelitian kuantitatif. (Adhi dkk, 2019:2)

c) Analisis Data Untuk Mengetahui Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV terhadap materi hak dan kewajiban di sekolah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran roda putar yang dikembangkan. penelitian ini menggunakan analisis uji-t berpasangan atau *Paired Sample t-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji-t berpasangan merupakan salah satu metode pengujian hipotesis yang digunakan ketika data yang dibandingkan bersifat berpasangan (tidak independen). Karakteristik utama dari uji ini adalah adanya dua perlakuan berbeda yang diberikan kepada subjek penelitian yang sama, yaitu:

- a. *Pre-test* (sebelum penggunaan media roda putar).
- b. *Post-test* (setelah penggunaan media roda putar).

Uji-t berpasangan dianggap tepat dalam penelitian ini karena bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media roda putar.

Hipotesis statistik

- a) H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga penggunaan media roda putar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- b) H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga penggunaan media roda putar berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kriteria Pengambilan Keputusan

- a. H_0 : diterima jika nilai signifikansi (*p-value*) $> 0,05$, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.
 - b. H_a : ditolak jika nilai signifikansi (*p-value*) $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, sehingga media roda putar berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- d) Perhitungan *N-Gain Score*

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar.

Rumus:

$$N\text{- Gain} = \frac{\text{Post Test} - \text{Pre- Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pre- Test}}$$

Skor Maksimal – *Pre- Test*

Interpretasi Kategori *N-Gain*:

0.7 = Tinggi

0.3–0.7 = Sedang

< 0.3 = Rendah

e) Analisis Persentase Angket Respon Siswa

Gunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian:

Tabel 3.4 Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

(Sumber: Purwanti & Putri, 2021)