

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan waktu penelitian

Tempat dan waktu penelitian pembelajaran ini adalah di SD Negeri Serang 13 yang beralamat di jl. Kh. Abdul Latief, No.38, Kp. Sumurpecung Kel. Cipocok Jaya subjek penelitian pembelajarannya yaitu siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang terdiri dari siswa perempuan 16 dan siswa laki-laki 14 pada mata pelajaran penjas pokok bahasan permainan gobag sodor , tahun pembelajaran 2017/2018.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development R&D*). Penelitian pengembangan menurut Brog & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvaliditasi produk pendidikan.¹

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan

¹ Puji Setyosary, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group,2013), 276.

produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan untuk menguji keefektifan produk tertentu.²

Dimana penelitian dan pengembangan dilakukan berdasarkan model Brog & Gall untuk mengikuti langkah-langkah secara siklus, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standar tertentu.

C. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian.³ Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kls IV-A sebagai kelas yang diuji cobakan untuk mengembangkan media permainan gobag sodor dalam pembelajaran penjas *Research Develooment (R&D)* sebanyak 30 siswa.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu rencana yang berisi langkah dan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian pengembangan, sehingga informasi yang diperlukan mengenai masalah yang diteliti dapat dikumpulkan yang berisi langkah secara faktual. Desain penelitian pengembangan

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabet, 2013), 297.

³Andriani Duri, dkk, *Metode Penelitian*, (Tanggerang: Universitas Terbuka, 2014), 4

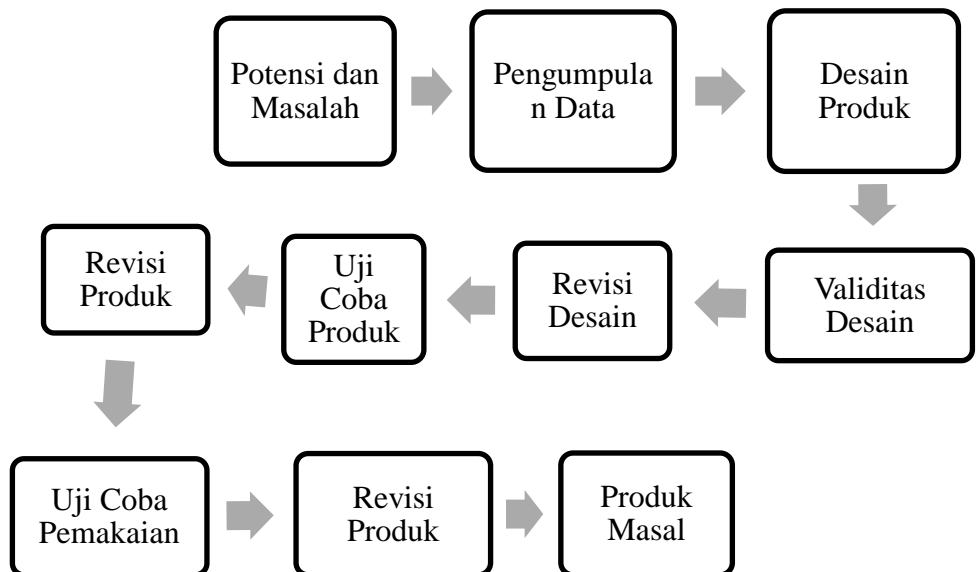
menggambarkan langkah-langkah lengkap yang perlu diambil jauh sebelum pengembangan dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh dengan baik. Dapat dianalisis secara objektif, dan dapat ditarik kesimpulan yang tepat sesuai dengan masalah yang diteliti.⁴

Untuk melakukan prosedur pengembangan yang telah memodifikasi dari model Borg & Gall.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian Borg & Gall dapat digambarkan dalam bagan 3.1 sebagai berikut:

Bagan. 3.1. Siklus Penelitian Pengembangan Research Development (R&D)
(Borg & Gall)

Berdasarkan Sumber : Buku Sugiyono)



⁴ Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan Metode dan Praadiagram Baru, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 76.

Keterangan gambar :

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan yang terjadi. Masalah dapat diatasi melalui *R & D* dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau system penanganan terpadu yang efektif dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perludikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan informasi yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

a. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rencana produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional, akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran pemiktan rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi, sebelum diskusi peneliti mempersentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya.

b. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk.

c. Uji Coba Produk

Seperti telah dikemukakan, kalau dalam bidang teknik, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang dan barang tersebut diuji coba.

d. Revisi Produk

Setelah revisi produk, maka perlu diuji cobakan pada kelas yang lebih luas. Maka perlu mencari

efektivitas dan desain system kerja baru, dilakukan dengan cara menguji signifikansi antara kelompok yang diajar dengan metode mengajar baru dengan kelompok yang tetap diajar dengan menggunakan metode lama.

e. Uji Coba Pemakaian

Setelah penujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa metode mengajar baru tersebut diterapkan dalam ruang lingkup lembaga pendidikan yang luas. Dalam oprasinya, metode baru tersebut teteap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lanjut.

f. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk dalam hal ini adalah metode menngajar.

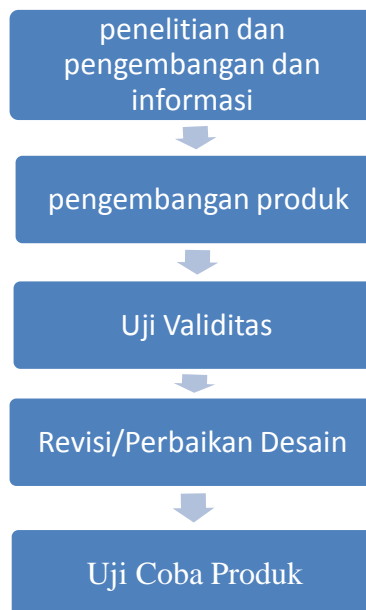
g. Pembuatan Produk Massal

Bila produk yang berupa metode mengajar baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode mengajar baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah pengetahuan ini memodifikasikan model Brog & Gall. Penelitan melakukan modifikasi, karena waktu yang terbatas untuk melakukan penelitian dan tidak dimungkinkan untuk melakukan langkah selanjutnya. Penelitian ini akan dilakukan di SDN Serang 13 Kota Serang Siswa Kelas IV. Penelitian menggunakan 5 tahap penelitian dan pengembangan diantaranya yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) pengembangan produk, (3) uji validitas, (4) revisi produk, (5) uji coba produk. Berikut ini dipaparkan lima tahapan penelitian yang disajikan dalam bagain.

Bagan 3.2. Tahap Penelitian



Prosedur penelitian pengembangan yaitu aturan khusus dalam pelaksanaan yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk, yang akan menjadi acuan dengan mengikuti langkah prosedur, yaitu.⁵

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Dalam pengamatan atau observasi kelas dilakukan dikelas IV-A SDN Serang 13 Kota Serang pada pembelajaran penjas materi Permainan tradisional Gobag Sodor, langkah ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang ada pada pembelajaran penjas. Sedangkan studi pustaka untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang berhubungan dengan media dan pengembangannya.

2. Pengembangan Produk

Setelah mendapat informasi yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan pengembangan desain produk. Pada tahap ini memulai mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran aturan permainan yang telah dimodifikasi dengan adanya empat variasi tahapan permainan adalah pemilihan bahan dan alat yang akan di gunakan dalam aturan permainan gobag sodor dibagi mejadi empat variasi tahapan permainan ini diantaranya: karton untuk warna yang ditempelah di baju utuk membedakan tim penjaga dan penyerang, tali/ kapur untuk membuat sebuah lapangan permainan gobag sodor, peluit ini

⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & pengembangan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 235.

tandanya untuk memulai permainan atau telah selesinya permainan, jam /setopwaceh ini untuk membatasi waktu permainan yang telah ditentukan.

3. Melakukan Uji Validasi

Validitas produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang dibuat. Validasi desain dapat pula dilakukan dengan mengadakan forum diskusi, dengan terlebih dahulu penelitan mempersentasikan desain produk yang dibuat terlebih dahulu peneliti mempersentasikan desain produk yang dibuat⁶.

Kegiatan untuk menguji coba produk dengan ketentuan tertentu berdasarkan penilaian beberapa instrument yang diberikan oleh kepada ahli (media, mater dan guru), saran atau masukan serta keritikan para ahli terkait tentang keabsahan media dan penggunaan media tersebut. Validasi dilakukan untuk memperoleh data kualitas atau kelayakan alat peraga yang dikembangkan dengan menggunakan instrument validasi berupa angket.

4. Melakukan revisi

Perbaiki produk setelah dilakukan validasi maka akan memperoleh masukan dari ahli media dan materi yang akan bermanfaat melakukan revisi. Hal ini bertujuan agar media permainan gobag sodor dalam pembelajaran penjas yang

⁶ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), 273`

dikembangkan siap digunakan untuk kegiatan selanjutnya yaitu uji coba produk.

5. Uji coba Produk

Kegiatan untuk menguji coba produk dilakukan oleh peneliti dengan sekolah yang dituju: SDN Serang 13 Kota Serang. Uji coba pemakaian produk media pembelajaran permainan gobag sodor dalam pembelajaran penjas dengan empat tahap variasi aturan permainan dengan jumlah siswa 30. Setelah dilaksanakan kegiatan uji coba pemakaian siswa diminta Untuk memberikan tanggapan media pembelajaran yang dikembangkan melalui kuersioner.

F. Instrumen penelitian

Instrument penelitian merupakan mengukur fenomena alam dan social yang diamati.⁷ Instumen penelitian yang dipilih oleh peneliti ada tiga yaitu wawancara, observasi dan kuersioner. Berikut ini dijabarkan mengenai instrument yang digunakan dalam penelitian.

1. Pedoman Wawancara

Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, wawancara terhadap guru mengenai proses pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas khususnya materi permainan gobag sodor. Pedoman wawancara kepada guru penjas SDN Serang 13 Kota Serang kepada guru penjas Kelas IV. Kegiatan wawancara guru olahraga dimaksudkan

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (pendekatan kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabet, 2013),222-223

untuk mendapatkan informasi dan data tentang ketersediaan media pembelajaran.

Penelitian menggunakan pedoman wawancara sebagai acuan untuk melakukan kegiatan wawancara kepada guru olahraga kelas IV. Kegiatan ini bersifat tidak struktur. Berikut ini dipaparkan pedoman wawancara kepada guru olahraga kelas IV SDN Serang 13 Kota Serang disajikan dalam table.

Table 3.1 Pedoman Wawancara Guru Olahraga

No	Indikator
1	Kesulitan yang dialami guru dalam mengajarkan mata pelajaran penjas
2	Usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam mengajar penjas
3	Kesiapan yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran
4	Penggunaan media pembelajaran
5	Ketersediaan media pembelajaran

2. Pedoman Observasi

Observasi ini dilakukan rangka memantau kegiatan proses belajar mengajar dan mencatatnya dengan alat observasi tetang hal-hal yang diamati atau diteliti di kelas IV. Berikut instrument observasi disajikan dalam table.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi Kelas IV

No	Kisi-kisi observasi	Objek yang diamati
1	Ketersediaan media pembelajaran saat pembelajaran penjas	Adanya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran dikelas
2	Penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran penjas di kelas	Guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran dikelas untuk menjelaskan materi pembelajaran
3	Cara penggunaan media pembelajaran dikelas	Guru menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran penjas kepada siswa
4	Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran penjas	Siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran penjas dikelas kesulitannya dalam permainan tradisional cepat bosan dan jenuh

3. Kuesioner

Kuersioner ini digunakan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Kuesioner ptoduk diberikan para ahli materi, ahli media dan praktisi (guru). Berikut dijabarkan kuersioner pada masing-masing validitas.

a. Kuersioner validitas Produk kepada Ahli Materi

Kuersioner validitas produk dilakukan kepada guru olahraga kelas IV. Kuersioner ini bersifat terbuka, dengan tujuan agar responden dapat memberikan jawaban secara nyata dan sesuai dengan kondisi yang ada. Berikut dipaparkan kisi-kisi kuersioner untuk instrument kuersioner produk kepada ahli materi yaitu:

Table 3.3. Kisi-kisi kuersioner Produk kepada Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
2	Kesesuaian materi dengan indicator				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
4	Interaktivitas siswa dengan media				
5	Ketepatan cakupan materi				
6	Kebermaknaan materi				
7	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari				
8	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				

9	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				
10	Mudah memahami materi				
11	Kelengkapan cakupan peraturan permainan				
12	Variasi peraturan permainan				
13	Kesesuaian urutan materi				
14	Kualitas penyajian materi				
15	Keterkinian materi				
16	Kebenaran materi				
17	Kualitas umpan balik				
18	Kemenaarikan pengemasan materi				
19	Keruntutan penyajian peraturan permainan				
20	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran penjas materi permainan tradisional gobag sodor				
Total					

b. Kuersioner validasi Produk kepada Ahli Media

Kuesioner validasi produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan ahli media dimana ahli media menilai kelayakan alat peraga pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar dikelas. Berikut dipaparkan kisi-kisi kuersioner validitas produk yang diberikan kepada ahli media yaitu dosen Untirta disajikandalam tabel.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Kuersioner Validitas Ahli Media

	Aspek Penilaian	Nilai			
Aspek Rekayasa produk					
	Kejelasan petunjuk permainan				
	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				
	Kemudahan pengguna media				
	Kemudahan media bagi siswa				
	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran materi permainan tradisional gobag sodor				
	Kemudahan bisa bermain dilingkungan rumah				
	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar				
	Penggunaan media dapat dapat menciptakan kompetisi yang sehat diantara siswa				
Aspek model permainan					
	Kesesuaian alat dan fasiliatas yang digunakan				
	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan				
	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa				

Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				
Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				
Mendorong perkembangan aspek efektif siswa				
Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				
Dapat dimainkan siswa putra maupun putri				
Mendorong siswa aktif bergerak				
Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan gobag sodor				
Aman dalam pembelajaran permainan gobag sodor				
Ketahanan media				
Total				

c. Kuersioner Penilaian Produk Kepada Praktisi (Guru)

Kuersioner untuk praktisi (guru) terhadap pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila

Tabel 3.5. Kuersioner Penilaian Produk Kepada Praktisi (Guru)

Nomor Butir	Indikator	Σ
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
2	Kesesuaian materi dengan indicator	1
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
4	Interaktivitas siswa dengan media	1
5	Ketepatan cakupan materi	1
6	Kebermaknaan materi	1
7	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari	1
8	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	1
9	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	1
10	Mudah memahami materi	1
11	Kelengkapan cakupan soal	1
12	Variasi peraturan permainan	1
13	Kesesuaian urutan materi	1
14	Kualitas penyajian materi	1
15	Keterkinian materi	1
16	Kebenaran materi	1
17	Kualitas umpan balik	1
18	Kemenaarikan pengemasan materi	1
19	Keruntutan penyajian peraturan permainan	1
20	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran penjas materi permainan tradisional gobag sodor	1
21	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)	1
22	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1
23	Kemudahan penggunaan media	1
24	Keamanan media bagi siswa	1

25	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran materi permainan gobag sodor	1
26	Kemudahan bisa bermain dilingkungan rumah	1
27	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar	1
28	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa	1
29	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	1
30	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan	1
31	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	1
32	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	1
33	Mendorong aspek psikomotor	1
34	Mendorong aspek efektif siswa	1
35	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	1
36	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	1
37	Mendorong siswa aktif bergerak	1
38	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan gobag sodor	1
39	Aman dalam pembelajaran permainan gobag sodor	1
40	Ketahanan media	1
Total		40

d. Kisi-kisi Kuersioner Penilaian Pengguna (Siswa)

Tabel. 3.6 Kisi-kisi Kuersioner Terhadap Pengguna / Siswa

Nomor Butir	Indikator	
Aspek fisik / tampilan		
1.	Bentuk permainan gobag sodor bola mudah saya pahami.	1
2.	Permainan gobag sodor bola yang digunakan menarik saya untuk belajar	1
3.	Media pembelajaran yang di tampilkan secara serasi dengan materi yang ada di buku	1
Aspek Penggunaan		
4.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih menyenangkan	1
5.	Media pembelajaran permainan gobag sodor yang digunakan dapat menambah pengetahuan saya	1
6.	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan gobag sodor yang dimodifikasi dengan beberapa tahapan peraturan permainan	1
7.	Buku pedoman mudah saya pahami	1
Aspek pemanfaatan / Tujuan		
8.	Media pembelajaran tersebut dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran penjas	1

9.	Penyajian media pembelajaran memperjelas pemahaman saya	1
10.	Tujuan pembelajaran dalam setiap pelajaran disampaikan dengan jelas	1
Jumlah		

e. Validasi Desain

Validasi desain yang merupakan proses kegiatan untuk menilai atau mengukur apakah rancangan produk secara rasional lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan dengan beberapa pakar atau tenaga ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang atau dikembangkan sebagai masukan atau perbaikan dan penyempurnaan produk.

Dalam hal ini validasi media pembelajaran permainan gobag sodor dalam pembelajaran penjas. Mencakup validasi materi, validasi media yang dilakukan dalam bentuk kolom sesudah revisi dan sesudah revisi oleh masing-masing ahli sesuai bidang-bidangnya. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli dalam pendidikan terutama dalam mata pelajaran penjas, yaitu pengajar STKIP Syeh Mansur yang bernama Idris Supriadi, Sedangkan validasi media dilakukan oleh 1 orang

validator dalam bidang pendidikan penjas, yaitu pengajar UNTIRTA yang bernama Mansur Ali, dan juga guru penjas kelas IV yang bernama Rendi Kurniawan, melalui uraian instrument angket dengan rentangan skor 1 sampai dengan 4. dan pengembangan produk akhir diberikan kepada siswa berupa angket.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penghimpunan atau pengumpulan, pemodelan dan transformasi data dengan tujuan untuk menyoroti dan memperoleh informasi yang bermanfaat, memberikan saran, kesimpulan dan mendukung pembuatan keputusan. Analisis data mempunyai banyak variasi pendekatan, Teknik yang digunakan dan nama atau sebutan bergantung pada tujuan dan bidang ilmu yang terkait.⁸

Teknik analisis data mengungkapkan langkah-langkah analisis serta teknik analisis yang akan digunakan dalam setiap tahapan penelitian. Besar kemungkinan pada setiap tahapan penelitian menggunakan teknik analisis yang berbeda. Peneliti harus menjelaskan setiap teknik yang digunakan.⁹

Data yang diperoleh melalui instrument penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Analisis ini

⁸ Restu Kartiko Widi, *Asas Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 253

⁹Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan & Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 247.

dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran, menguji tingkat validasi dan untuk menghitung skor total rata-rata dalam penilaian produk digunakan rumus sebagai berikut:¹⁰ $Xi = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$

Keterangan:

Xi = Presentase nilai akhir

$\sum x$ = Skor mentah (jumlah skor jawaban responden)

n = Skor ideal (jumlah skor jawaban tertinggi)

Tabel 3.8 Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
D= 0%-25% Kurang	1
C= 26%-50% Cukup	2
B= 51%-75% Baik	3
A= 76%-100% Sangat Baik	4

¹⁰ Neneng Wahyuni, *Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Pengubinan di SD/MI Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Skripsi Program S1, UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten 2017), 48

Keterangan:

$X_i = \text{Presentase nilai akhir} = \frac{\sum x \text{ (Skor mentah)}}{n \text{ (Skor ideal)}} \times 100\%$

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan media aturan permainan gobag sodor dapat dinyatakan:

1. Sangat baik apabila jumlah skor yang diperoleh 4
2. Baik apabila jumlah skor yang diperoleh 3
3. Cukup apabila jumlah skor yang diperoleh 2
4. Kurang apabila jumlah skor yang diperoleh 1

Dalam penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal 2 dengan kategori “Cukup” jadi jika hasil penelitian dari ahli media dan ahli materi yang telah dianalisis dengan hasil jumlah skor memperoleh nilai 2 maka pengembangan media pembelajara empat tahap aturan permainan tradisioanl gobag sodor pada proses pembelajaran penjas materi permainan gobag sodor di Kelas IV SD dianggap “Cukup layak digunakan”. Sebaliknya jika nilai yang diperoleh dibawah dua maka pengembangan media pembelajaran empat tahap aturan permainan dalam proses pembelajaran penjas materi permainan gobag sodor di kelas IV dianggap “Kurang layak digunakan” sehingga harus melakukan revisi atau perbaikan sampai media pembelajaran layak digunakan dan memenuhi syarat.