

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Pengembangan**

Menurut Rustandi dan Rismayanti (2021:58) Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi pada masyarakat luas.

Menurut Amania, Nugrahanta, dan Kurniastut (2021:241) *Research and Development* (R&D) adalah penelitian dengan menghasilkan produk baru yang lebih inovatif, produk dirancang dan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan, keefektifan produk diuji untuk mengetahui fungsinya. *Research and Development* (R&D) digunakan untuk mengembangkan produk berupa modul permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil.

### **B. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan desain penelitian di atas, prosedur pengembangan *game* tebak kata (kata rahasia) yang dipilih terdiri atas langkah-langkah yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut dijelaskan secara rinci mengenai alur pengembangan yang akan digunakan.

1. Tahap Analisis (*Analyzing*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kondisi lapangan tempat uji coba produk yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi materi atau apa saja yang dipelajari oleh siswa yang akan menggunakan game ini. Serta melakukan analisis penelitian terdahulu tentang *game* tebak kata (kata rahasia).

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini kegiatannya terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media untuk *game* tebak kata untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang dimulai dari pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, menyiapkan soal dan peraturan yang akan dikembangkan dalam *game* tebak kata (kata rahasia).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa *game* tebak kata (kata rahasia). Hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal *game* tebak kata (kata rahasia). Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan, yaitu:

- a. Rancangan Produk *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia)

- 1) Item *game* tebak kata (kata rahasia)

- a) Pemilihan media *Game* Tebak Kara (kata rahasia)

Pemilihan media yang dilakukan peneliti yaitu menentukan media yang sesuai menggunakan apa yang

diperlukan peserta didik. Perancangan media tebak kata menganalisis asal perseteruan yang di hadapi sang siswa, karakteristik asal siswa itu sendiri, tugas yang akan dilakukan oleh siswa, penentuan konsep atau rancangan media tebak kata yang akan dibuat serta penentuan rumusan tujuan berasal pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Media tebak istilah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dikarenakan media tebak istilah memuat materi secara ringkas dan simpel diingat oleh siswa. Materi yang dimuat pada media tebak istilah yakni Aku dan Kebutuhanku. Media tebak kata bisa memudahkan siswa pada memahami materi karena media tebak istilah dapat memudahkan siswa mengingat materi yang sudah disampaikan. Media tebak kata ini memuat materi menggunakan menjabarkan asal suatu materi tertentu yang telah ditentukan sang pengajar.

b) Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan terdapat beberapa soal dimana akan di jawab siswa yang berfungsi sebagai pedoman siswa untuk menjawab soal postest dimana kartu pertanyaan ini berisi soal seputar materi Aku dan Kebutuhanku. Kartu pertanyaan ini akan dibacakan saat memainkan *game* tebak kara (kata rahasia) dan siswa memutar roda acak.

c) Kartu Jawaban

Kartu jawaban adalah alat yang digunakan untuk mencatat jawaban atas pertanyaan atau tugas tertentu, yang bisa digunakan untuk memeriksa pemahaman atau sebagai bagian dari permainan edukatif.

2) Peraturan *game* tebak kara (kata rahasia)

Dalam permainan *game* tebak kara (kata rahasia), terdapat beberap peraturan yaitu :

- a) Permainan terdiri dari 2 kelompok
  - b) Masing-masing kelompok akan memilih antara kartu pertanyaan atau jawaban
  - c) Kelompok yang mendapat kartu pertanyaan akan membacakan pertanyaan sementara kelompok pemegang kartu jawaban akan menjawab
  - d) Setelah itu guru akan menjelaskan maksud dari pertanyaan dan jawaban.
  - e) Begitu seterusnya sampai kartu habis
- b. Analisis Butir Soal atau Analisis Instrumen Tes.

1) Uji Validitas

Pengujian validitas ini menggunakan product moment. Dasar pengambilan keputusan bahwa butir soal dinyatakan valid apabila  $r_{tabel} < r_{hitung}$ . Untuk  $N = 18$  dengan signifikansi 0,05 maka didapatkan  $r_{tabel} 0,468$ .

Tabel. 3.1 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

Hasil Uji Validitas			
No Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,736	0,468	Valid
2	0,736	0,468	Valid
3	0,132	0,468	Tidak Valid
4	0,541	0,468	Valid
5	0,736	0,468	Valid
6	0,158	0,468	Tidak Valid
7	0,736	0,468	Valid
8	0,365	0,468	Tidak Valid
9	0,627	0,468	Valid
10	0,442	0,468	Tidak Valid
11	0,597	0,468	Valid
12	0,464	0,468	Tidak Valid
13	0,627	0,468	Valid
14	0,525	0,468	Valid
15	0,693	0,468	Valid

Dari 15 soal pilihan ganda diperoleh 10 soal valid untuk butir soal nomor 1, 2, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 14 dan 15 dikarenakan  $r_{tabel} < r_{hitung}$ . Sementara itu untuk butir soal nomor 3, 6, 8, 10 dan 12 tidak valid dikarenakan  $r_{tabel} > r_{hitung}$ .

Tabel. 3.2 Hasil Uji Validitas Soal Essai

Hasil Uji Validitas			
No Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,822	0,468	Valid
2	0,546	0,468	Valid
3	0,533	0,468	Valid
4	0,524	0,468	Valid
5	0,822	0,468	Valid

Dari 5 soal esai, diperoleh semua soal valid dikarenakan  $r_{tabel} < r_{hitung}$ . Untuk  $N = 18$  maka didapatkan  $r_{tabel} 0,468$ .

Adapun rincian uji validitas soal pretest dan posttest dapat diamati pada lampiran 5 Uji Validitas Skala Terbatas.

## 2) Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas, dilanjutkan uji reliabilitas apakah soal memenuhi kelayakan atau tidak. Butir soal dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai reliabilitas lebih dari 0,70 didapatkan hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda.

Tabel. 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Pilihan Ganda dan Essai

<b>Reliability Statistics</b>		
<b>No</b>	<b>Cronbach's Alpha<sup>a</sup></b>	<b>N Of Item</b>
1. Pilihan Ganda	0,869	10
2. Esai	0,661	5

Reliabilitas soal pilihan ganda adalah 0,869 dan reliabilitas soal esai adalah 0,661. Jika dilihat pada tabel kategori uji reliabilitas Cronbach's Alpha, hasil uji pada setiap soal pilihan ganda dan esai dinyatakan reliabel karena dalam rentang lebih dari 0,70. Hal ini memiliki arti bahwa soal-soal layak digunakan. Adapun rincian uji reliabilitas soal pilihan ganda dan soal esai dapat diamati pada lampiran 4 dan 5 hasil test skala terbatas.

## 3) Daya Pembeda

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, dan dinyatakan memenuhi kelayakan, selanjutnya dilakukan uji daya

pembeda setiap soal pretest dan posttest. Butir soal yang sangat baik adalah memiliki indeks diksriminasi lebih dari 0,40.

Tabel. 3.4 Hasil Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

<b>No</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,793	Baik Sekali
2	0,793	Baik Sekali
3	0,386	Sedang
4	0,793	Baik Sekali
5	0,793	Baik Sekali
6	0,429	Baik
7	0,590	Baik
8	0,429	Baik
9	0,464	Baik
10	0,593	Baik

Hasil daya pembeda soal pretest soal nomor 1, 2, 4 dan 5 Baik Sekali 3, 6, 7, 8, 9 dan 10 Baik, dapat diterima dengan perbaikan.

Tabel. 3.5 Tabel Hasil Daya Pembeda Soal Essai

<b>No</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Keterangan</b>
1		Baik
2	0,661	Cukup
3	0,331	Cukup
4	0,250	Cukup
5	0,233	Baik
	0,661	

Hasil daya pembeda soal posttest soal nomor 1 dan 5 baik, dapat diterima dengan perbaikan 2,3 dan cukup dapat diterima dengan perbaikan.

## 4) Tingkat Kesukaran

Selanjutnya soal pilihan ganda dan soal esai yang memenuhi validitas, reliabilitas, dan daya pembeda, juga perlu diuji tingkat kesukarannya.

Tabel. 3.6 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,7222	Mudah
2	0,7222	Mudah
3	0,6111	Mudah
4	0,7222	Mudah
5	0,7222	Mudah
6	0,5000	Sedang
7	0,4444	Sedang
8	0,5000	Sedang
9	0,3333	Sukar
10	0,5000	Sedang

Soal dengan tingkat mudah nomor soal 1, 2, 3 dan 4. Soal dengan tingkat sedang 5, 7, 8 dan 10. Soal dengan tingkat Sukar nomor soal 9.

Tabel. 3.7 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Essai

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	1,56	Mudah Sekali
2	1,67	Mudah sekali
3	1,61	Mudah sekali
4	1,56	Mudah sekali
5	1,56	Mudah sekali

Dari tabel diatas soal 1,2,3,4 dan 5 mudah sekali.

c. Hasil Analisis Angket

1) Uji Validitas Angket

Pengujian validitas ini menggunakan product moment. Dasar pengambilan keputusan bahwa angket dinyatakan valid apabila  $r_{tabel} < r_{hitung}$ . Untuk  $N = 18$  dengan signifikansi 0,05 maka didapatkan  $r_{tabel} 0,423$ .

Tabel. 3.8 Uji Validasi Angket

Hasil Uji Validitas			
No Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,585	0,468	Valid
2	0,932	0,468	Valid
3	0,585	0,468	Valid
4	0,585	0,468	Valid
5	0,490	0,468	Valid
6	0,679	0,468	Valid
7	0,932	0,468	Valid
8	0,490	0,468	Valid
9	0,585	0,468	Valid
10	0,679	0,468	Valid

Dari 10 soal angket, diperoleh semua soal valid dikarenakan  $r_{tabel} < r_{hitung}$ . Untuk  $N = 18$  maka didapatkan  $r_{tabel} 0,468$ .

2) Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas, dilanjutkan uji reliabilitas apakah angket memenuhi kelayakan atau tidak. Angket dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai reliabilitas lebih dari 0,70.

Tabel. 3.9 Uji Reliabilitas Angket

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
<b>.850</b>	<b>10</b>

Reliabilitas angket adalah 0,850. Jika dilihat pada tabel kategori uji reabilitas Cronbach's Alpha, hasil uji pada setiap angket dinyatakan reliabel karena dalam rentang lebih dari 0,70. Hal ini memiliki arti bahwa angket layak digunakan.

#### 4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini *game* tebak kara (kata rahasia) yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan *game* tebak kara (kata rahasia) yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan *game* tebak kara (kata rahasia) yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

#### 5. Tahap Evaluasi (*evaluate*)

Tahap terakhir artinya tahap evaluasi yang dilakukan dengan angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dibuat dan penilaian buat mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman *game* tebak kata serta hasil belajar siswa.

### C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji coba produk *game* kara (kata rahasia) telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diuji cobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) dan uji coba produk lebih luas.

### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *The One Group Pretest-Posttest Design* adalah desain penelitian pra-eksperimen yang menggunakan satu kelompok subjek untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan (*treatment*). Dalam desain ini, peneliti melakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap kelompok tersebut, kemudian memberikan perlakuan, dan setelah itu melakukan pengukuran kembali (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 3.10 Rancangan *The One Group Pretest-Posttest Design*


---

 $O_1 X O_2$ 


---

Sumber: Sugiyono, (2017: 79)

keterangan:

 $O_1$  = tes awal (*pretest*) $O_2$  = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan *Game* kara untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Hasil Belajar siswa kelas V SD Negeri 07 Sungai Lais dan SD Negeri 11 Sungai Maram dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel. 3.11 Uji Coba Produk *Game* kara (kata rahasia)

<b>Uji Validitas Ahli</b>	<b>Skema</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
Ahli Media	Produk Analisis	Lembar Validasi
Ahli Materi	Revisi	
<b>Uji Coba Terbatas</b>		
Siswa Kelas V SD Negeri 07 Sungai Lais	Produk Analisis Revisi	1. Angket siswa dan guru 2. Tes hasil belajar setelah menggunakan media <i>Game</i> kara (kata rahasia)
<b>Uji Coba Luas</b>		
Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram	Produk Analisis Revisi	1. Hasil belajar setelah menggunakan media <i>Game</i> kara (kata rahasia)

---

### **E. Subyek Uji Coba**

Subyek uji coba dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri yang ada di Kecamatan Kelam Permai. Terdiri atas subyek uji coba terbatas, dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais. Sedangkan uji coba lebih luas yaitu siswa kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram.

### **F. Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media dan materi dan data kuantitatif yaitu:

- a. Hasil validator ahli media dan validator ahli materi
- b. Hasil belajar siswa
- c. Hasil angket siswa dan guru

### **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 yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

## 2. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap siswa terhadap *game* tebak kara (kata rahasia) dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

## 3. Angket Respon Siswa

Angket siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap siswa terhadap *game* tebak kara (kata rahasia) dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

## 4. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media *game* tebak kara (kata rahasia)

Tes Hasil belajar setelah menggunakan media *game* tebak kara (kata rahasia) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game* tebak kara (kata rahasia) yang dikembangkan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*.

## H. Teknik Analisis Data

### 1) Analisis Data Penelitian Pakar dan Tanggapan Pengguna

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase analisis penelitian pakar dikategorikan sesuai

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor

N = jumlah keseluruhan skor total

Tabel. 3.12 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar

<b>Interval Kriteria Penilaian Pakar</b>	<b>Kriteria</b>
$81\% \leq NP \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq NP \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq NP \leq 40\%$	Tidak layak
$NP \leq 21\%$	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (2017: 207)

Tabel. 3.13 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna

<b>Interval Kriteria Tanggapan Pengguna</b>	<b>Kriteria</b>
91-100%	Sangat Baik
61-90%	Baik
41-60%	Cukup
11-40%	Kurang
0-10%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (dalam Putri, 2019)

## 2) Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang ada diuji validitas dan reliabilitas. Instrument yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Maka peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2014: 211). Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya bila tingkat validitasnya rendah maka instrumen tersebut kurang valid. Untuk menguji validitas soal tes pilihan ganda menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan *Anates V4.0.9* dan untuk menguji validitas soal menjodohkan dengan bantuan SPSS 18.

Menguji validitas angket peneliti melakukan aspek-aspek yang akan diukur kepada ahli (*expert judgement*), untuk memvalidasi keabsahan atau kesesuaian instrumen dengan subjek yang akan diteliti. Pengujian validitas dengan menggunakan *expert judgment* dilaksanakan dengan penelaahan terhadap kisi-kisi instrumen apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dilakukan penelaahan terhadap kesesuaian alat ukur penelitian terhadap item-item pertanyaan yang diajukan terhadap responden.

Sebelum peneliti menggunakan soal yang akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu soal tes akan diuji coba. Peneliti melakukan uji coba tes pemahaman *game* tebak kata (kata rahasia) di Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Lais di kelas IV dengan jumlah 20 responden dan uji coba soal tes hasil belajar di Sekolah Dasar

Negeri 02 Merepak di kelas IV dengan jumlah responden 22 responden.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013: 221).

Tabel. 3.14 Uji Reliabilitas

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
<b>0,80 – 0,90</b>	Reliabilitas Baik (Tinggi)
<b>0,60 – 0,80</b>	Reliabilitas Cukup (Sedang)
<b>0,40 – 0,60</b>	Reliabilitas Kurang Baik (Rendah)
<b>0,20 – 0,40</b>	Reliabilitas Buruk (Sangat Rendah)
<b>0,00 – 0,20</b>	Reliabilitas Sangat Buruk (Tidak Valid)

c. Analisis Daya Pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang (lemah prestasinya). Tes dikatakan tidak memiliki daya pembeda apabila tes tersebut jika diujikan kepada siswa berprestasi tinggi, hasilnya rendah, namun bila diujikan kepada anak yang lemah prestasinya lebih tinggi atau sama saja. Cara yang dapat dilakukan dalam analisis daya pembeda dengan memberikan penafsiran pada daya pembeda soal pada tabel 3.8

untuk soal pilihan ganda dengan bantuan SPSS 18. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan daya pembeda baik sampai soal dengan daya pembeda baik sekali.

Tabel. 3.15 Daya Pembeda

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	Kurang dari 0,20	Daya pembeda jelek
2	0,21-0,40	Daya pembeda cukup
3	0,41-0,70	Daya pembeda baik
4	0,71-1,00	Daya pembeda baik sekali
5	Bertanda negative	Daya pembeda sangat jelek

Sumber: (Arikunto, 2017: 211)

d. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswa dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Untuk analisis kesukaran soal peneliti menggunakan bantuan program SPSS 18 untuk soal pilihan ganda, melengkapi dan isian. Analisis tingkat kesukaran soal pilihan ganda, melengkapi, dan isian dengan memberikan penafsiran pada tingkat kesukaran.

Tabel. 3.16 Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,81-1,00	Mudah Sekali
2	0,61-0,80	Mudah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,21-0,40	Sukar
5	0,00-0,20	Sukar Sekali

Sumber:( Arikunto, 2017: 219)

### 3) Teknik Analisis Tes

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka untuk menganalisis datanya dilakukan dengan menggunakan analisis statistik. Peneliti menggunakan alat bantu *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Pada penelitian ini SPSS yang digunakan peneliti adalah SPSS 18. Dalam teknik analisis data ada dua macam yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

#### a. Uji Prasyarat

Untuk melakukan hipotesis dalam penelitian ini memerlukan uji prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

##### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan bantuan SPSS 18. Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila  $\text{sig.} > 0,05$  maka berdistribusi normal

Apabila  $\text{sig.} < 0,05$  maka tidak berdistribusi normal

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas.

##### 2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yaitu dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

a) Mencari nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

b) Membandingkan nilai  $f_{hitung}$  dengan  $f_{tabel}$  dengan rumus

dk pembilang = n-1 ( untuk varians terbesar)

dk penyebut= n-1 (untuk varians terkecil)

taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05, selanjutnya dicari pada tabel F

kriteria pengujian sebagai berikut :

jika  $f_{hitung} > f_{(tabel)}$  berarti tidak homogen.

jika  $f_{hitung} \leq f_{(tabel)}$  berarti homogen.

Pada penelitian ini untuk menghitung uji normalitas peneliti menghitung dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *software SPSS 18*.

Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka homogen

Apabila sig. < 0,05 maka tidak homogeny

Jika data adalah homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik yaitu uji One Way Anova. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametris. Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan bantuan *software SPSS 18*.

Kriteria signifikansi dapat dilihat sebagai berikut:

Apabila  $\text{sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  diolak dan  $H_a$  diterima

Apabila  $\text{sig.} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

1) Analisis data statistik deskriptif

Perhitungan nilai rata-rata (mean) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i}{\sum_{i=1}^k f_i}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata-rata

$x_i$  = Titik tengah interfal

$f_i$  = Frekuensi kelas

$\sum$  = Notasi sigma (jumlah)

Perhitungan nilai median data berkelompok dengan

menggunakan titik tengah dengan rumus:

$$m_e = x_{ii} + \left( \frac{\frac{n}{2} - f_{kii}}{f_i} \right) p$$

Keterangan:

$m_e$  = Median

$x_{ii}$  = Tepi bawah kelas median

$n$  = Banyak seluruh data

$f_{kii}$  = Frekuensi kumulatif sebelum kelas median

$f_i$  = Frekuensi kelas median

$p$  = panjang kelas interfal

Perhitungan nilai modus dengan nilai tengah kelas interval digunakan rumus:

$$m_o = b + \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \cdot p$$

Keterangan:

$m_o$  = Modus data kelompok

$b$  = Tepi bawah kelas modus

$b_1$  = Frekuensi kelas modus – Frekuensi kelas sebelumnya

$b_2$  = Frekuensi kelas modus – Frekuensi kelas sebelumnya

$p$  = Panjang kelas interval

## 2) Analisis kuantitatif

Dalam penelitian hasil penelitian *grub pretest-posttest design* yang dilakukan, uji *N-Gain Score* digunakan karena ada perbedaan yang signifikan secara tatarata nilai *posttest* dan *pretest* melalui uji *paired sample t test*. Adapun *Normalized gain* atau *N- Gain score* dapat dihitung dengan persamaan berikut ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Dengan skor ideal adalah nilai tertinggi yang dapat diperoleh. Kategori perolehan *N-Gain Score* dapat

ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain*.

Tabel. 3.17 N-Gain score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0.3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Selis (2023: 1120)

Tabel 3.18 Kategori Tafsiran N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Selis (2023: 1120)

c. Uji Pengaruh

Uji pengaruh (*Effect Size*) digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *student fecilitator and explaining* terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan dengan menggunakan rumus *effect size* dari Cohen yang diadopsi Glass yaitu sebagai berikut:

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Keterangan:

ES = Nilai effect size

$\bar{Y}_e$  = Nilai rata-rata kelompok percobaan

$\bar{Y}_c$  = Nilai rata-rata kelompok pembanding

$S_c$  = Simpangan baku kelompok pembanding

Kriteria besarnya effect size diklasifikasikan sebagai berikut:

$ES < 0,2$  = Tergolong kecil

$0,2 < ES < 0,8$  = Tergolong sedang

$ES > 0,8$  = Tergolong besar

#### 4) Analisis Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuktian kebenaran data yang berupa data tertulis atau arsip-arsip serta gambar atau foto-foto yang ada di lapangan selama proses penelitian.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Perencanaan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji validitas konstruk dengan pendapat dari ahli (*expert judgement*) terhadap instrumen penelitian. Validator instrumen I oleh Ibu Nelly Wedyawati, S.Si.,M.Pd (Dosen PGSD) dan validator instrumen II oleh Ratu Yuliana, S.Pd (Guru Kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais) Hasil validasi Instrumen oleh validator I dan validator II.

Tabel. 4.1 Hasil Validasi Instrumen

No	Nama Instrumen	Hasil Validasi	
		Validator I	Validator II
1	Media Tebak kara(kata rasia)	Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran	Layak diuji cobakan
2	Materi	Layak diuji cobakan	Layak diuji cobakan
3	Lembar Angket Tanggapan Guru	Layak digunakan dan diperbaiki	Layak digunakan
4	Lembar Angket Tanggapan Siswa	Layak digunakan	Layak digunakan
5	Soal Tes	Layak digunakan dan diperbaiki	Layak digunakan

Proses uji coba dan dan pengumpulan data dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Proses Uji coba skala terbatas dilakukan terhadap siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Lais. Kemudian proses uji coba skala luas dilakukan terhadap siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Maram.

Penelitian ini menggunakan model quasi eksperimen design yang menggunakan dua kelas. Proses pembelajaran kelompok eksperimen dengan menggunakan media *game* tebak kara (kata rahasia).

Tabel. 4.2 Jadwal Penelitian

<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Jumat,14 Maret 2025</b>	08.00- 09.00	Meminta ijin dan menyerahkan surat penelitian kepada Kepala Sekolah SD Negeri 07 Sungai Lais, juga berkordinasi dengan guru kelas IV untuk menentukan jadwal penelitian.
<b>Senin,17 Maret 2025</b>	08.00- 09.00	Pemberian soal <i>pretest</i> di kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais.
	09.00- 11.00	Mengajar menggunakan <i>game</i> tebak kara (kata rahasia) di kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais.
<b>Selasa,18 Maret 2025</b>	08.00- 10.00	Mengajar menggunakan <i>game</i> tebak kara (kata rahasia) di kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais.
	09.00- 11.00	Pemberian soal <i>postest</i> di kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais.
<b>Rabu, 19 Maret 2025</b>	08.00- 09.00	Pemberian angket respon siswa di kelas I SD Negeri 07 Sungai Lais.
	09.00- 09.15	Pemberian angket respon guru di kelas I SD Negeri 07 Sungai Lais.
<b>Senin, 26 Mei 2025</b>	07.30- 08.30	Meminta ijin dan menyerahkan surat penelitian kepada Kepala

		Sekolah SD Negeri 11 Sungai Maram, juga berkordinasi dengan guru kelas IV untuk menentukan jadwal penelitian.
<b>Selasa, 27 Mei 2025</b>	07.30-09.00	Pemberian soal <i>pretest</i> di kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram.
	09.00-11.00	Mengajar menggunakan <i>game</i> tebak kara (kata rahasia) di kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram.
<b>Rabu, 28 Mei 2025</b>	07.30-09.00	Mengajar menggunakan <i>game</i> tebak kara (kata rahasia) di kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram.
	09.00-11.00	Pemberian soal <i>postest</i> di kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram.

## 2. Media *Game* Tebak Kara (kata rahasia)

Pengembangan media *game* tebak kara (kata rahasia) ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyzing*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluate*) dapat disajikan sebagai berikut:

### a. Analisis (*anaylzing*)

#### 1) Analisis kebutuhan

Peneliti mengumpulkan informasi tentang sekolah dengan melakukan wawancara langsung guru kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais pada tanggal 14 Maret 2025. Dalam

proses pembelajaran media *game* Tebak kara (kata rahasia) belum pernah digunakan di sekolah, dan masih terdapat kekurangan dari media pembelajaran yang sebelumnya. Sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menutupi kekurangan media sebelumnya dalam menunjang proses pembelajaran di kelas yang mengaitkan materi Aku dan kebutuhanku.

## 2) Analisis materi Aku dan Kebutuhanku

Materi Aku dan kebutuhanku dirancang dalam ATP dan Modul Ajar yang diintegrasikan dengan profil pelajar Pancasila dan pendekatan pembelajaran IPAS. Aspek yang dimuat yaitu mengenalkan konsep keinginan dan kebutuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

### b. Desain (*design*)

Pada tahap ini, aktivitasnya mencakup perencanaan dan pembuatan produk media *game* tebak kara (kata rahasia) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, dimulai dari pengumpulan materi yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang sesuai, persiapan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat produk menggunakan aplikasi canva. perancangan *items* yang terdiri atas kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Peneliti menyusun rancangan materi yang akan diajarkan kepada siswa dalam ATP dan Modul

Ajar. Selain itu peneliti melakukan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

c. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan adalah pembuatan media. Media dibuat menyesuaikan dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah semua bahan yang diperlukan terkumpul, maka dilakukan pembuatan media sesuai desain media yang hendak dibuat. Peneliti terlebih dahulu melakukan simulasi penggunaan produk dan dilakukan validasi oleh ahli media dan materi. Setelah itu dilakukan uji coba skala kecil dan skala luas di sekolah yang menjadi subyek penelitian.

Validasi kelayakan media game tebak kara (kata rahasia) oleh Ibu Nelly Wedyawati, S.Si., M. Pd sebagai ahli media (Dosen PGSD) sebagai validator ahli media I dan Sirilius Sirhi, S.TP.,M.M sebagai ahli materi (Dosen PGSD) sebagai validator ahli materi I dan juga Ibu Ratu Yuliana, S. Pd (Guru kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais) sebagai validator ahli media II dan validator ahli materi II.

1) Analisis data validasi media pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) yang terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, dan aspek keamanan bagi peserta didik.

Tabel. 4.3 Data Validasi Media Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Validator			
	<u>I</u>		<u>II</u>	
	Skor	%	Skor	%
A. Efisiensi Media	19	95%	19	95%
B. Keakuratan Media	19	95%	19	95%
C. Estetika	24	96%	23	92%
D. Ketahanan Media	5	100%	5	100%
E.Keamanan Bagi Peserta Didik	5	100%	5	100%
<b>Skor</b>	<b>72</b>	<b>486</b>	<b>71</b>	<b>482</b>
<b>Persentase</b>	<b>96%</b>		<b>94%</b>	
<b>Jumlah Skor</b>	<b>143</b>			
<b>Persentase rata-rata</b>	<b>95%</b>			
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media dengan skor total 143, sedangkan skor yang diharapkan adalah 150, maka persentase kelayakan dengan Rumus Persentase Kelayakan pada BAB III, jadi hasil kelayakan media pembelajaran adalah 95% termasuk kriteria sangat layak artinya media *Game* Tebak Kara (kata rahasia) dikatakan layak diujicobakan kepada siswa.

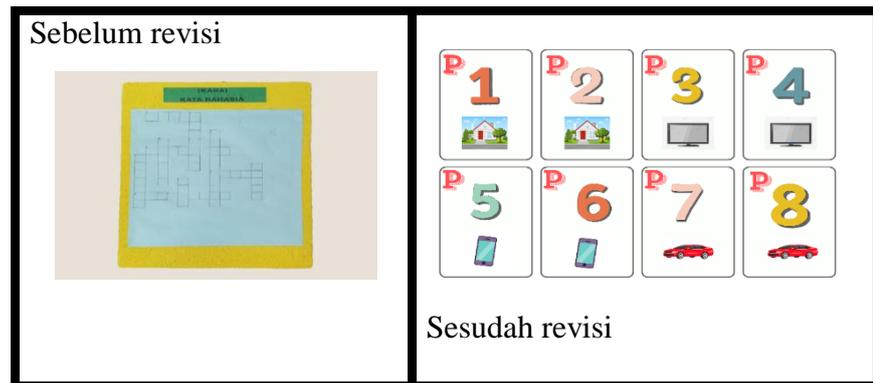
## 2) Analisis data validasi materi pembelajaran

Aspek penilaian validasi materi terdiri dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kontekstual yang dilakukan oleh validator I dan validator II.

Tabel. 4.4 Data Validasi Materi Pembelajaran

Aspek yang dinilai _____	Validator			
		<u>I</u>		<u>II</u>
	Skor	%	Skor	%
A. Aspek Kelayakan Isi	39	97%	37	92%
B. Aspek Kelayakan Penyajian	24	97%	25	100%
C. Aspek Penilaian Konseptual	5	100%	5	100%
<b>Skor</b>	<b>68</b>	<b>294</b>	<b>67</b>	<b>292</b>
<b>Persentase</b>	<b>97%</b>		<b>95%</b>	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>135</b>		
<b>Persentase rata-rata</b>		<b>96%</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Kelayakan materi oleh validator I dan validator II dengan skor total 135 sedangkan skor yang diharapkan adalah 140. Hasil persentase kelayakan materi adalah 96% kriteria sangat layak. Revisi media *Game* Tebak Kara (kata rahasia) merupakan langkah yang ditempuh atas dasar analisis validitas ahli. Kritikan dan saran dari validator sebagai perbaikan bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan produk. Berikut ini tampilan revisi yang dilakukan terhadap beberapa item-item *Game* Tebak Kara (kata rahasia) untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar yaitu pada tampilan *game* tebak kara dan kartu *game* seperti pada tampilan gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 Media sebelum dan sesudah revisi

Revisi media dilakukan berdasarkan rekomendasi dan saran yang diberikan oleh ahli media. Revisi yang diberikan ahli media mencakup tampilan media *game* tebak kara (kata rahasia)

Tabel. 4.5 Hasil Koreksi Media

No	Sebelum	Sesudah
a)	Media seperti teka teki silang	Media menggunakan kartu
b)	Tampilan desain media- menggunakan Styrofoam	Tampilan desain media menggunakan canva
c)	Kartu berbentuk tulisan	Kartu menggunakan tulisan disertai gambar

d. Implementasi (*implementation*)

Tahap Implementasi (*implementation*) dilakukan setelah pembuatan media selesai, kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas IV. Implementasi media dilakukan sebanyak 2 kali uji coba yaitu uji coba skala terbatas yang dilakukan di SD Negeri 07 Sungai Lais. Uji coba skala luas yang dilakukan di SD Negeri 11 Sungai Maram dengan model penelitian quasi eksperimen design.

Sebelum memulai peneliti memberikan pretest kemudian menjelaskan materi Pecahan. Peneliti menjelaskan Cara menggunakan media. Setelah itu siswa dipersilahkan menggunakan media pembelajaran. Siswa kemudian diminta untuk mengisi post-test dan angket respon pada pertemuan 2. Selain siswa guru juga diberikan angket respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Evaluasi (*evaluate*)

Berdasarkan tahapan implementasi, diperoleh analisis hasil dari validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran, analisis hasil belajar siswa dan analisis data dari respon diperoleh dari siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran disajikan sebagai berikut.

1) Hasil Belajar

a) Hasil Uji Coba Skala terbatas

(1) Uji Normalitas

Uji normalitas data hasil belajar di Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Lais berbantu program SPSS 18 diperoleh pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen data berdistribusi normal.

Tabel. 4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Terbatas

<b>Sekolah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jenis Tes</b>	<b>Sig</b>	<b>Ket</b>
SDN 07 Sungai Lais	Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,200>0,05	Normal
		<i>Posttest</i>	0,200>0,05	Normal

Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan siswa pada kelas kontrol uji coba skala terbatas dengan berbantu program SPSS versi 18, kelas eksperimen *pretest* dan *posttest* di peroleh 0,200>0,05 data hasil tes berdistribusi normal.

## (2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data *pretest* dan *posttest* antara uji dianalisis dengan *One Way ANOVA*.

Tabel. 4.7 Uji Homogenitas Hasil Belajar Skala Terbatas

<b>Sekolah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keterangan</b>
SDN 07 Sungai Lais	Eksperimen	0,400>0,05	Homogen

Data uji homogenitas hasil belajar kognitif siswa bahwa *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen di Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Lais diperoleh sebesar 0,400>0,05 maka  $H_0$  diterima. Disimpulkan bahwa hasilnya adalah homogen.

### (3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menjawab hipotesis dari sebuah penelitian. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini dengan *One Way ANOVA*

Tabel. 4.8 Uji Hipotesis Hasil Belajar Skala Terbatas

<b>Sekolah</b>	<b>Sig</b>	<b>Level of Significant</b>	<b>Keterangan</b>
SDN 07 Sungai Lais	0,000	0,05	H <sub>o</sub> ditolak maka H <sub>a</sub> diterima

Hasil uji hipotesis pada pretest dan posttest menggunakan uji *One Way ANOVA* menunjukkan bahwa di Sekolah Negeri 07 Sungai Lais sebesar  $0,000 < 0,05$  maka H<sub>o</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima artinya adanya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Terhadap hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) antara kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Game* Tebak Kara (kata rahasia) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) sebelum perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

Tabel. 4.9 Hasil Uji Effect Size

<b>Kelas</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Standar Deviasi</b>	<b>Effect Size</b>	<b>Keterangan</b>
Sebelum perlakuan ( <i>pretest</i> )	43,89	52,29	0,7	Sedang
Sesudah perlakuan ( <i>posttest</i> )	78	71,92	0,7	Sedang

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh menggunakan effect size adalah sebesar 0,7. Apabila dilihat berdasarkan tabel effect size yang dihasilkan nilai effect size yang diperoleh menunjukkan treatment yang dilakukan peneliti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sebesar 77% merupakan kategori cukup pengaruh.

Berdasarkan pada tabel berikut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Game Tebak Kara* (kata rahasia) cukup memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

#### b) Hasil Uji Coba Skala Luas

##### (1) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada hasil belajar kognitif siswa.

Tabel. 4.10 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Luas

<b>Sekolah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jenis Tes</b>	<b>Sig</b>	<b>Ket</b>
SDN 11 Sungai Maram	Eksperi- men	<u>Pretes</u>	<u>0,200&gt;0,05</u>	<u>Normal</u>
		<u>Posttest</u>	<u>0,200&gt;0,05</u>	<u>Normal</u>

Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan siswa pada kelas kontrol uji coba skala luas dengan berbantu program SPSS versi 18, masing-masing data hasil tes berdistribusi normal.

## (2) Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas pada hasil belajar kognitif siswa.

Tabel. 4.11 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

<b>Sekolah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keterangan</b>
SDN 11 Sungai Maram	Eksperimen	0,500>0,05	Homogen

Data uji homogenitas hasil belajar kognitif siswa bahwa *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen di Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Maram diperoleh sebesar 0,500>0,05 maka  $H_0$  diterima. Disimpulkan bahwa hasilnya adalah homogen.

## (3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis terhadap hasil belajar siswa kelas kontrol pada pretest dan posttest.

Tabel. 4.12 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar

<b>Sekolah</b>	<b>Sig</b>	<b>Level of Significant</b>	<b>Keterangan</b>
SDN 11 Sungai Maram	0,000	0,05	H <sub>0</sub> ditolak maka H <sub>a</sub> diterima

Hasil uji hipotesis pada *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *One Way ANOVA* menunjukkan bahwa di Sekolah Negeri 11 Sungai Maram sebesar  $0,000 < 0,05$  maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Game* Tebak Kata (kata rahasia) terhadap hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelas eksperimen pada uji coba skala luas.

c) Keprktisan Produk Menurut Siswa dan Guru Terhadap Media *Game* Tebak Kara (kata rahasia)

(1) Kepraktisan Produk Menurut siswa

(a) Uji Coba Skala Terbatas

Keprktisan produk menurut peserta didik terhadap penggunaan media game tebak kara (kata rahasia) buat menaikkan akibat belajar peserta didik

kelas IV SD diperoleh menggunakan memakai angket menggunakan pilihan jawaban “ya” dan “tidak”, yang diberikan setelah melakukan aktivitas pembelajaran dengan media.

Pada tahap uji coba ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Lais, oleh 18 responden. Aspek yang dinilai meliputi nama siswa, persentase dan kategori.

Tabel 4.13 Hasil Angket Kepraktisan Produk Menurut Siswa Skala Terbatas

<b>Kode Siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
1 <sup>H</sup>	100%	<b>Sangat Layak</b>
a 2	100%	<b>Sangat Layak</b>
3	80%	<b>Layak</b>
s 4	100%	<b>Sangat Layak</b>
5	100%	<b>Sangat Layak</b>
i 6	100%	<b>Sangat Layak</b>
l 7	100%	<b>Sangat Layak</b>
8	80%	<b>Layak</b>
9	100%	<b>Sangat Layak</b>
u 10	100%	<b>Sangat Layak</b>
11	100%	<b>Sangat Layak</b>
12	70%	<b>Layak</b>
j 13	70%	<b>Layak</b>
14	100%	<b>Layak</b>
i 15	100%	<b>Sangat Layak</b>
16	80%	<b>Sangat Layak</b>
17	60%	<b>Cukup Layak</b>
c 18	100%	<b>Sangat Layak</b>
Jumlah	1.640	<b>Sangat Layak</b>
o %	91%	

ba skala terbatas dari 18 orang siswa kelas IV

sekolah dasar dengan rata-rata keseluruhan 91%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berkategori Sangat layak digunakan.

(b) Uji Coba Skala Luas

Analisis angket kepraktisan produk menurut siswa pada uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Maram dengan jumlah keseluruhan responden 30 orang.

Tabel 4.14 Hasil Angket Kepraktisan Produk Menurut Siswa Skala Luas

<b>Siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
<b>Kelas IV</b>	30	
<b>Jumlah</b>	2.700	<b>Sangat Layak</b>
<b>%</b>	90%	

Hasil uji coba skala luas dari 30 orang siswa kelas IV sekolah dasar dengan rata-rata keseluruhan 90%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berkategori layak digunakan.

(2) Kepraktisan Produk Menurut Guru

(a) Uji Coba Skala Terbatas

Kepraktisan produk menurut guru kelas IV terhadap media *Game* Tebak Kara (kata rahasia) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di-

peroleh dengan menggunakan angket dengan pernyataan jawaban dimulai dari 1 tidak setuju (TS), 2 kurang setuju (KS), 3 setuju (S) dan 4 sangat setuju (SS).

Tabel 4.15 Hasil Angket Kepraktisan Produk Guru Uji Coba Skala Terbatas

<b>Responden</b>	<b>Aspek Kejelasan</b>	<b>Aspek Kesesuaian Dengan Kurikulum</b>	<b>Pengaruh /Dampak</b>
<b>Guru Kelas IV SDN 07 Sungai Lais</b>	25	24	25
<b>Jumlah</b>		<b>74</b>	
<b>Rata-rata</b>		98%	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>	

Persentase rata-rata yang diperoleh 98% termasuk ke dalam kategori sangat baik. Guru kelas IV juga dimintai untuk memberikan kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan.

(b) Uji Coba Skala Luas

Kepraktisan produk yang diberikan guru kelas IV terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan angket dengan pernyataan jawaban dimulai dari 1 tidak setuju (TS), 2 kurang setuju (KS), 3 setuju (S) dan 4 sangat setuju (SS).

Tabel 4.16 Hasil Angket Kepraktisan Produk Guru Uji Coba Skala Luas

<b>Responden</b>	<b>Aspek Kejelasan</b>	<b>Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum</b>	<b>Pengaruh/Dampak</b>
<b>Guru Kelas IV SDN 11 Sungai Maram</b>	24	25	24
<b>Jumlah</b>		<b>73</b>	
<b>Rata-rata</b>		97%	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>	

Pada angket Kepraktisan Produk uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Maram kelas IV presentase diperoleh 97%. Guru juga kritik dan saran terhadap media pembelajaran *game* tebak kara (kata rahasia) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

## B. Hasil Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Game* Tebak Kara (kata rahasia) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS. Peneliti berpendapat bahwa pentingnya membuat media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran *Game* Tebak Kara (kata rahasia) yang dirasa memberikan variasi pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan dengan prosedur yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur dan tahapan model penelitian ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain

(*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

## **1. Prosedur Pengembangan Media Game Tebak Kara (Kata Rahasia)**

### **a. Analisis (*analysis*)**

Peneliti mengumpulkan informasi tentang kondisi dan kebutuhan sekolah dengan melakukan wawancara langsung bersama guru kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais pada tanggal 14 Maret 2025. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas IV, khususnya pada materi Aku dan kebutuhanku, media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media gambar yang statis, sehingga kurang menarik perhatian siswa dan tidak mampu sepenuhnya memfasilitasi gaya belajar yang beragam di kelas.

Selain itu, guru juga menginformasikan bahwa media game edukatif, seperti *game* tebak kara (kata rahasia), belum pernah digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran. Padahal, berdasarkan pengalaman guru, siswa kelas IV sangat antusias terhadap aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif dirasa sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Melihat kondisi tersebut, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran baru yang mampu menutupi kekurangan media sebelumnya dan lebih relevan dengan karakteristik siswa. Pengembangan media *game* tebak kata diharapkan dapat menjadi solusi yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menjadikan suasana belajar lebih hidup, menarik, dan menyenangkan. Media ini dirancang untuk mengaitkan konsep dalam materi Aku dan kebutuhanku dengan aktivitas bermain yang edukatif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

b. Desain (*design*)

Pada tahap desain (*design*), peneliti melakukan perencanaan secara menyeluruh terhadap produk yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berupa *Game* Tebak Kata (kata rahasia). Perencanaan ini mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, penentuan tujuan pembelajaran, serta penyusunan komponen-komponen visual dan instruksional yang akan dimasukkan ke dalam media. Peneliti merancang tampilan fisik game dengan memanfaatkan platform desain grafis Canva, yang memungkinkan pembuatan elemen visual yang menarik dan interaktif. Dalam proses ini, peneliti mempertimbangkan pemilihan warna yang sesuai, tipografi yang mudah dibaca, ikon atau ilustrasi yang relevan, serta

tata letak yang mendukung kemudahan penggunaan. Selain itu, desain disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, khususnya dari segi usia, minat, dan gaya belajar, agar media ini tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Desain yang dirancang juga memperhatikan prinsip-prinsip estetika dan pedagogis, sehingga game yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal dan efektif di dalam kelas.

c. Pengembangan (*development*)

Tahap ini, peneliti mulai merealisasikan desain media yang telah dirancang sebelumnya menjadi sebuah produk nyata. Media dibuat dengan menyesuaikan seluruh elemen yang telah dirumuskan dalam tahap perancangan, baik dari segi isi, bentuk visual, maupun teknis penyajiannya. Setelah seluruh bahan dan perlengkapan yang diperlukan seperti gambar, tulisan, dan perangkat lunak desain telah terkumpul, peneliti mulai melakukan proses produksi media secara bertahap dan sistematis.

Khusus dalam pengembangan media *game* tebak kata (kata rahasia), peneliti menggunakan platform Canva untuk menyusun tata letak kartu permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain tersebut mencakup elemen warna, ukuran font, ilustrasi, dan pembagian kategori kata. Setelah desain final disetujui, kartu-kartu tersebut dicetak menggunakan kertas foto

berkualitas tinggi agar hasil cetakan terlihat jelas, tajam, dan profesional. Untuk meningkatkan daya tahan media, setiap kartu kemudian dilaminasi menggunakan plastik laminating. Proses laminasi ini dilakukan untuk melindungi media dari air, debu, dan noda yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Dengan langkah ini, media menjadi lebih awet, praktis, dan dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan belajar-mengajar.

d. Implementasi (*implementation*)

Tahap Implementasi (*implementation*) dilakukan setelah pembuatan media selesai. Peneliti terlebih dahulu melakukan simulasi penggunaan produk guna memastikan seluruh fitur dan komponen media berfungsi dengan baik. Simulasi ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dapat menarik perhatian siswa dan mendukung tujuan pembelajaran. Setelah simulasi, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli dan melakukan revisi yang diperlukan, peneliti melanjutkan dengan uji coba skala terbatas yang dilaksanakan di salah satu kelas pada SD Negeri 07 Sungai Lais. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan teknis maupun pedagogis sebelum media diterapkan secara lebih luas. Observasi dilakukan untuk

melihat respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba terbatas, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap uji coba skala luas. Uji coba ini dilaksanakan di dua sekolah, yaitu SD Negeri 07 Sungai Lais dan SD Negeri 11 Sungai Maram, yang menjadi subjek dalam penelitian. Dalam uji coba skala luas ini, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya di beberapa kelas. Peneliti melakukan pengamatan, wawancara dengan guru, serta membagikan angket kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik secara menyeluruh mengenai keefektifan media yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dari proses implementasi ini digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk menyempurnakan media sebelum disebarluaskan atau diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah lain. Tahap implementasi menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa media benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi pada pengembangan ini dilakukan mulai dari tahap analisis sampai tahap implementasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *game* tebak kata (kata rahasia)

dari hasil respon guru dan siswa. Evaluasi dilakukan secara bertahap, dimulai dari evaluasi formatif yang mencakup validasi ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi dan tampilan media, hingga evaluasi sumatif melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan di sekolah. Data diperoleh melalui angket dan wawancara yang diberikan kepada guru dan siswa setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar revisi media agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan adanya evaluasi menyeluruh ini, diharapkan media yang dikembangkan benar-benar mampu meningkatkan pemahaman materi serta keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

### **C. Pembahasan Produk Akhir**

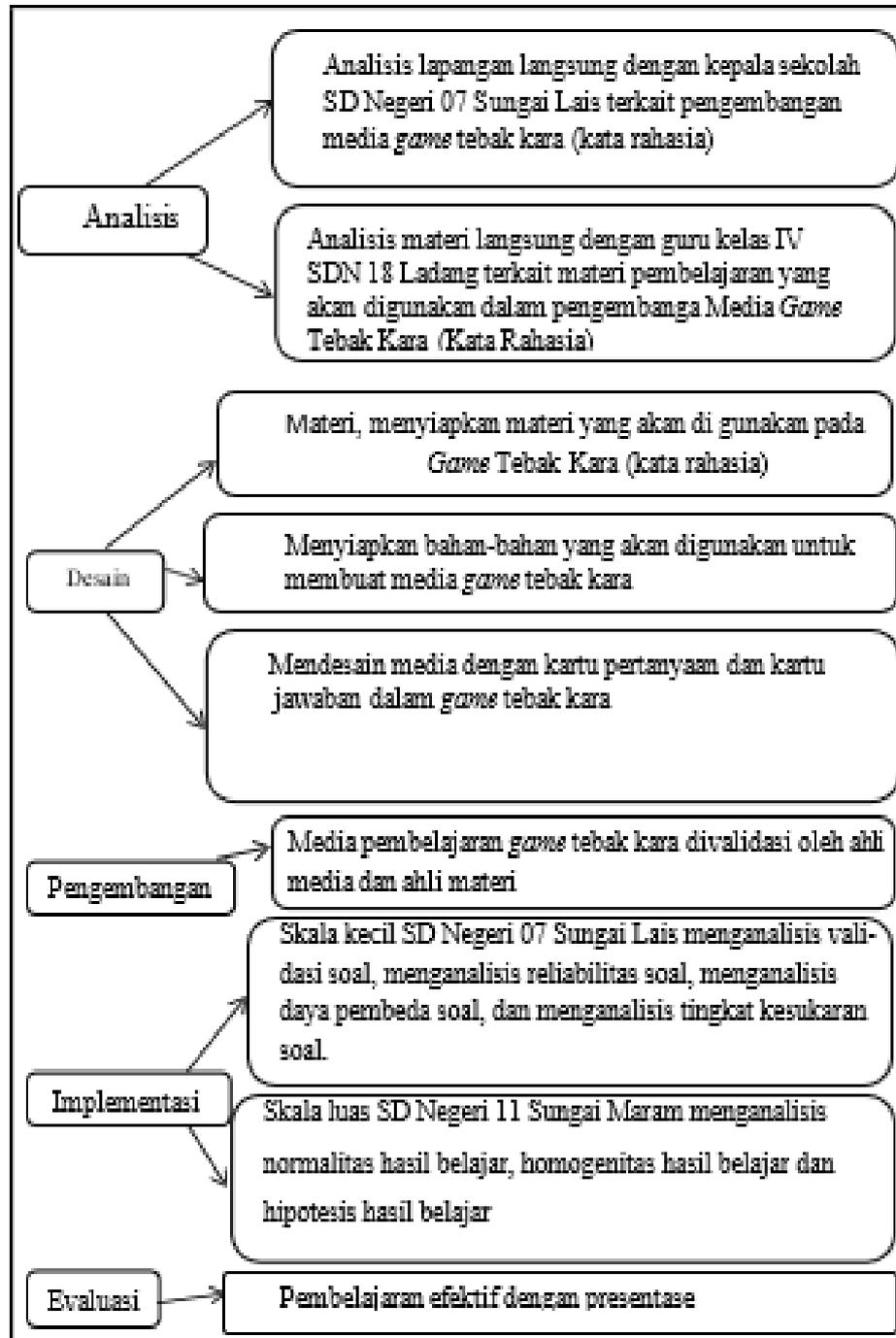
#### **1. Pengembangan *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram**

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang semakin kompleks, inovasi dalam bentuk game edukatif menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan saat ini. Game edukatif memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan, serta dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian

ini adalah Game Tebak Kara (Kata Rahasia), yang dirancang khusus untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya dalam materi Aku dan Kebutuhanku.

Game ini diharapkan mampu menjadi media alternatif yang menyenangkan dan mampu menjembatani siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Permainan ini disusun dengan pendekatan kontekstual, menantang siswa untuk menebak kata rahasia yang berkaitan dengan materi pelajaran, serta memperkuat kerja sama dan daya pikir kritis mereka.

Pengembangan media pembelajaran adalah bagian penting dari desain instruksional yang efektif. Dalam hal ini, dua model yang populer digunakan untuk merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi media pembelajaran adalah model ADDIE. Model ADDIE menggunakan lima buah tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar .4.2 Model ADDIE

Tahap analisis kebutuhan sebelum peneliti memutuskan mengembangkan media *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) terdapat permasalahan yang menjadi latar belakang pengembangan produk meliputi: 1) salah satu SD di wilayah ini belum pernah menerapkan media yang mirip seperti tebak kara, 2) belum ada media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca siswa terutama pada mata pelajaran IPAS. Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Lais, dan Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Maram merupakan sekolah belum pernah menerapkan media yang mirip seperti tebak kara. Hal tersebut yang menjadi dasar perlu diterapkan media untuk melatih kemampuan membaca siswa terutama pada mata pelajaran ipas.

Pada tahap desain peneliti membuat rancangan meliputi: 1) menetapkan tujuan pembelajaran, 2) menyusun instrumen, 3) merancang produk media *game* tebak kara (kata rahasia). Materi yang digunakan meliputi materi Aku dan kebutuhanku. Tujuan pembelajaran dirumuskan agar sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran pada kurikulum yang berlaku, khususnya untuk kelas IV sekolah dasar. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta pedoman observasi.

Dalam merancang produk media, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain kartu permainan dengan tampilan menarik dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa. Materi aku dan kebutuhanku dikembangkan menjadi kata-kata kunci yang harus ditebak oleh

siswa, dengan pendekatan bermain sambil belajar guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Uji coba dilakukan dengan menerapkan media yang telah dibuat dalam pembelajaran di kelas, untuk mengetahui hasil belajar diberikan *pretest-posttest*, kemudian untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media diberikan angket respon guru, angket respon siswa setelah pembelajaran selesai. Uji coba ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Pada uji coba skala terbatas, media diterapkan di satu kelas untuk mengidentifikasi kekurangan awal dan melakukan perbaikan sebelum digunakan lebih luas. Sedangkan pada uji coba skala luas, media diimplementasikan di dua sekolah yaitu SD Negeri 07 Sungai Lais dan SD Negeri 11 Sungai Maram sebagai subjek penelitian. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, sementara angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap kepraktisan, kemudahan penggunaan, daya tarik, serta kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari uji coba ini menjadi dasar untuk menyimpulkan tingkat kelayakan dan efektivitas media *Game* Tebak Kara (kata rahasia) dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

## **2. Efektivitas Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS**

Efektivitas dari media *game* Tebak Kara (Kata Rahasia) dalam meningkatkan hasil belajar siswa diuji melalui serangkaian analisis statistik yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain Score, dan uji effect size. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest pada kelas eksperimen. N-Gain Score berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar secara nyata setelah penerapan media. Selain itu, hasil uji effect size menunjukkan nilai lebih dari 0,8 yang dikategorikan sebagai pengaruh besar, artinya media yang dikembangkan memberikan kontribusi kuat terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi "Aku dan Kebutuhanku". Media ini juga mampu meningkatkan konsentrasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar secara keseluruhan.

Oleh karena itu, media *game* Tebak Kara (Kata Rahasia) dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

### **3. Kepraktisan Hasil Belajar Siswa Dalam Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia)**

Kepraktisan dari media *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) diukur melalui angket yang diberikan kepada siswa dan guru setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut. Hasil angket menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media ini. Para siswa merasa bahwa permainan ini mudah digunakan, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Guru pun menilai bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran karena memberikan suasana belajar yang aktif dan interaktif di dalam kelas. Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan, diperoleh skor pada rentang 91–100%, yang dikategorikan sebagai “sangat baik” menurut kriteria yang ditetapkan oleh Arikunto.

Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga praktis dalam pelaksanaannya. Media ini tidak memerlukan alat atau perangkat yang rumit, mudah disiapkan, dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi kelas. Dengan demikian, *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas oleh guru di sekolah dasar.