

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiono, 2016: 30). Penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli.

3.2 Model Pengembangan dan Prosedur Penelitian

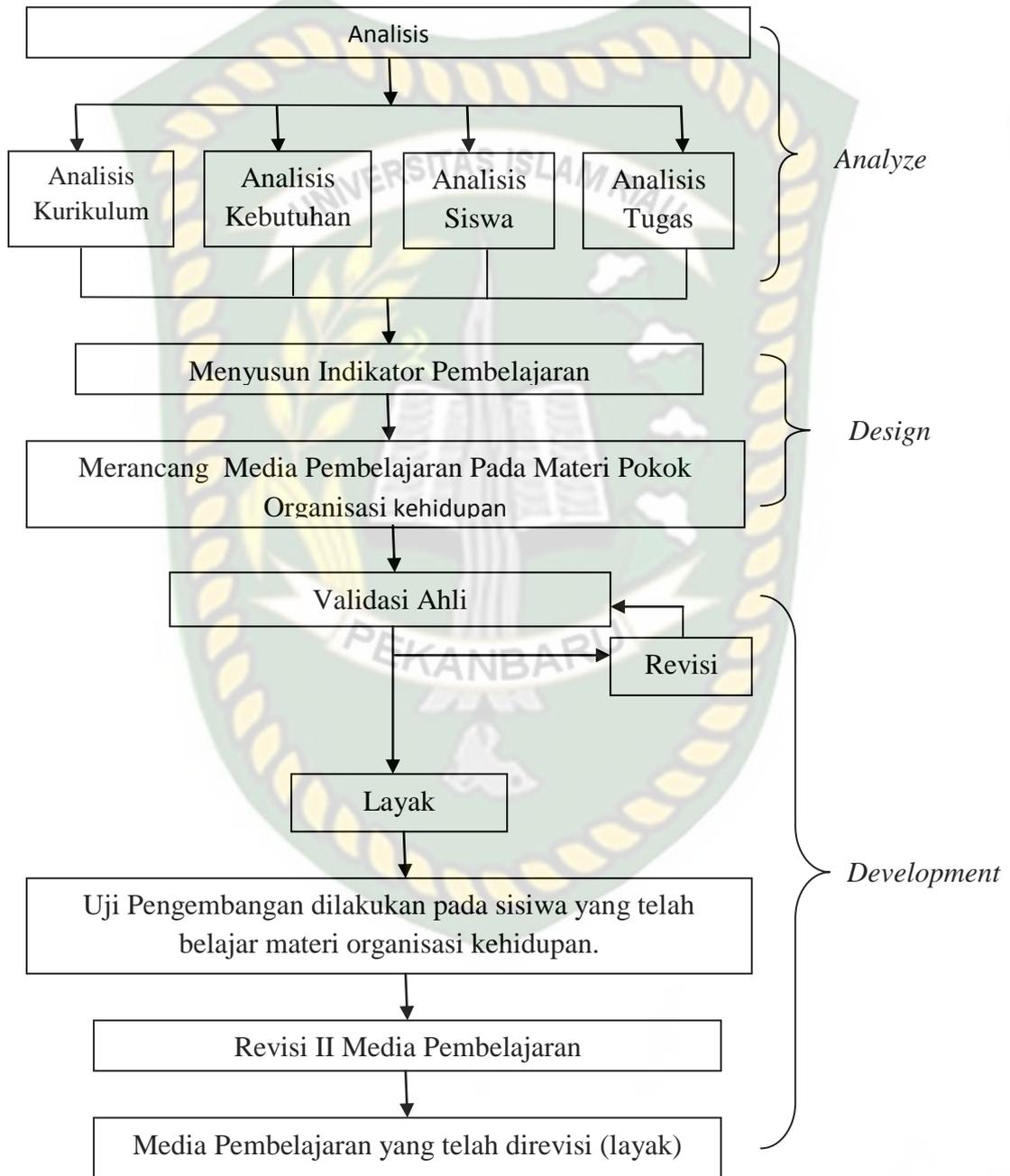
3.2.1 Model Pengembangan

Media permainan monopoli ini dikembangkan dalam model ADDIE. Model ini terdiri atas 5 tahap pengembangan yaitu tahap *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), and *Evaluation* (pengujian). Tahap *Implementation* (pelaksanaan), and *Evaluation* (pengujian) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan masalah yang melatar belakangi penelitian ini. Adanya analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis tugas, dan melihat karakteristik peserta didik dan dengan kondisi yang ada maka diharapkan dengan model ini dapat dikembangkan media permainan monopoli yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu model ADDIE dipilih oleh peneliti dikarenakan model ADDIE merupakan desain yang runtut, serta adanya tahap validasi dan uji coba yang menjadikan produk pengembangan menjadi lebih sempurna. Media permainan monopoli ini dikembangkan untuk materi organisasi kehidupan yang layak di kelas VII SMP.

3.2.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah modifikasi ADDIE sampai tahap Development (pengembangan) dalam penelitian ini dapat digambarkan pada Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Langkah-langkah ADDIE (*Analisis sampai tahap Development*)
Sumber: Penelitian Rohani (2018)

Untuk menjelaskan diagram alir rancangan pengembangan tersebut, masing-masing tahap secara singkat dijelaskan sebagai berikut:

a. Analyze (Analisis)

Hal pertama yang peneliti lakukan adalah melakukan tahap analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis tugas. Adapun uraian dari tahap analisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan mengkaji terhadap kurikulum yang digunakan pada saat ini pada tingkat SMP/MTs kelas VII. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Indikator yang harus dicapai oleh peserta didik dan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Materi yang digunakan pada pokok bahasan organisasi kehidupan pada kurikulum 2013.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti mengumpulkan informasi yang mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat (kesenjangan) proses pembelajaran yang seharusnya dimiliki setiap peserta didik yang menjadi masalah pada peserta didik untuk mencapai tujuan pengembangan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan.

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan kajian pustaka, observasi, wawancara dengan pendidik di tiga sekolah SMPN Duri. Berdasarkan kajian pustaka dan hasil analisis faktor-faktor yang ada dari berbagai sumber kajian maka penelitian ini difokuskan pada media pembelajaran permainan monopoli. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik dan pendidik IPA pada ketiga sekolah, SMPN 1 Mandau, SMPN 3 Mandau, SMPN 4 Mandau Duri Kabupaten Bengkalis diketahui bahwa: (1) kurang bervariatifnya media pembelajaran yang digunakan, (2) belum adanya media pembelajaran

permainan monopoli, (3) sulitnya bagi peserta didik untuk belajar IPA dikarenakan banyaknya hafalan.

3. Analisis Peserta Didik

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara terbatas pada peserta didik di tiga SMPN di Duri Kabupaten Bengkalis diketahui bahwa peserta didik masih merasa jenuh dan sulit belajar IPA, dikarenakan kesulitan pada pemahaman konsep/materi yang bersifat abstrak. Peserta didik juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang ada masih kurang bervariasi.

Berdasarkan beberapa karakteristik peserta didik tersebut maka dibutuhkan suatu media untuk mengatasi permasalahan yang ada dan untuk membangkitkan motivasi dalam pembelajaran IPA di kelas. Oleh karena itu, penelitian mengembangkan media pembelajaran. Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran tersebut, selain untuk memberikan motivasi, media pembelajaran juga dapat meminimalisir peran guru dalam pembelajaran sehingga diharapkan peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi organisasi kehidupan.

4. Analisis Tugas

Analisis tugas digunakan untuk mengidentifikasi struktur pokok bahasan yang dipilih. Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal. Analisis tugas dilakukan untuk menemukan konten pembelajaran yang didasarkan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 yang direvisi. Dan untuk mengetahui dan mengklasifikasi apa masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Materi yang digunakan sebagai pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah organisasi kehidupan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan peserta didik, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi yang diajarkan pada saat proses pembelajaran agar kompetensi minimal yang diharapkan dapat tercapai atau sesuai yang diharapkan. Adapun tugas yang

perlu dikerjakan peserta didik berdasarkan indikator, antara lain peserta didik melakukan diskusi dan mengerjakan/menjawab pertanyaan.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana media akan dirancang secara utuh sesuai dengan materi pokok kemudian menyusun tujuan pembelajaran yang akan dirancang menjadi media. Media yang akan dibuat memiliki kriteria *full color* yang terdiri dari tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, dan kesimpulan. Isi media dibuat sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yang terdapat pada kurikulum 2013. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan bahasa Indonesia yang disertai dengan gambar-gambar.

Tahap design bertujuan untuk merancang media monopoli yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Tahap design terdiri atas 2 langkah utama:

(1) Pemilihan Format

Format disesuaikan dengan format yang diperlukan didalam media bahan ajar. Dalam hal ini dilakukan pengkajian format bahan ajar yang beredar disekolah. Kemudian media dikembangkan berdasarkan kriteria bahan ajar yang telah disusun.

Pembuatan media permainan monopoli ini diawali dengan pemilihan materi. Tantangan terdiri dari tiga jenis, pengetahuan kecerdasan dan strategi. Mengenai pengetahuan pemain (siswa) harus menjawab 30 soal pada kartu quis dan 15 soal pada kartu laboratorium. Pertanyaan yang disediakan untuk menambah pemahaman siswa atau pemain dalam menguasai konsep materi *organisasi kehidupan* selanjutnya dilakukan perancangan media permainan monopoli.

(2) Perancangan

Setelah dilakukan pemilihan materi, selanjutnya dilakukan pemilihan 30 soal yang terdapat pada kartu quiz, dan juga terdapat 15 soal pada kartu laboratorium, lalu dicarilah gambar-gambar untuk membuat permainan monopoli ini. Media dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Paint*.

c. Development (Pengembangan)

Setelah perancangan media pembelajaran, media dibuat dan disusun sesuai dengan langkah-langkah yang dirancang. Tahap *develop* ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran monopoli yang sesuai dengan kurikulum 2013. Media pembelajaran yang telah tersusun divalidasi oleh validator.

Adapun nama-nama validator dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Daftar Nama Validator

| No | Nama Validator | Bidang Ahli | Keterangan |
|----|---------------------------|-------------------|--------------------------|
| 1 | Harry Setiawan, M. I. Kom | Ahli Media | Dosen FIKOM UIR |
| 2 | Yulanda, S. Kom, M. Kom | Ahli Media | Dosen STMIK Hang Tuah |
| 3 | Desti, S.Si., M.Si | Ahli Materi | Dosen FKIP Biologi UIR |
| 4 | Tengku Idris, M.Pd | Ahli Angket | Dosen FKIP Biologi UIR |
| 5 | Drs. Khairul Rizal | Ahli Pembelajaran | Guru SMP Negeri 1 Mandau |
| 6 | Dra. Nurhasanah | Ahli Pembelajaran | Guru SMP Negeri 3 Mandau |
| 7 | Dra. Wirdaneti | Ahli Pembelajaran | Guru SMP Negeri 4 Mandau |

1. Uji Validitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli sesuai dengan kenyataannya. Uji validitas dilakukan oleh dosen dan guru biologi. Langkah-langkah validasi media pembelajaran permainan monopoli kepada dosen dan guru adalah sebagai berikut:

- 1) Meminta kesediaan validator untuk melihat media pembelajaran berupa permainan monopoli yang dibuat serta kebenaran konsep pembelajaran yang telah dibuat.

- 2) Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang telah dibuat berdasarkan item-item yang ada pada angket uji validasi dan memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut.
- 3) Peneliti merevisi media pembelajaran permainan dengan saran yang diberikan oleh validator.
- 4) Uji coba praktikalitas
 Setelah produk divalidasi oleh validator, maka langkah selanjutnya adalah merevisi produk tersebut diujicobakan kepada peserta didik pada uji coba kelayakan terbatas. Kegiatan uji coba kelayakan terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dihasilkan. Uji coba kelayakan terbatas ini dilakukan di tiga sekolah yang berbeda. Berikut ini adalah tabel identitas sekolah dan jumlah responden yang digunakan dalam uji coba kelayakan terbatas. Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Nama Sekolah Validator

| No | Nama sekolah | Alamat sekolah | Jumlah siswa |
|----|---------------|---|--------------|
| 1 | SMPN 1 Mandau | Jl. Mawar, Pematang Pudu, Kec.Mandau Kab. Bengkalis | 10 |
| 2 | SMPN 3 Mandau | Jl. Pelita 1, Duri Timur, Kec. Mandau Kab. Bengkalis | 10 |
| 3 | SMPN 4 Mandau | Jl. Jendral Sudirman, Gajah Sakti, Kec. Mandau Kab. Bengkalis | 10 |

Sumber: Peneliti

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Selain merancang media permainan monopoli, disusun juga instrument yang digunakan untuk menilai media permainan monopoli yang dikembangkan. Adapun instrumen meliputi:

3.3.1 Lembar Observasi dan Wawancara

Instrumen berupa lembar kuesioner kepada peserta didik dan lembar wawancara guru yang disusun untuk mengetahui tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media permainan monopoli.

3.3.2 Lembar Validasi

Lembar validasi dalam penelitian ini adalah lembar yang digunakan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Tujuan pengisian lembar validasi adalah untuk menguji kelayakan media permainan monopoli yang dikembangkan. Dalam penelitian ini ada 6 orang yang bertindak sebagai validator yang terdiri dari 2 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 1 orang ahli angket dan 3 orang yang bertindak sebagai validator pembelajaran. Aspek penilaian dan butir lembar validasi pengembangan media permainan monopoli dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Uji Validasi Pengembangan Media

| No | Variabel | Indikator | Nomor Pernyataan |
|----|-------------|--|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Visualisasi | a. Keterbacaan media pembelajaran berupa monopoli. b. Kejelasan gambar dan huruf pada media monopoli. c. Kualitas warna. d. Kesesuaian desain dan ukuran. | 1a 1b- 1c 1d 1e |
| 2 | Penyajian | a. Urutan saji pada media pembelajaran berupa monopoli. b. Keserasian, penampilan atau desain warna tulisan, gambar dalam media pembelajaran berupa monopoli. c. Kualitas kertas yang digunakan pada media pembelajaran berupa monopoli. d. Kelengkapan informasi dalam media pembelajaran berupa monopoli. | 2a-2b 2c 2d 2e |
| 3 | Format | a. Sistematika penyajian kartu. b. Peraturan permainan. c. Komponen media. | 3a 3b 3c |

Sambungan Tabel

| No | Variabel | Indikator | Nomor Pernyataan |
|----|----------|--|------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4 | Fungsi | a. Ketertarikan siswa pada media monopoli. b. Motivasi dan variasi belajar siswa. | 4a- 4b 4c- 4d |

Sumber: Modifikasi peneliti (Dluha (2014); Susanto (2012); Yuliani (2015))

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Uji Validasi Materi

| No | Variabel | Indikator | Nomor Pernyataan |
|----|---------------|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kelayakan isi | a. Konsep-konsep pada media pembelajaran berupa monopoli sesuai dengan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran. b. Kesesuaian media pembelajaran berupa monopoli dengan perkembangan siswa. c. Kesesuaian media pembelajaran berupa monopoli dengan kebutuhan siswa. d. Kebenaran konsep suatu materi pembelajaran pada media pembelajaran berupa monopoli. e. Manfaat media pembelajaran berupa monopoli untuk penambahan wawasan. | 1a-1b- 1c 1d 1e-1f-1g 1h |
| 2 | Kebahasaan | e. Keterbacaan media pembelajaran berupa monopoli. f. Kejelasan informasi pada media pembelajaran berupa monopoli. g. Kesesuaian media pembelajaran berupa monopoli dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar. | 2a-2b 2c-2d 2e |
| 3 | Penyajian | e. Urutan saji pada media pembelajaran berupa monopoli. f. Keserasian, penampilan atau desain warna tulisan, gambar dalam media pembelajaran berupa monopoli. g. Kualitas kertas yang digunakan pada media pembelajaran berupa monopoli. h. Kelengkapan informasi dalam media pembelajaran berupa monopoli. | 3a-3b 3c 3d |
| 4 | Fungsi Media | c. Ketertarikan siswa pada media monopoli. d. Motivasi dan variasi belajar siswa. | 4a- 4b 4c- 4d |

Sumber: Modifikasi peneliti (Dluha, dkk(2014); Susanto (2012); Yuliani (2015))

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Uji Validasi Pembelajaran

| No | Aspek | Indikator | Nomor Pertanyaan untuk |
|----|------------------------------|--|------------------------|
| 1. | Kemudahan penggunaan | a. Materi yang disampaikan jelas dan sederhana. | 1 |
| | | b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. | 2, 3 |
| | | c. Huruf yang digunakan mudah dibaca. | 4 |
| | | d. Media permainan monopoli memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa. | 5 |
| 2. | Efisiensi waktu pembelajaran | a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien. | 1 |
| | | b. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. | 2 |
| 3. | Manfaat | a. Mendukung peran guru sebagai fasilitator. | 1 |
| | | b. Mengurangi beban kerja guru. | 2, 3 |
| | | c. Membantu siswa memahami konsep. | 4 |
| | | d. Ilustrasi dan gambar membantu memahami materi. | 5 |
| | | e. Media permainan monopoli membantu siswa belajar. | 6 |
| | | f. Meningkatkan minat siswa untuk belajar. | - |
| | | g. Menimbulkan perasaan senang belajar. | - |
| | | h. Efektivitas pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran. | 7 |

Sumber: Modifikasi peneliti (Dluha, dkk(2014); Susanto (2012); Yuliani (2015))

3.3.3 Uji Praktikalitas

Setelah uji validitas, media permainan monopoli yang telah direvisi, diuji kepraktisannya di sekolah. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan produk penelitian yang digunakan oleh siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan, efisiensi waktu penggunaan, dan manfaat media oleh siswa.

Uji praktikalitas dilakukan oleh 30 orang siswa. Kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

- a. Penulis memberi pengarahan cara pengisian angket kepada siswa.
- b. Penulis memberikan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli.
- c. Siswa memulai permainan monopoli.

- d. Siswa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan memanfaatkan fasilitas yang ada di dalamnya, mempelajari dan memahami materi yang tersedia, menjawab pertanyaan yang ada pada petakan quis dan petakan laboratorium yang tersedia.
- e. Siswa diminta mengisi angket yang sudah berisi pernyataan penilaian media pembelajaran permainan monopoli yang telah digunakan.

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran berupa Permainan Monopoli

| No | Aspek | Indikator | Nomor Pertanyaan |
|---|------------------------------|--|------------------|
| 1. | Kemudahan penggunaan | e. Materi yang disampaikan jelas dan sederhana. | 1 |
| | | f. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. | 2, 3 |
| | | g. Huruf yang digunakan mudah dibaca. | 4 |
| | | h. Media permainan monopoli memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa. | 5 |
| 2. | Efisiensi waktu pembelajaran | c. Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien. | 1 |
| | | d. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. | 2 |
| 3. | Manfaat | i. Mendukung peran guru sebagai fasilitator. | 1 |
| | | j. Mengurangi beban kerja guru. | 2, 3 |
| | | k. Membantu siswa memahami konsep. | 4 |
| | | l. Ilustrasi dan gambarmembantu memahami materi. | 5 |
| | | m. Media permainan monopoli membantu siswa belajar. | 6 |
| | | n. Meningkatkan minat siswa untuk belajar. | - |
| | | o. Menimbulkan perasaan senang belajar. | - |
| p. Efektivitas pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran. | 7 | | |

Sumber: Penelitian skripsi Yuliani (2015)

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016: 118). Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel.

Untuk menemukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Lebih lanjut Sugiyono (2016: 120) menjelaskan purposive sampling adalah teknik teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil ini maka penentuan sampel yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Pengambilan sampel dilakukan pada siswa kelas VII SMP yang telah mempelajari materi pokok organisasi kehidupan.
- b. Sekolah yang menjadi sampel adalah sekolah yang berakreditasi A yang sudah melaksanakan Kurikulum 2013.
- c. Jumlah peserta didik yang menjadi sampel sebanyak 30 orang dari tiga SMPN di Duri Kec. Mandau Kab. Bengkalis.

Berdasarkan teknik sampling yang dipilih oleh peneliti, maka penentuan sampel yang diambil adalah 10 orang siswa disetiap masing-masing SMPN. Adapun sekolah yang dipilih adalah sekolah SMPN 1 Mandau, SMPN 3 Mandau, SMPN 4 Mandau. Penentuan jumlah sampel yang dilakukan peneliti sesuai dengan pernyataan Brog dan Gall (1983) dalam Puslitjaknov (2008: 11) bahwa sampel yang diambil untuk uji coba lapangan utama dilakukan terhadap 3-5 sekolah dengan sampel 30-80 sampel. Adapun karakteristik sampel yang dipilih sebagai berikut:

- a. Siswa kelas VII SMP.
- b. Siswa laki-laki ataupun perempuan.
- c. Siswa yang mendapat peringkat 1-10.
- d. Siswa yang telah mempelajari materi organisasi kehidupan.
- e. Sekolah sudah menggunakan Kurikulum 2013 revisi.
- f. Sekolah berstatus Negeri dan berakreditasi A.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli ini menggunakan wawancara, observasi dan angket. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 199). Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Instrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti) dalam pengumpulan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Menurut Sugiyono (2016: 194) wawancara digunakan sebagai pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan atau menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara terstruktur kepada tiga guru IPA kelas VII di SMPN 1 Mandau, SMPN 3 Mandau, SMPN 4 Mandau. Wawancara yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan media permainan monopoli.

b. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2016: 203). Observasi merupakan salah satu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran dan

berkomunikasi langsung dengan peserta didik dan guru. Observasi tidak hanya mengamati kegiatan siswa pada proses pembelajaran tetapi observasi juga dilakukan terhadap ketersediaan media pembelajaran, bahan ajar, model, strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono, 2016: 199). Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media permainan monopoli. Evaluasi media permainan monopoli dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi. Sedangkan uji coba media permainan monopoli dengan memberikan angket kepada peserta didik dan guru untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012:335).

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan uji cobal lapangan berdasarkan lembar kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012: 207).

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yang mendeskripsikan hasil uji validitas dan praktikalitas.

1. Analisis validasi materi ajar berupa permainan monopoli

Analisis validasi ini dilakukan dengan langkah berikut ini:

a) Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut ini.

Data hasil uji validasi berupa nilai 1-4.

Data ini kemudian dianalisis sesuai dengan kriteria berikut:

- SS = Sangat Setuju dengan bobot 4
- S = Setuju dengan bobot 3
- TS = Tidak Setuju dengan bobot 2
- STS = Sangat Tidak Setuju dengan bobot 1

b) Menentukan jumlah skor tertinggi

Jumlah skor tertinggi = Skor maksimum × banyak indikator × banyak validator

- a. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
- b. Pemberian nilai validasi dengan cara berikut ini.

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

- c. Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian validitas, yakni menjadi sebagai berikut:

| No | Kriteria Validitas | Tingkatan |
|----|--------------------|--------------|
| 1 | 90% - 100% | Sangat valid |
| 2 | 80% - 89% | Valid |
| 3 | 60% - 79% | Cukup valid |
| 4 | ≤60% | Tidak valid |

Sumber: Purwanto (2009: 82)

2. Analisis praktikalitas media pembelajaran berupa permainan monopoli

Data uji praktikalitas penggunaan media pembelajaran berupa monopoli dianalisis dengan persentase (%), menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$